Istituto Comprensivo «Federigo Tozzi» - Chianciano Terme

#### LAVORARE SULLE COMPETENZE CON LE DIDATTICHE INNOVATIVE

mee <mark>u</mark>uida - PECUP Flipped Classroom

# Costruzione di prove autentiche e di rubriche di valutazione

Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria - 4 novembre 2016

Carlo Mariani – Ricercatore INDIRE c.mariani@indire.it



# LINEE GUIDA PER LA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE NEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

#### 2.5. Gli strumenti per valutare le competenze

I compiti di realtà si identificano nella richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica. Pur non escludendo prove che chiamino in causa una sola disciplina, si ritiene opportuno privilegiare prove per la cui risoluzione l'alunno debba richiamare in forma integrata, componendoli autonomamente, più apprendimenti acquisiti. La risoluzione della situazione-problema (compito di realtà) viene a costituire il prodotto finale degli alunni su cui si basa la valutazione dell'insegnante. Tali tipologie di prove non risultano completamente estranee alla pratica valutativa degli insegnanti in quanto venivano in parte già utilizzate nel passato. È da considerare oltretutto che i vari progetti presenti nelle scuole (teatro, coro, ambiente, legalità, intercultura, ecc.) rappresentano significativi percorsi di realtà con prove autentiche aventi caratteristiche di complessità e di trasversalità. I progetti svolti dalle scuole entrano dunque a pieno titolo nel ventaglio delle prove autentiche e le prestazioni e i comportamenti (ad es. più o meno collaborativi) degli alunni al loro interno sono elementi su cui basare la valutazione delle competenze.

#### COMPETENZE IN USCITA DALLA SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA 1 - Padroneggia gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti (Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media, cogliendone il senso globale, le informazioni principali e lo scopo. Partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti, rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. Usa un lessico appropriato e la terminologia specifica. Sviluppa gradualmente abilità funzionali allo studio: individua informazioni utili, le mette in relazione le sintetizza e le espone.)

relazione, le sintetizza e le espone.)				
Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato		
L'allievo in situazioni note e guidato:	L'allievo in situazione note:	L'allievo autonomamente in situazioni nuove:		
1. ascolta brevi testi orali e/o scritti e ne	<ol> <li>ascolta testi orali e/o scritti e ne comprende il</li> </ol>	<ol> <li>ascolta testi orali e/o scritti e ne comprende il</li> </ol>		
comprende il senso globale;	senso globale e le informazioni principali;	senso globale, le informazioni principali e lo		
<ol><li>comunica con i compagni e gli insegnanti,</li></ol>	<ol><li>comunica con i compagni e gli insegnanti,</li></ol>	scopo;		
rispettando il turno e formulando messaggi	rispettando il turno e formulando messaggi	<ol><li>comunica con i compagni e gli insegnanti,</li></ol>		
chiari;	chiari e pertinenti;	rispettando il turno e formulando messaggi		
<ol> <li>usa un lessico semplice e comprende alcuni termini specifici;</li> </ol>	usa un lessico adeguato ai contesti e alcuni termini specifici;	chiari e pertinenti, con un registro adeguato alla situazione;		
<ol> <li>mette in atto le prime abilità funzionali allo studio: con l'aiuto dell'insegnante individua</li> </ol>	<ol> <li>mette in atto le prime abilità funzionali allo studio: individua informazioni utili, e con l'aiuto</li> </ol>	<ol> <li>usa un lessico adeguato ai contesti e usa la terminologia specifica;</li> </ol>		
informazioni utili, le mette in relazione, le	dell'insegnante le mette in relazione, le	4. mette in atto le prime abilità funzionali allo		
sintetizza e le espone in forma semplice.	sintetizza e le espone in forma chiara.	studio: individua informazioni utili, le mette in		
		relazione, le sintetizza e le espone in forma		
		chiara.		
COMPETENZA 2 - Legge comprende ed interpreta testi scritti di vario tipo (Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia				

**COMPETENZA 2 - Legge, comprende ed interpreta testi scritti di vario tipo.** (Legge testi di vario genere facenti parte della letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in lettura silenziosa e autonoma e formula su di essi giudizi personali e ne individua il senso globale e le informazioni principali.)

Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato	
L'allievo in situazioni note e guidato:	L'allievo in situazioni note:	L'allievo in situazioni note e non:	
1. legge testi di vario genere facenti parte della	<ol> <li>legge testi di vario genere facenti parte della</li> </ol>	<ol> <li>legge testi di vario genere facenti parte della</li> </ol>	
letteratura per l'infanzia, sia a voce alta sia in	letteratura per l'infanzia, sia a voce alta e in	letteratura per l'infanzia, sia a voce alta e in	
lettura silenziosa e autonoma;	modo il più possibile espressivo sia in lettura	modo espressivo sia in lettura silenziosa e	
2. è in grado di dare un semplice giudizio	silenziosa e autonoma;	autonoma;	
personale;	<ol><li>è in grado di dare un giudizio personale;</li></ol>	<ol><li>è in grado di dare un giudizio personale, anche</li></ol>	
<ol><li>individua il senso globale del testo letto.</li></ol>	3. individua il senso globale e le informazioni	motivato;	
	principali del testo letto.	3. individua il senso globale e le informazioni	
		principali del testo letto.	

**COMPETENZA 3** - **Produce testi orali e scritti di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi.** (Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre e rielabora testi manipolandoli, completandoli, trasformandoli.)

Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato		
L'allievo in situazioni note e guidato:	L'allievo in situazioni note:	L'allievo in situazioni note e non:		
<ol> <li>scrive semplici testi, legati all'esperienza e</li> </ol>	lle 1. scrive testi corretti nell'ortografia e nella	1. scrive testi corretti nell'ortografia, chiari		
diverse occasioni di scrittura che la scuola o	e; sintassi, legati all'esperienza e alle diverse	coerenti, legati all'esperienza e alle divers		
<ol><li>rielabora testi e li completa.</li></ol>	occasioni di scrittura che la scuola offre;	occasioni di scrittura che la scuola offre;		
	<ol><li>rielabora testi, li manipola e li completa.</li></ol>	2. rielabora testi, li manipola, li completa e li		
		trasforma.		



#### Istituto Comprensivo "Federigo Tozzi" - Chianciano Terme

#### Programmazione didattica per competenze

Scuola Primaria - Anno scolastico: 2016-2017

#### Classe V

Titolo del Progetto didattico: Il culto dei Santi e la via Francigena: san Cristoforo, san Leonardo, san Michele Arcangelo, San Galgano.

Competenza europea di riferimento	Consapevolezzaed espressione culturale			
Competenza chiave di cittadinanza	Comunicare (comprendere messaggi di genere diverso[]), rappresentare.			
Disciplina/e coinvolta/e	Religione, Arte, (italiano)			
Contesto di riferimento	Programm azione disciplinare e/o interdisciplinare			
Traguardi per lo sviluppo delle competenze	L'alunno riflette sui dati fondamentali della vitadi Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento, rispecchiati nella testimonianza dei Santi, alle tradizioni dell'ambiente in cui vive <sup>4</sup> .			
Obiettivi di apprendimento	<ul> <li>Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata d'agli artisti nel corso dei secoli².</li> <li>Riconoscere l'icono grafia dei santi del territorio.</li> </ul>			
Consegna operativa	Preparare un cartellone con la scheda biografica dei santi scelti e alcune immagini che mostrino come sono raffigurati.			
Prodotto atteso	Cartellone			
Tempi	5 incontri (2h cad.)			
Fasi di lavoro	<ol> <li>Presentazione all'aclasse del compito di realtà.</li> <li>Presentazione breve della biografia dei santi scelti e lettura in classe di brani significativi dalle fonti agiografiche. Ogni santo avrà il suo spazio in una lezione, durante la quale si lavorea sui testi, a partire dai quali si dovrà "dedurre" la loro raffigurazione per poi verificarla con la proiezione di immagini.</li> <li>Divisione in gruppi e scelta da parte di ciascun gruppo di uno dei santi di cui fare la scheda biografica ed illu strare l'iconografia.</li> <li>Progettazione e realizzazione del prodotto-cartellone.</li> <li>Presentazione all aclasse da parte dei capigruppo del lavoro svolto.</li> <li>Autovalutazione di gruppo.</li> </ol>			
Valutazione	Osservazione diretta delle varie fasi dei lavoro individu ale e di gruppo			

Competenza europea di	Consapevolezza ed espressione culturale				
riferimento					
Competenza chiave di	Comunicare (comprendere messaggi di genere diverso[]), rappresentare.				
cittadinanza					
Disciplina/e coinvolta/e	Religione, Arte, (italiano)				
Contesto di riferimento	Programmazione disciplinare e/o interdisciplinare				
Traguardi per lo sviluppo	L'alunno riflette sui dati fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo				
delle competenze	insegnamento, rispecchiati nella testimonianza dei Santi, alle tradizioni dell'ambiente in cui vive.				
Obiettivi di	Individuare significative espressioni d'arte cristiana (a partire da quelle presenti nel territorio), per				
apprendimento	rilevare come la fede sia stata interpretata e comunicata dagli artisti nel corso dei secoli.				
	Riconoscere l'iconografia dei santi del territorio.				
Consegna operativa	Preparare un cartellone con la scheda biografica dei santi scelti e alcune immagini che mostrino come sono				
	raffigurati.				
Prodotto atteso	Cartellone				
<u> </u>					
Tempi	5 incontri (2h cad.)				
	4. Duna mtariana alla alassa dal samunita di sastità				
Fasi di lavoro	<ol> <li>Presentazione alla classe del compito di realtà.</li> <li>Presentazione breve della biografia dei santi scelti e lettura in classe di brani significativi dalle fonti</li> </ol>				
	2. Presentazione breve della biografia dei santi scelti e lettura in classe di brani significativi dalle fonti agiografiche. Ogni santo avrà il suo spazio in una lezione, durante la quale si lavorerà sui testi, a partire dai				
	quali si dovrà "dedurre" la loro raffigurazione per poi verificarla con la proiezione di immagini.				
	3. Divisione in gruppi e scelta da parte di ciascun gruppo di uno dei santi. di cui fare la scheda biografica ed				
	illustrare l'iconografia.				
	4. Progettazione e realizzazione del prodotto-cartellone.				
	5. Presentazione alla classe da parte dei capigruppo del lavoro svolto.				
	6. Autovalutazione di gruppo.				
Osservazione	Una scheda-griglia di osservazione monitoraggio Slide 54				
Valutazione	Osservazione diretta delle varie fasi dei lavoro individuale e di gruppo NO				

#### Indicazioni nazionali, p. 9

Per l'insegnamento della Religione Cattolica, disciplinata dagli accordi concordatari, i traguardi di sviluppo delle competenze e gli obiettivi di apprendimento sono definiti d'intesa con l'autorità ecclesiastica (decreto del Presidente della Repubblica dell'11 febbraio 2010).

#### Arte e immagine

#### Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.)

Individua i principali aspetti formali dell'opera d'arte; apprezza le opere artistiche e artigianali provenienti da culture diverse dalla propria.

Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.

#### Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola primaria

#### Esprimersi e comunicare

- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni;
   rappresentare e comunicare la realtà percepita;
- Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.
- Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.
- Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini e opere d'arte.

#### Osservare e leggere le immagini

- Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.
- Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.
- Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati.

#### Comprendere e apprezzare le opere d'arte

- Individuare in un'opera d'arte, sia antica che moderna, gli elementi essenziali della forma, del linguaggio, della tecnica e dello stile dell'artista per comprenderne il messaggio e la funzione.
- Familiarizzare con alcune forme di arte e di produzione artigianale appartenenti alla propria e ad altre culture.
- Riconoscere e apprezzare nel proprio territorio gli aspetti più caratteristici del patrimonio ambientale e urbanistico e i principali monumenti storico-artistici.

#### Dalle Indicazioni alla Rubrica di valutazione



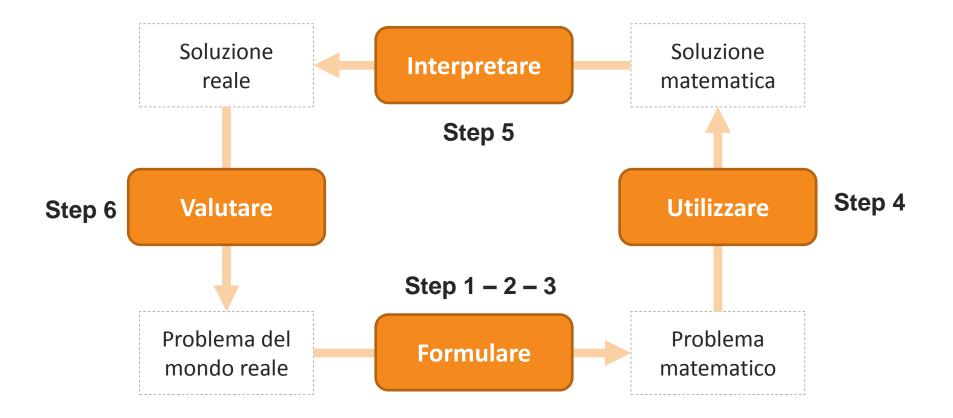
Competenza	Competenza Chiave UE	Evidenza/Descrizio ne	Livello di padronanza			
Riferimento alle Indicazioni Racomandazioni nazionali del Primo ciclo UE*	Racomandazione UE*	Dimensioni della competenza che definizscono ambiti di verifica sintetici	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
			D	С	В	А
Esprimersi e comunicare	Consapevolezza ed espressione culturale	Elaborare creativamente Trasformare immagini	☐ In modo parziale se guidato	☐ In modo globale	☐ In modo puntuale	☐ In modo originale
Osservare e leggere le immagini	Consapevolezza ed espressione culturale	Guardare e osservare	□ Elementari	☐ Completi	□ Esaurienti	☐ Articolati
Comprendere e apprezzare le opere d'arte	Consapevolezza ed espressione culturale	Familiarizzare con alcune forme di arte	☐ Limitato	☐ Semplice	☐ Appropriato	□ Esteso

Riferimento normativo:Indicazioni nazionali per il primo ciclo di istruzione

<sup>\*</sup> Racomandazione UE 18 dicembre 2006 Competenze chiave per l'apprendimento permanente

#### Ipotesi di lavoro





- 1. Partire da un problema reale
- 2. Strutturare il problema reale in base a concetti matematici
- 3. Formalizzare il problema matematico
- 4. Risolvere il problema matematico
- 5. Tradurre la soluzione matematica in rapporto alla soluzione reale
- 6. Produrre una valutazione/autovalutazione della situazione-problema

#### Ipotesi di lavoro



#### 1. Partire da un problema reale

- Il Consiglio comunale ha deciso di mettere un lampione in un piccolo parco triangolare in modo che l'intero parco sia illuminato. Dove dovrebbe essere collocato il lampione?
- Occorre localizzare il punto di un parco in cui mettere un lampione.

#### 2. Strutturare il problema reale in base a concetti matematici

• Il parco può essere rappresentato con un triangolo e l'illuminazione di un lampione come un cerchio con un lampione al centro.

#### 3. Formalizzare il problema matematico

• Il problema viene riformulato in "localizzare il centro del cerchio circoscritto al triangolo".

#### 4. Risolvere il problema matematico

 Poiché il centro di un cerchio circoscritto a un triangolo giace nel punto di incontro degli assi dei lati del triangolo occorre costruire gli assi su due lati del triangolo. Il loro punto di intersezione è il centro del cerchio.

#### 5. Tradurre la soluzione matematica in rapporto alla soluzione reale

• Si tratta di applicare la soluzione alla situazione reale, considerando le caratteristiche degli angoli, l'ubicazione e la dimensione degli alberi, etc.

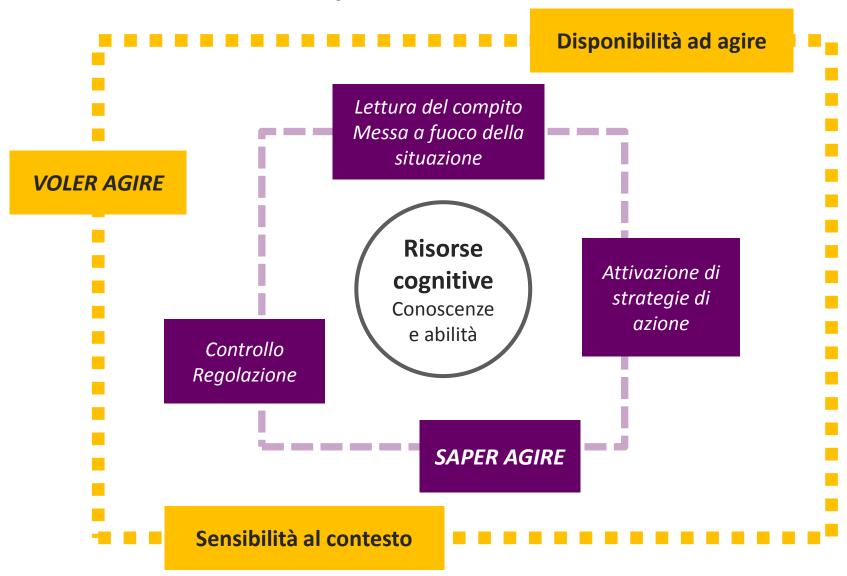
#### 6. Produrre una valutazione/autovalutazione della situazione-problema

• Rubrica di valutazione e rubrica di autovalutazione

## Il costrutto della «Competenza»

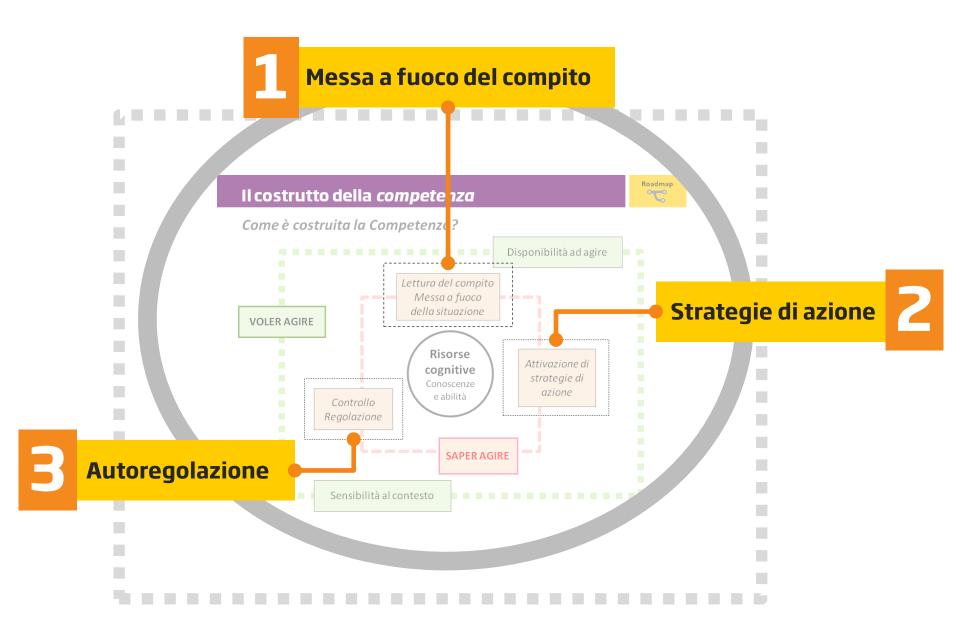


Come è costruita la Competenza?



# Processi chiave della «Competenza»





# Il linguaggio della «Competenza»



#### Descrittori: Messa a fuoco del compito

- Cogliere ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, ...)
- Identificare ... (dati e incognite, obiettivi, punti non chiari, ...)
- Individuare ... (elementi chiave, collegamenti e relazioni, risorse necessarie, ...)
- Localizzare ... (informazioni, concetti, ...)
- Riconoscere ...(situazioni problematiche, informazioni date e informazioni mancanti, ...)
- **Scegliere** ... (le risorse più opportune, ...)
- Selezionare ... (le risorse più opportune, ...)

## Il linguaggio della «Competenza»



#### Descrittori: Strategie di azione

- Adoperare/Adottare (linguaggi, comportamenti)
- Analizzare (contenuti, processi)
- Attribuire (punti di vista, posizioni)
- Calcolare (applicando algoritmi)
- Classificare (contenuti, processi, soluzioni)
- Confrontare (contenuti, processi, soluzioni, strategie)
- Costruire (prodotti)
- Descrivere (oggetti, fenomeni, processi, soluzioni)
- Determinare (risultati, soluzioni, ipotesi di lavoro, strategie
- Dimostrare (soluzioni)
- Eseguire (procedure)
- Formulare/Riformulare (piani di azione, ipotesi di lavoro, strategie, soluzioni)
- Ideare (soluzioni, strategie)
- Ipotizzare (soluzioni, strategie)
- Organizzare (contenuti, processi, eventi)

- Pianificare (sequenze di azioni, processi, ipotesi di lavoro, strategie)
- Produrre (prodotti, progetti, sintesi, schede)
- Progettare (soluzioni, strategie)
- Rappresentare graficamente ... (contenuti, processi, problemi, soluzioni, strategie)
- Realizzare (prodotti, elaborati)
- Riassumere/Sintetizzare (contenuti, processi)
- Ricavare (implicazioni, conclusioni, sintesi)
- (problemi, soluzioni, strategie)
- Spiegare (fenomeni, processi)
- Trovare similarità e differenze in ... (contenuti, processi)
- Utilizzare un modello per ... (risolvere un problema)
- Utilizzare una procedura per... (risolvere un problema

# Il linguaggio della «Competenza»

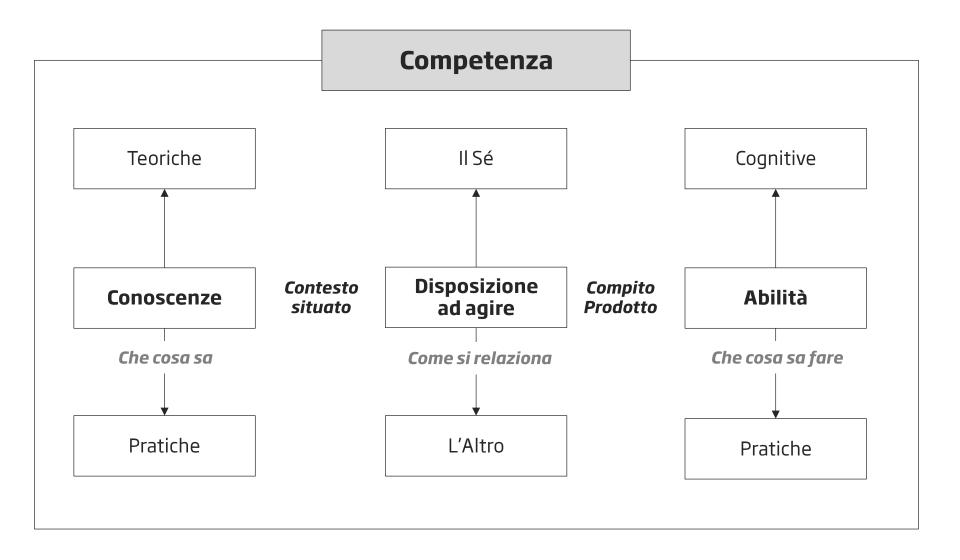


#### Descrittori: Autoregolazione

- Argomentare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)
- **Chiarire/Esplicitare** ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)
- Criticare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)
- **Difendere** ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)
- Giudicare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)
- Giustificare/Supportare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)
- Motivare ... (le proprie proposte, le proprie soluzioni, le strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)
- **Trovare errori** ... (nelle proprie proposte, nelle proprie soluzioni, nelle strategie applicate nella risoluzione di un problema, ...)

# Il costrutto della competenza





#### Il costrutto della competenza



#### Quale idea di apprendimento?

- Coaching •
- Co-costruzione
  - Negoziazione •

Facilitato dalla COLLABORAZIONE

- Apprendimento situato
- Compiti autentici
- Apprendistato

Determinato dal CONTESTO

#### **APPRENDIMENTO**

Guidato dalla METACOGNIZIONE

- Riflessione •
- Interazione riflessione
  - Autoregolazione •

Acquisito attraverso la COSTRUZIONE

- Esplorazione
- Rielaborazione
- Sperimentazione di modelli



# Insegnare per competenze



#### A quale livello si colloca una progettazione per competenze?

	Struttura Molecolare	Struttura Molare
	Struttura di tipo analitico, parcellizzato	Struttura che prevede un approccio più globale, olistico
<b>Top-Down</b> Modello deduttivo che parte da contenuti culturali per sviluppare le applicazioni	<ul> <li>Unità didattiche</li> <li>Prospettiva disciplinare</li> <li>Logica curricolare</li> <li>Approccio sistemico</li> <li>Percorso elementare</li> <li>Moduli didattici</li> <li>Prospettiva disciplinare</li> <li>Logica curricolare</li> <li>Approccio sistemico</li> <li>Percorso complesso</li> </ul>	
<b>Bottom-Up</b> Modello Induttivo che parte da contenuti esperienziali per poi definirli in modo teorico		<ul> <li>Progetti didattici</li> <li>Prospettiva pluridisciplinare</li> <li>Logica esperienziale</li> <li>Approccio euristico</li> <li>Percorso complesso</li> </ul> Progettazione per competenze



## Elaborare unità di apprendimento orientate a:

- Sviluppare competenze di base (competenza chiave)
  Indicare la competenza che si vuole sviluppare
- Competenza: Individuare collegamenti e relazioni
- Attraverso le discipline Matematica, Scienze, Educazione all'immagine
- Partendo da situazioni problema (compiti di realtà)
- Realizzando l'orto nella scuola



# Elaborare unità di apprendimento orientate a:

- Sviluppare competenze di base (competenza chiave)
  Indicare la competenza che si vuole sviluppare
- Competenza: Promuovere la risoluzione di situazioni-problema
- Attraverso le discipline
  Scienze, Tecnologia
- Partendo da situazioni problema (compiti di realtà)
- Costruendo il circuito elettrico



# Elaborare unità di apprendimento orientate a:

- Sviluppare competenze di base (competenza chiave)
  Indicare la competenza che si vuole sviluppare
- Competenza: Acquisire e interpretare l'informazione
- Attraverso le discipline Italiano, Scienze
- Partendo da situazioni problema (compiti di realtà)
- Partecipare ad un bando di concorso sull'ambiente



Attività a bassa strutturazione	Far inscenare un dialogo nel quale sia utilizzata una struttura linguistica appena presentata
Problema a carattere esplorativo	Chiedere agli allievi di scrivere una lettera in lingua straniera (per rispondere a un corrispondente) contenente parole/strutture linguistiche appena studiate.
Integrare apprendimenti già consolidati	Far progettare un'uscita didattica per effettuare una ricerca di informazioni su un aspetto della città.
Attività comunicative	Chiedere agli alunni di descrivere una situazione rappresentata figurativamente, di terminare una striscia a fumetti, di scrivere una scenetta da rappresentare, di dare un finale ad una storia
Compiti complessi su un determinato contesto	Chiedere agli alunni un testo che deve essere pubblicato, di preparare un'inchiesta su un problema molto sentito a scuola o in città



Produzioni a tema	Chiedere agli studenti di preparare una comunicazione alla classe
Uscite sul territorio	Proporre una visita con successivo trattamento dei dati raccolti
Attività laboratoriali	Nell'ambito del laboratorio richiedere l'elaborazione di ipotesi di indagine e ricerca, la messa a punto di strumenti per la raccolta dei dati
Stage pratici	Progetti di stage collegati all'ASL
Progetti di classe	Produzione di oggetti digitali, disciplinari o interdisciplinari (progetto di ristrutturazione del giardino, della biblioteca; video per la presentazione della scuola)



# In che modo la didattica in classe può interagire con questa idea di apprendimento?

1. Esperienze che facilitino il processo di costruzione della conoscenza

Decostruire e ricostruire i contenuti delle discipline in attività di ricerca-produzione di materiali

2. Comprensione/interpretazione attraverso molteplici prospettive

Sperimentare situazioni «aperte»: interpretare un'opera d'arte, predisporre un itinerario geografico

3. Inserire l'apprendimento in contesti realistici e rilevanti

Attraverso gli scenari educativi, le simulazioni, il fare finta di essere un....

4. Inserire l'apprendimento in un'esperienza sociale

Per esempio attraverso attività funzionali alle Competenze di cittadinanza

5. Utilizzare in modo consapevole le tecnologie digitali

BYOD, impiego dei telefonini e dei social per realizzare attività: video - Qrcode - Blog

6. Promuovere la metariflessione sui processi di apprendimento

Ridiscutere la qualità dei compiti autentici; fare autovalutazione e valutazione tra pari



#### Quale metodologia?

- Favorire processi che responsabilizzano il soggetto che apprende, che mettano al centro l'alunno come protagonista della sua conoscenza.
  - Approccio induttivo
  - Apprendistato cognitivo
  - Approccio ermeneutico
  - Gioco di ruolo
  - Apprendimento cooperativo

- Studi di caso
- Soluzione di problemi reali
- Approccio dialogico
- Brainstorming
- Approccio narrativo

Un elemento di criticità.

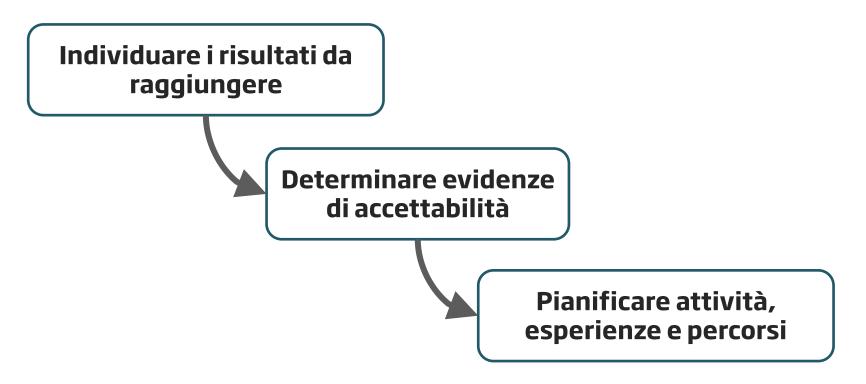
Quanto sono efficaci queste metodologie?



 John Hattie (Visible Learning) ha condotto una ricerca sugli insegnamenti efficaci.

Insegnante Guida		Insegnante Facilitatore	
Reciprocal teaching	0.74	Simulazione e giochi	0.32
Feedback	0.72	Inquiry based teaching	0.31
Istruzione diretta	0.59	Riduzione ampiezza classi	0.21
Mastery learning	0.57	Problem based learning	0.15
Obiettivi sfidanti	0.56	Web based learning	0.15

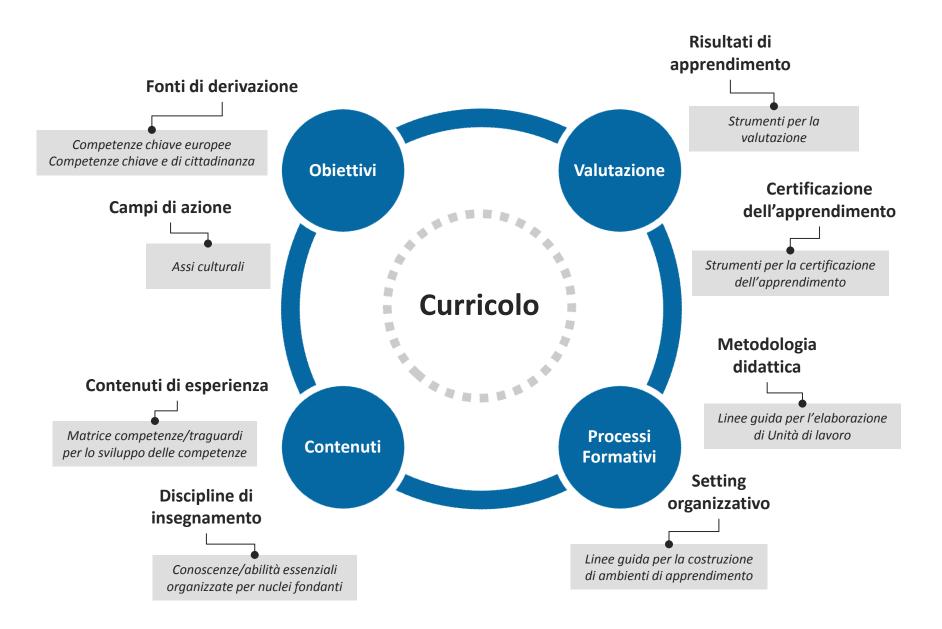




 J. McTighe – G.Wiggins, Fare progettazione. La pratica di un percorso didattico per la comprensione significativa, Roma, LAS, 2004

#### Ripensare il curricolo di scuola









#### Differenza tra competenza e prestazione

Al costrutto di competenza sono legati due aspetti:

- Uno esterno, cioè la prestazione adeguata (la performance).
- Uno interno, cioè la padronanza dei processi mentali correlati (le operazioni cognitive complesse).
  - Ora, impostare la formazione in termini di obiettivi di prestazione riduce il curricolo ad una serie di tante singole performances.

Esiste una soluzione



#### In che cosa consiste la competenza?

- La caratteristica della competenza consiste nella produttività. Chi possiede competenze è in grado di produrre una molteplicità di prestazioni imprevedibili all'interno di un certo tipo di attività.
  - Ad esempio: La competenza linguistica consente di produrre un numero infinito di frasi, non un solo specifico enunciato.
- In secondo luogo la competenza implica un sapere e un saper fare, cioè una conoscenza dichiarativa (sapere che cosa) e una conoscenza procedurale (sapere come).
  - La conoscenza dichiarativa costituisce una delle maggiori preoccupazioni didattiche degli insegnanti.





#### In che cosa consiste la competenza?

- In terzo luogo, la competenza implica la cognizione e la metacognizione.
  - Sono elementi riflessivi e metariflessivi che indicano la consapevolezza di quello che si sta facendo.
  - Si verificano, per esempio, attraverso una descrizione e una spiegazione di ciò che si sta facendo e perché.





#### Il pregresso: conoscenze e abilità come requisiti di partenza

- Conoscenze: indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relative a un settore di studio o di lavoro; le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.
- Abilità: indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti).

**Fonte:** Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 7 settembre 2006



#### Le 8 competenze chiave dell'Unione Europea

L'Unione Europea ha definito delle competenze chiave in grado di formalizzare le necessità di ogni soggetto, individuate in riferimento a otto ambiti:

- Comunicazione nella madrelingua
- Comunicazione nelle lingue straniere
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- Competenza digitale
- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale.

I saperi

Saper essere e saper fare

(Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente, 2006)



#### Le 8 competenze chiave nella normativa scolastica in Italia

In Italia il decreto ministeriale n. 139 del 22 agosto 2007, stabilisce **otto competenze chiave** di **cittadinanza** che ogni cittadino dovrebbe possedere dopo aver assolto l'obbligo d'istruzione (16 anni):

- Imparare a imparare
- Progettare
- Comunicare
- Collaborare e partecipare
- Agire in modo autonomo e responsabile
- Risolvere problemi
- Individuare collegamenti e relazioni
- Acquisire e interpretare l'informazione

### Progettare per competenze



### Competenze e Assi culturali

Secondo il regolamento sul nuovo obbligo di istruzione (22 agosto 2007), i giovani possono acquisire le **competenze chiave di cittadinanza** attraverso le conoscenze e le abilità delle **competenze di base**, riconducibili a **quattro diversi assi culturali**:

- Asse dei linguaggi
- Asse matematico
- Asse scientifico-tecnologico
- Asse storico-sociale



Ad ogni asse corrispondono determinate competenze ed obiettivi.



### Progettare per competenze



### Cosa sono gli «Assi culturali»?

Gli **assi culturali** costituiscono il "tessuto" per la costruzione di percorsi di apprendimento orientati all'acquisizione delle competenze chiave che preparino i giovani alla vita adulta e che costituiscano la base per consolidare e accrescere saperi e competenze in un processo di apprendimento permanente, anche ai fini della futura vita lavorativa.

Sono pensati come direzioni aperte dei saperi e come contenitori interdisciplinari.



### Progettare per competenze



### Indicazioni Nazionali per il primo ciclo 2012

#### Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola secondaria di primo grado

L'allievo interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, attraverso modalità dialogiche sempre rispettose delle idee degli altri; con ciò matura la consapevolezza che il dialogo, oltre a essere uno strumento comunicativo, ha anche un grande valore civile e lo utilizza per apprendere informazioni ed elaborare opinioni su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.

Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali.

Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente.

Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).

Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti) nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali e informatici.





## Compiti di realtà e compiti autentici



#### Compito di realtà.

All'alunno vengono consegnati vari documenti riguardanti la rivoluzione francese (brani di manuali, riproduzioni di documenti dell'epoca, brani tratti da saggi storiografici...). Si propone, in seguito, la seguente consegna:

In base all'insieme dei documenti in tuo possesso, presenta in forma schematica (per punti):

- i principali protagonisti della rivoluzione francese del 1789;
- i principali avvenimenti che sconvolgono la Francia tra il maggio del 1789 e settembre del 1791;
- i principali cambiamenti che avvengono in Francia riguardo al tipo di governo.

#### Compito autentico.

Sei un giornalista. Il quotidiano per il quale lavori ha iniziato a pubblicare una serie di articoli intorno al tema: "Stati Uniti: terra di libertà?". Sei incaricato di redigere un articolo concernente il periodo storico cha va dalla fine del XVIII secolo alla fine del XIX secolo. Hai intenzione di intervistate un importante storico americano e per prepararti hai raccolto qualche documento sulla storia di questo periodo.

- Formula cinque domande che possono scaturire dall'analisi e dal confronto di questi documenti ed organizzale come traccia per la tua intervista. Le domande da porre allo storico saranno costruite a partire da questa prima traccia.
- Non dimenticare di ricorrere ai concetti visti in classe (colonizzazione, crisi/crescita, migrazione, stratificazione sociale, liberalismo, democrazia/autoritarismo)



- I compiti di realtà richiedono all'alunno di risolvere una situazione nuova, complessa e sfidante, utilizzando le conoscenze che ha acquisito nel corso dell'attività didattica.
- Bisogna inventare situazioni simulate, scenari educativi, problem solving, project work, attività laboratoriali.
- I compiti di realtà si svolgono a piccoli gruppi (2-4 alunni) e coinvolgono più discipline.
- Consentono di vedere le competenze in azione.



- Il compito di realtà viene proposto al termine di un percorso didattico, di un'unità di apprendimento, di un modulo, ecc..
- Individuare una competenza chiave di riferimento.
   Esempio: Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità
- Poi la disciplina coinvolta. Esempio: Storia.
- Dal testo delle Indicazioni Nazionali si indicano i Traguardi per lo sviluppo delle competenze e gli Obiettivi di apprendimento.
- Si specificano (1) la consegna operativa e (2) il prodotto atteso.
- Si concordano con la classe i tempi e le fasi di lavoro



- I compiti di realtà (detti anche di prestazione o autentici) sono problemi complessi, aperti, che vengono posti agli alunni come mezzo per dimostrare la padronanza di qualcosa.
- La loro complessità e apertura costituisce per lo studente delle situazioni impegnative, che devono peraltro prevedere almeno due elementi:
  - devono agganciarsi alle situazioni di vita reale.
  - devono prevedere una dimensione sfidante in rapporto alle conoscenze e alle esperienze possedute e da attivare.



### Esempi

- Compiti di realtà
- Compiti autentici
- Episodi di apprendimento situati (EAS → Rivoltella)
- Situated learning
- Inquiry Based Learning
- Problem Solving
- Didattica per scenari
- Project Work
- Impresa Formativsa Simulata



#### Competenza chiave di riferimento

Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità

Disciplina coinvolta

Storia

#### Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità, durate, periodizzazioni
- Organizza le informazioni e le conoscenze, tematizzando e usando le concettualizzazioni pertinenti.
- Usa carte geo-storiche, anche con l'ausilio di strumenti informatici.
- Racconta i fatti studiati e produce semplici testi storici, anche con risorse digitali.

#### Obiettivi di apprendimento

- Produrre informazioni con fonti di diversa natura utili alla ricostruzione di un fenomeno storico.
- Usare cronologie e carte storico-geografiche per rappresentare le conoscenze.
- Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali.
- Esporre con coerenza conoscenze e concetti appresi, usando il linguaggio specifico della disciplina.



#### Consegna operativa

Preparare un cartellone su una delle civiltà dei fiumi che sono appena state studiate seguendo la traccia fornita dall'insegnante. Quindi presentate alla classe il lavoro che avete realizzato.

#### **Prodotto atteso**

Cartellone

#### Tempi

6 ore + il tempo per la presentazione alla classe.

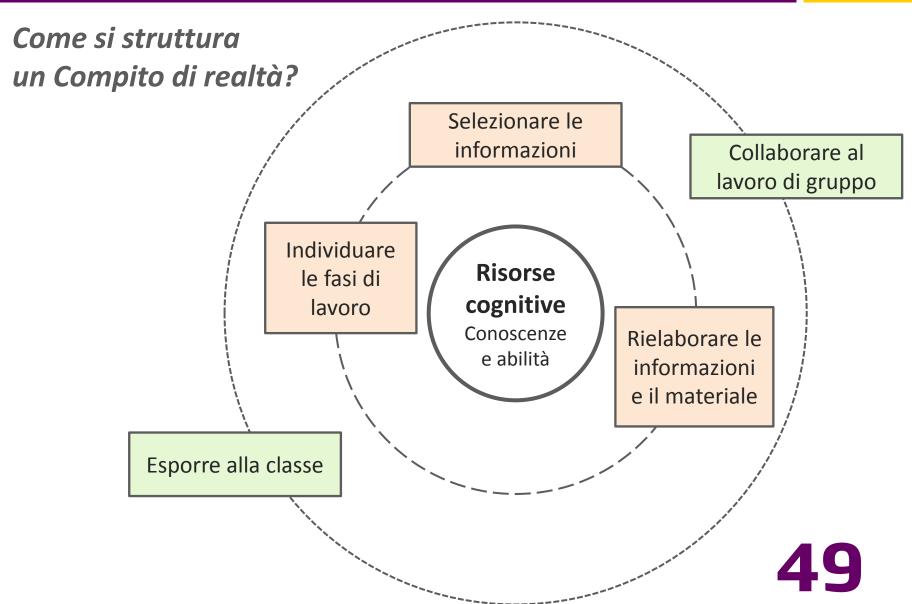
#### Fasi di lavoro

- 1. Presentazione alla classe del compito di realtà.
- 2. Formazione dei gruppi di lavoro.
- 3. Assegnazione o scelta dell'argomento da presentare.
- 4. Consegna della traccia di lavoro.
- 5. Progettazione e realizzazione del prodotto-cartellone.
- 6. Organizzazione dei ruoli per la presentazione
- 7. Presentazione alla classe.
- Autovalutazione individuale.



- Prestare attenzione agli indicatori trasversali di competenza: autonomia, responsabilità, partecipazione.
- Documentare le fasi di lavoro con foto e video.
- Al termine del lavoro, sollecitare gli alunni a individuare i punti di forza e i punti di debolezza dell'iniziativa, invitandoli a proporre eventuali soluzioni alternative.
- Distribuire agli alunni una Rubrica di autovalutazione.







### Che cosa si osserva e che cosa si valuta?

Criteri / Dimensioni	Indicatori
Individuare le fasi di lavoro	<ul><li>Comprende la consegna</li><li>Organizza il lavoro.</li></ul>
Selezionare le informazioni	<ul> <li>Individua le informazioni pertinenti alla richiesta.</li> <li>Opera scelte consapevoli.</li> </ul>
Rielaborare le informazioni e organizzare il materiale	<ul> <li>Elabora sintesi.</li> <li>Utilizza il lessico specifico della disciplina.</li> <li>Dispone il materiale in modo efficace.</li> </ul>
Collaborare al lavoro di gruppo	Propone e sostiene opinioni personali
Parlare in pubblico	<ul> <li>Padroneggia gli elementi comunicativi.</li> <li>Controlla le emozioni</li> <li>Risolve l'imprevisto.</li> </ul>



#### La Rubrica di valutazione

### Rubrica di valutazione

 Si intende un prospetto sintetico di descrizione di una competenza utile a identificare e ad esplicitare le aspettative relative ad una determinata prestazione e a indicare il grado di raggiungimento degli obiettivi prestabiliti.



### La Rubrica di valutazione

Criteri / Dimensioni	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale		
Individuare le fasi di lavoro.	Comprende la consegna e organizza tutte le fasi di lavoro in modo autonomo, consapevole e responsabile.	Comprende la consegna e organizza tutte le fasi di lavoro in modo autonomo.	Comprende la consegna e organizza tutte le fasi di lavoro in modo autonomo solo in alcune fasi.	Comprende solo parzialmente la consegna e organizza il lavoro con il supporto dei compagni.		
Selezionare le informazioni.	Individua informazioni pertinenti in modo autonomo e sicuro, operando scelte consapevoli.	Individua informazioni pertinenti in modo autonomo.	Individua in modo autonomo solo alcune informazioni.	Individua alcune informazioni con la guida dei compagni.		
Rielaborare le informazioni e organizzare il materiale.	Elabora sintesi accurate, utlizzando il lessico della disciplina. Dispone il materiale con consapevolezza ed efficacia comunicativa.	Elabora sintesi utilizzando parzialmente il lessico specifico della disciplina. Dispone il materiale con efficacia comunicativa.	Elabora sintesi utilizzando parzialmente il lessico della disciplina. Dispone alcuni materiali con efficacia comunicativa.	Elabora delle semplici sintesi e dispone il materiale con il supporto dei compagni.		
Collaborare al lavoro di gruppo.	Propone opinioni personali e le sostiene con argomentazioni valide. Opera scelte, condivide e ottimizza le risorse di ciascuno.	Propone opinioni personali, opera scelte condivise e utilizza le risorse di ciascuno.	Propone semplici opinioni, opera scelte individuali e impiega parzialmente le risorse di ciascuno.	Propone semplici opinioni personali se opportunamente guidato dai compagni.		
Parlare in pubblico.	Gestisce in autonomia e con sicurezza la presentazione. Ha il pieno controllo delle emozioni e risolve con prontezza gli imprevisti.	Gestisce in autonomia la presentazione. Controlla le emozioni e risolve gli imprevisti.	Gestisce la presentazione e controlla le emozioni.	Gestisce la presentazione e controlla le emozioni solo con il supporto dei compagni.		



### L'osservazione sistematica degli indicatori trasversali

L'osservazione viene fatta dagli insegnanti durante lo svolgimento del compito di realtà: si osservano l'autonomia, la partecipazione, la flessibilità, la capacità di collaborare alla risoluzione di problemi/conflitti, ecc.

 Cfr. le Linee guida per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione

Alunno/a	AUTONOMIA			RESPONSABILITÀ			PARTECIPAZIONE					
	Α	В	С	D	Α	В	С	D	Α	В	С	D
••••												

### Per studiare la competenza



## Qualche indicazione bibliografica

- M. Baldacci, Curricolo e competenze, Milano, Mondadori Università, 2010.
- M. Castoldi, Progettare per competenze. Percorsi e strumenti, Roma, Carocci, 2011.
- L. Guasti, *Didattica per competenze*. *Orientamenti e indicazioni pratiche*, Trento, Erickson, 2012.
- R. Trinchero, *Costruire*, *valutare*, *certificare* competenze. *Proposte di attività per la scuola*, Milano, Franco Angeli, 2012.
- M. Castoldi, *Curricolo per competenze: percorsi e strumenti,* Roma, Carocci, 2013.
- M.C. Bottazzi, G. Braga, G. Ricaldi, *Progettazione didattica e valutazione* per competenze. Modelli e indicazioni per gli istituti tecnici e professionali, Trento, Erickson, 2013.
- C.Mariani, *Il curricolo d'italiano nella scuola secondaria. Teoria e didattica,* Roma, Anicia, 2014.



# Grazie per la vostra attenzione

Carlo Mariani

c.mariani@indire.it