



Insegnare, imparare, crescere



**Formazione** 

The word 'Formazione' is written in a large, bold, red, sans-serif font. A small decorative graphic of eight radiating lines in yellow, green, blue, and red is positioned to the right of the letter 'e'.



# VALUTAZIONE PER COMPETENZE E COMPITI AUTENTICI

Maurizio Muraglia

29 GENNAIO 2018  
Istituto Comprensivo "Maredolce"  
Palermo

# COMPITI AUTENTICI



## PER RISONDERE O PER AGIRE? PROVE E COMPITI

le *prove*, siano esse autentiche o meno, conservano l'impostazione *stimolo-risposta* di impronta di behaviorista: l'insegnante predispone gli stimoli, le domande o le richieste, conosce preventivamente le risposte o perlomeno i criteri di validità delle risposte o delle prestazioni, e gli allievi dal canto loro sono chiamati ad uniformarsi alle risposte o alle prestazioni attese;

i *compiti autentici* si fondano sull'impostazione costruttivista secondo cui *il soggetto produce la conoscenza nell'agire riflessivo in situazioni di realtà.* I compiti sono problemi complessi, aperti, che gli studenti affrontano per apprendere ad usare nel reale di vita e di studio le conoscenze, le abilità e le capacità personali, e per dimostrare in tal modo la competenza acquisita (Glatthorn, 1999).  
(Tessaro 2014)

	<b>Tappe</b>	<b>Obiettivi</b>
<b>SPAZIO PROBLEMA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Fase 1</u> Esplorazione</li> <li>• <u>Fase 2</u> Determinazione e definizione del problema</li> </ul>	Chiarire i termini del problema ed esplicitare la tematica con la quale si è confrontati (riassumere in 2 domande al massimo)
<b>SPAZIO RISOLUZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Fase 3</u> Pianificazione della ricerca</li> <li>• <u>Fase 4</u> Ricerca delle informazioni</li> <li>• <u>Fase 5</u> Analisi delle informazioni</li> </ul>	<p>Riattivare il sapere già in possesso, ordinarlo e formulare gli obiettivi d'apprendimento relativi ai saperi mancanti.</p> <p>Dividere i compiti in seno al gruppo.</p> <p>Acquisire nuove informazioni e valutarne la qualità.</p>
<b>SPAZIO RIFLESSIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Fase 6</u> Sintesi</li> <li>• <u>Fase 7</u> Formalizzazione e revisione critica</li> </ul>	<p>Rispondere alle domande di fondo e preparare una relazione che possa essere presentata agli altri. Riflettere sul sapere elaborato, metterlo in relazione con gli obiettivi d'apprendimento e con le domande di fondo.</p> <p>Valutare e autovalutarsi in merito alla relazione.</p>

# I COMPITI AUTENTICI

PRODOTTI  
OGGETTI  
SCHEMI  
ARTEFATTI



VADEMECUM DEPLIANT GUIDE  
INFORMATIVE OPUSCOLI DOCUMENTARI  
MANIFESTI PUBBLICITARI SCHEDA  
INFORMATIVE BROCHURE  
PRESENTAZIONI MULTIMEDIALI MOSTRE  
VIDEO DRAMMATIZZAZIONI  
ALLESTIMENTO DI AMBIENTI ARTICOLI DI  
GIORNALE REPORTAGE POSTER  
RACCOLTE DI DOCUMENTI MAPPE  
CONCETTUALI IMMEDESIMAZIONI



PROVENIENTI DA  
PERCORSI DI RICERCA



SUSCITATI DA  
UN'ESIGENZA  
CONOSCITIVA O DA  
UNA NECESSITA' DI  
SERVIZIO ALLA  
SCUOLA O AL  
TERRITORIO

# PERCHE' AUTENTICI?

PERCHE' IN ESSI GLI ALLIEVI SI IMPEGNANO CON MOTIVAZIONE E IN AUTENTICITA', CIOE' PER METTERE IN GIOCO QUALCOSA DI IMPORTANTE DI SE STESSI, PER LASCIARSI SFIDARE IN TERMINI DI AUTOSTIMA, IN TERMINI DI COMPETENZA PIU' CHE DI PRESTAZIONE

# VALUTAZIONE QUALITATIVA



# UN ITER PER LA VALUTAZIONE DI COMPETENZA

*Cinque apriori*

1. LA COMPETENZA NON SI SCORGE DA UNA PRESTAZIONE
2. LA COMPETENZA E' UN TRAGUARDO DI MEDIA DURATA
3. LA COMPETENZA E' OSSERVABILE SEMPRE IN FIERI
4. LA COMPETENZA NON SI PRESTA A VALUTAZIONI QUANTITATIVE
5. LA COMPETENZA STA SEMPRE AL DI LA' DELL'AREA DI SUFFICIENZA

# PER VALUTARE UNA COMPETENZA OCCORRE:

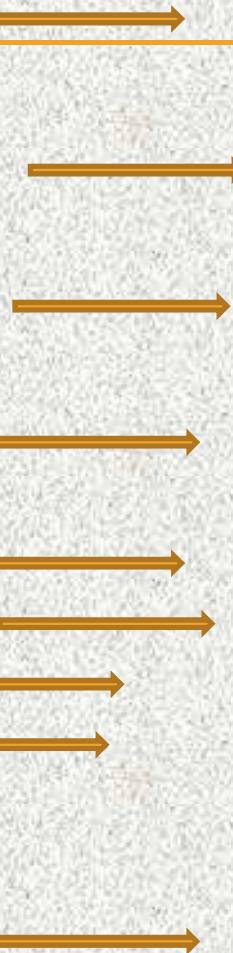
- DECLINARLA IN QUATTRO LIVELLI
- ANALIZZARLA NELLE SUE DIMENSIONI
- IMMAGINARE UNA SITUAZIONE DIDATTICA IN CUI QUESTE DIMENSIONI SIANO ATTIVE
- IMMAGINARE UN PRODOTTO VISIBILE CHE SIA IL RISULTATO DELLA SITUAZIONE DIDATTICA
- ELABORARE UNO STRUMENTO CAPACE DI PRONUNCIARSI SUL PRODOTTO E SUL PROCESSO SOGGIACENTE

# LO STRUMENTO SI CHIAMA RUBRICA E CONTIENE:

IL **COSA** SULL' ASSE VERTICALE:  
DIMENSIONI DELLA COMPETENZA IN  
GIOCO (INDICATORI)

IL **QUANTO** SULL' ASSE ORIZZONTALE:  
LIVELLI DEI SINGOLI INDICATORI

Ha consapevolezza delle **proprie potenzialità e dei propri limiti**, utilizza gli strumenti di conoscenza per **comprendere se stesso e gli altri**, per riconoscere ed apprezzare **le diverse identità**, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di **dialogo e di rispetto reciproco**. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della **società**, orienta le **proprie scelte** in modo consapevole, rispetta le **regole condivise**, **collabora con gli altri** per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie **personalì opinioni** e sensibilità. Si impegna per **portare a compimento il lavoro** iniziato da solo o insieme ad altri



IN ROSSO  
LE AREE DI  
PERTINENZA  
PER  
COSTRUIRE  
INDICATORI  
DI PROCESSO

Si orienta nello  
**spazio** e nel  **tempo** dando  espressione a  
curiosità e ricerca  
di senso; osserva  
ed interpreta  
**ambienti, fatti,**   
**fenomeni** e   
**produzioni**   
**artistiche.**

IN ROSSO  
LE AREE DI  
PERTINENZA  
PER  
COSTRUIRE  
COMPITI  
AUTENTICI

## **CRITERI PER VALUTARE GLI ATTEGGIAMENTI CHE ORIENTANO L'ALUNNO VERSO LA COMPETENZA**

**ESPLORARE – CORRERE RISCHI – CONFRONTARSI –  
IMPARARE DALL'ERRORE**

- Quanto l'alunno sa mettere in gioco le proprie risorse interne?
- Quanto sa usare le risorse esterne?
- Con quale atteggiamento e impegno affronta il compito?
- Quale disponibilità mostra a capire i propri errori?
- Quale disponibilità mostra a impegnare le proprie energie per migliorare le prestazioni?

<b>REPERTORIO DI SITUAZIONI-PROBLEMA</b>	
PROBLEMI FINALIZZATI A FAR INTEGRARE APPRENDIMENTI GIA' CONSOLIDATI	Far progettare un'uscita didattica per effettuare una buona ricerca di informazioni in un luogo dato, in un certo orario, con determinati mezzi a disposizione, con un budget definito.
ATTIVITA' COMUNICATIVE	Chiedere agli allievi di descrivere una situazione rappresentata figurativamente, di terminare una striscia a fumetti, di scrivere una scenetta da rappresentare, di scrivere un biglietto d'invito a una festa, di commentare o terminare una storia per loro significativa.

<b>COMPITI COMPLESSI DA SVOLGERE IN UN CONTESTO DATO</b>	Chiedere agli allievi di scrivere un testo che deve essere pubblicato, di realizzare un progetto, un plastico, un montaggio audiovisivo, di preparare e realizzare un'inchiesta, una campagna di sensibilizzazione ecc.
<b>PRODUZIONI A TEMA</b>	Chiedere agli studenti di preparare una comunicazione alla classe o una relazione su un argomento stabilito.

USCIRE SUL TERRITORIO, ATTIVITA' OSSERVATIVE	Proporre visite al termine di un insieme di attività, con successivo trattamento dei dati raccolti, o all'inizio di un percorso, nel quale verranno riprese o confermate le ipotesi generate.
ATTIVITA' LABORATORIALI	Nell'ambito del laboratorio scientifico, richiedere l'elaborazione di ipotesi, la messa a punto o la selezione di strumenti per la raccolta dei dati, la loro elaborazione ecc.
PROGETTI DI CLASSE	Progetti volti a una produzione o ad una realizzazione concreta, a carattere funzionale (ad es. video di presentazione della scuola, elaborazione di un progetto per ristrutturare il giardino ecc.)

# PROVIAMOCI

Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.

Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.

**<http://www.obiettivo2020.org/le-rubriche-valutative/>**



Grazie per l'attenzione

[deascuola.it](http://deascuola.it)  
[deaformazione.it](http://deaformazione.it)