



PROGRAMMARE E VALUTARE ABILITÀ E COMPETENZE

Guida pratica per i docenti dell'Istituto Comprensivo di Binasco

prof.ssa Fabiana Lombardo

CALENDARIO DEGLI INCONTRI



- **1° incontro** → martedì 10 settembre dalle 16.15 alle 18.15: «Compito autentico o compito di realtà?»
- **2° incontro** → martedì tra fine settembre e inizio ottobre dalle 16.45 alle 18.45: «Il curricolo verticale dell'IC Binasco e le griglie di valutazione per abilità e competenze»
- **3° incontro** → martedì tra novembre e dicembre dalle 16.45 alle 18.45: «Gli strumenti di valutazione: rubriche per la valutazione delle competenze europee, diario di bordo e autobiografie cognitive»
- **4° incontro** → fine maggio/giugno: condivisione delle UdA sperimentate nelle classi



COMPITO AUTENTICO O COMPITO DI REALTÀ?

Guida pratica per i docenti dell'Istituto Comprensivo di Binasco

PREMESSA

Qualche definizione è d'obbligo:

- UdA
- Compito di realtà/compito esperto
- Compito autentico

Cerchiamo di capire di che cosa si tratta...

per poter usare correttamente

gli strumenti e i modelli di programmazione
del nostro Istituto

2 FORMAT PER LE UDA

- UdA disciplinare

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	
Prodotti	
Competenze chiave/competenze culturali	
Abilità <i>(in ogni riga gruppi di abilità riferiti ad una singola competenza)</i>	Conoscenze <i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
Utenti destinatari	
Prerequisiti	
Fase di applicazione	
Tempi	
Esperienze attivate	
Metodologia	
Risorse umane interne	
Risorse umane esterne	
Strumenti	
Valutazione	Specificare cosa verrà valutato ed attraverso quali strumenti. Per i livelli si rimanda al regolamento d'Istituto per la valutazione degli alunni.

- UdA multidisciplinare

IC Binasco
Piano di lavoro UDA

Insegnante/i _____
Classe/i _____
Discipline coinvolte _____

1. Competenza (vedi IINN 2012)
2. Motivazione della scelta/intenzionalità dell'insegnante
3. Obiettivi verificabili (max 3/4)
4. Conoscenze e abilità pregresse degli alunni relative all'attività proposta
5. Incipit (consegna di presentazione agli alunni dell'attività per costruire motivazione e senso)
6. Fasi didattiche (breve descrizione delle fasi di lavoro/attività individuando i tempi e la connessione tra la proposta didattica e gli obiettivi scelti)
7. Compito autentico per la valutazione (Descrivere la consegna di lavoro e il contesto) Analisi critica del compito autentico: <u>domande guida che l'insegnante deve fare a se stesso/a dopo aver elaborato il compito</u>
<ul style="list-style-type: none"> • ci si riferisce a contesti significativi e reali? • si punta a stimolare l'interesse degli studenti? • si offrono differenti percorsi risolutivi? • si propongono compiti sfidanti per gli studenti?

2 FORMAT PER LE UDA

UDA DISCIPLINARE

- Predisposta nelle riunioni per materia
- Uguale per tutti i docenti dell'Istituto
- Integrabile con ulteriori attività previste per la propria programmazione disciplinare
- Possibili **compiti di realtà/compiti esperti** al suo interno
- Valuta prioritariamente conoscenze e abilità

UDA MULTIDISCIPLINARE

- Concordata e compilata dal team docenti (consiglio di interclasse, consiglio di classe)
- Coinvolge più discipline, competenze...
- Almeno una all'anno per classe
- Da usare per il **compito autentico**
- Valuta prioritariamente le competenze

COSA HANNO IN COMUNE?

- Sono strumenti di progettazione
- Chiariscono le idee al docente/al team dei docenti coinvolti
- Possono essere un'utile tabella di marcia
- Sostengono autoverifica e autovalutazione del docente (solo per sé)
- Permettono maggior chiarezza anche con gli studenti

COMPITI PER LA CERTIFICAZIONE DELLE ABILITÀ E DELLE COMPETENZE

COMPITO DI REALTÀ

- Non è necessariamente un compito autentico
- Situazione complessa e nuova
- Ispirata al vissuto reale degli alunni/ della classe
- Mette in gioco conoscenze e abilità già acquisite
- Le trasferisce ad un contesto nuovo

COMPITO AUTENTICO

- Può essere un compito di realtà
- Comporta processi cognitivi complessi
- Trascende l'ambito disciplinare
- Mette in gioco competenze trasversali
- Contesto vero/simulato
- Risultato aperto a più soluzioni

PROGRAMMARE COMPITI DI REALTÀ/COMPITI ESPERTI

Permettono di valutare le **conoscenze** e le **abilità** degli alunni

→ affinché le prove siano davvero di realtà, dobbiamo partire dalla fine:

- selezionare le abilità dalla griglia contenuta nei [Livelli di padronanza delle abilità](#)
- compilare il format *UdA disciplinare*
- predisporre attività che mettano in gioco le abilità selezionate
- condividere con i colleghi una griglia di correzione e misurazione dei risultati
- comunicare alla Commissione Valutazione i risultati ottenuti dalla propria classe (quanti alunni hanno raggiunto il livello iniziale, base, intermedio e avanzato)

VALUTARE PER CERTIFICARE LE ABILITÀ

La valutazione avviene attraverso:

- prodotti degli alunni
- verifiche scritte e/o orali
- griglie per la valutazione delle abilità (per le materie per le quali sono già state compilate)
- [regolamento di valutazione degli alunni](#)

PROGRAMMARE COMPITI AUTENTICI

Permettono di valutare le **competenze** degli alunni

→ affinché i compiti siano davvero autentici, devono essere programmati

INSIEME

dai docenti delle materie coinvolte

I docenti

- individuano le 3/4 competenze principali che il compito autentico permette di valutare (vedi la griglia contenuta nei [Livelli di padronanza delle competenze](#) e le *Competenze chiave europee*)
- compilano il format *UdA multidisciplinare*
- dettagliano la rubrica di valutazione delle competenze in riferimento al compito somministrato
- comunicano agli alunni la rubrica di valutazione dettagliata
- lavorano, preferibilmente, in presenza

OPPURE

- attuano un costante confronto sullo stato di avanzamento dei lavori relativi al compito

VALUTARE PER CERTIFICARE LE COMPETENZE

La valutazione avviene attraverso:

- osservazione sistematica
- prodotti degli alunni
- rubriche di valutazione
- griglie per la valutazione delle competenze (per le materie per le quali sono già state compilate)
- autobiografie cognitive

LA RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

	A	B	C	D	E	F
1	COMPETENZA CHIAVE:					
	COMUNICARE NELLA MADRELINGUA O LINGUA DI ISTRUZIONE					
2	Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni					
3						
4	LIVELLI DI PADRONANZA					
5		DIMENSIONI DELLA COMPETENZA	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
6	1	Mostra una comprensione	completa	estesa	basilare	limitata
7	2	Scrive e parla in modo	elaborato	appropriato	generico	impreciso
8	3	Esprime le proprie idee in modo	critico	puntuale	mnemonico	dispersivo
9	4	Adatta il registro linguistico	in ogni situazione	in diversi ambiti	solo in ambiti noti	solo se sollecitato

L' AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

L'alunno riflette:

- sull'attività proposta
- sul prodotto realizzato
- sul proprio gruppo di lavoro
- sul proprio contributo

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

Ripensa al compito che si è appena concluso e poi rispondi in modo sincero alle domande (non ci saranno voti sulle tue risposte)

1. GLI ARGOMENTI

- Qual era il titolo del compito? _____
- Di quali argomenti vi siete occupati? Li hai trovati facili o difficili? _____

- Sapevi già qualcosa su questi argomenti? No Sì
- Se sì, cosa? _____

- Ti è servito per realizzare meglio il lavoro? No Sì
- Scrivi 5 cose che hai imparato e che ti sono rimaste più impresse

--	--	--	--	--

2. IL PRODOTTO FINALE

- Che voto daresti al lavoro prodotto? _____
- Che cosa ti piace del vostro lavoro? _____

- Cosa cambieresti del vostro lavoro? _____

3. IL MIO GRUPPO DI LAVORO

	moltissimo	molto	poco	pochissimo
Avete collaborato facilmente?				
Ti è piaciuto lavorare con i tuoi compagni?				

- Su cosa si poteva migliorare il lavoro di gruppo?

O condividere informazioni	O perdite di tempo	O divisione dei compiti	O troppe discussioni
O poco tempo a casa	O dimenticanze	O disordine	O altro _____

4. IL MIO LAVORO

- Cosa ho fatto nel gruppo? _____

- Quanto mi sono impegnato io?

<input type="radio"/> moltissimo	<input type="radio"/> molto	<input type="radio"/> poco	<input type="radio"/> pochissimo
----------------------------------	-----------------------------	----------------------------	----------------------------------

- Su cosa potevo fare meglio io?

O condividere informazioni	O perdite di tempo	O divisione dei compiti	O troppe discussioni
O poco tempo a casa	O dimenticanze	O disordine	O altro _____

- In generale, cosa mi è piaciuto di questa attività? _____
- Perché? _____

- In generale, cosa non mi è piaciuto di questa attività? _____
- Perché? _____

DATA ____/____/____ ALUNNO _____

ESEMPIO

IC Binasco 2017 – 2018

Piano di lavoro UDA

Insegnanti: docenti di lettere, informatica e arte

Classe: 1°F Secondaria Moncucco

Discipline coinvolte: italiano, informatica, arte

1. Competenza (vedi IINN 2012)

Competenze digitali

Comunicare nella madrelingua o lingua di istruzione

2. Motivazione della scelta/intenzionalità dell'insegnante

Gli alunni della 1°F sono spesso additati come i peggiori della scuola, ma sarebbe bello che, una volta tanto, fossero notati per qualcosa di positivo. Durante il primo quadrimestre, nella programmazione di italiano, ho previsto la lettura del libro *Il bambino col pigiama a righe* per prepararli a vivere con consapevolezza la Giornata della Memoria. L'attività si potrebbe concludere con una performance artistico-letteraria cui invitare gli altri studenti della scuola.

3. Obiettivi verificabili (max 3/4)

- Realizza locandine
- Usa gli strumenti digitali per realizzare presentazioni
- Scrive testi informativi

4. Conoscenze e abilità pregresse degli alunni relative all'attività proposta

- Conoscenze base dell'uso del computer
- Principali informazioni relative alla Shoah

ESEMPIO

5. Incipit (consegna di presentazione agli alunni dell'attività per costruire motivazione e senso)

Poiché il prodotto atteso dovrà essere realizzato con l'utilizzo di un software sconosciuto agli alunni, ho deciso di utilizzarlo anche per la presentazione dell'attività:

<https://spark.adobe.com/page/4t5qaq6yEfMAb/>

6. Fasi didattiche (breve descrizione delle fasi di lavoro/attività individuando i tempi e la connessione tra la proposta didattica e gli obiettivi scelti)

1° fase: lettura del libro *Il bambino col pigiama a righe* (1 ora/settimana da ottobre a dicembre), visione del film e discussione guidata (2 ore circa dopo rientro da vacanze di Natale)

2° fase: presentazione UdA e prodotti attesi (1 ora di lezione)

3° fase: scelta del tema ed assegnazione degli alunni ai gruppi di lavoro (1 ora)

4° fase: ricerca informazioni e immagini (a scuola e a casa)

5° fase: composizione locandine (2 ore di lavoro a gruppi in aula di informatica)

6° fase: presentazione della propria locandina, con valutazione da parte della classe ed autovalutazione del lavoro di gruppo in base agli indicatori forniti dalla docente, che correggerà eventuali errori ortografici prima della stampa (1/2 ore di lezione)

7° fase: allestimento della mostra nell'atrio della scuola e prove generali di lettura (1 ora)

8° fase: 27 gennaio 2018 lettura corale della poesia *Se questo è un uomo* davanti agli alunni della scuola sullo sfondo delle locandine allestite.

ESEMPIO

7. **Compito autentico per la valutazione** (Descrivere la consegna di lavoro e il contesto)

Gli alunni contribuiscono a tenere viva la memoria della Shoah allestendo una mostra con locandine preparate da loro stessi usando il software *Adobe Spark*. I post, composti di immagini significative e brevi didascalie esplicative, affrontano le seguenti tematiche: le Leggi di Norimberga, le Leggi razziali in Italia, il viaggio verso i campi di concentramento, i luoghi e la vita nei lager, le vittime dell'olocausto, il 27 gennaio 1945. Gli alunni hanno la possibilità di mostrare ai compagni più grandi le loro doti artistiche e umane e dimostrare ai propri docenti di saper eccellere in qualcosa di positivo.

Analisi critica del compito autentico:
domande guida che l'insegnante deve fare a se stesso/a
dopo aver elaborato il compito

- ci si riferisce a contesti significativi e reali?
- si punta a stimolare l'interesse degli studenti?
- si offrono differenti percorsi risolutivi?
- si propongono compiti sfidanti per gli studenti?

RUBRICA DI VALUTAZIONE DEL COMPITO AUTENTICO

	DESCRITTORI			
	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
INDICATORE	2	1,5	1	0,5
Usa gli strumenti digitali per realizzare presentazioni	<u>a livello esperto</u> : ha compreso le indicazioni fornite dall'insegnante sulle funzioni di <i>Adobe Spark</i> e ne sperimenta di non illustrate, ottenendo il risultato voluto.	<u>a livello autonomo</u> : ha compreso le indicazioni fornite dall'insegnante sulle funzioni di <i>Adobe Spark</i> e le mette in pratica, ottenendo il risultato voluto.	<u>a livello principiante</u> : ha compreso le indicazioni fornite dall'insegnante sulle funzioni di <i>Adobe Spark</i> , ma ne utilizza solo alcune, ottenendo un risultato parzialmente fedele a quanto voluto.	<u>a livello principiante se guidato</u> : ha ascoltato le indicazioni fornite dall'insegnante, ma ha chiesto il suo intervento per applicarle al proprio progetto.

Per questo compito autentico, sono stati presi in considerazione **5 indicatori**, quindi i valori per ogni livello del descrittore sono stati scelti in modo da ottenere un totale **massimo di 10**, così da facilitare il **passaggio da punteggio a voto**.

QUINDI...

- Gli **strumenti di valutazione** sono il **PUNTO DI PARTENZA** essenziale per la progettazione
- I **descrittori** devono essere **dettagliati** con riferimenti concreti all'attività proposta
- I **criteri di valutazione** devono essere **comunicati** agli alunni **PRIMA** che inizino a lavorare
- Le **rubriche di valutazione** devono essere **compilate DURANTE** l'attività
- Nel compito autentico sono gli **alunni** gli attori **protagonisti**: il docente dà l'input iniziale e poi sta a guardare cosa succede...

GODIAMOCI LO SPETTACOLO DELL'*imparare ad imparare!*

