



DeA **SCUOLA**

Insegnare, imparare, crescere



Formazione



VALUTAZIONE PER COMPETENZE E COMPITI AUTENTICI

Maurizio Muraglia

29 GENNAIO 2018
Istituto Comprensivo "Maredolce"
Palermo

COMPITI AUTENTICI



PER RISPONDERE 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)

	Tappe	Obiettivi
SPAZIO PROBLEMA	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Fase 1</u> Esplorazione • <u>Fase 2</u> Determinazione e definizione del problema 	Chiarire i termini del problema ed esplicitare la tematica con la quale si è confrontati (riassumere in 2 domande al massimo)
SPAZIO RISOLUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Fase 3</u> Pianificazione della ricerca • <u>Fase 4</u> Ricerca delle informazioni • <u>Fase 5</u> Analisi delle informazioni 	<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>
SPAZIO RIFLESSIONE	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Fase 6</u> Sintesi • <u>Fase 7</u> Formalizzazione e revisione critica 	<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**



**PROVENIENTI DA
PERCORSI DI RICERCA**



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



**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 **personali 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?

REPERTORIO DI SITUAZIONI-PROBLEMA

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.

COMPITI COMPLESSI DA SVOLGERE IN UN CONTESTO DATO	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.
PRODUZIONI A TEMA	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.

PRODOTTI	PROCESSI

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



Grazie per l'attenzione

deascuola.it
deaformazione.it