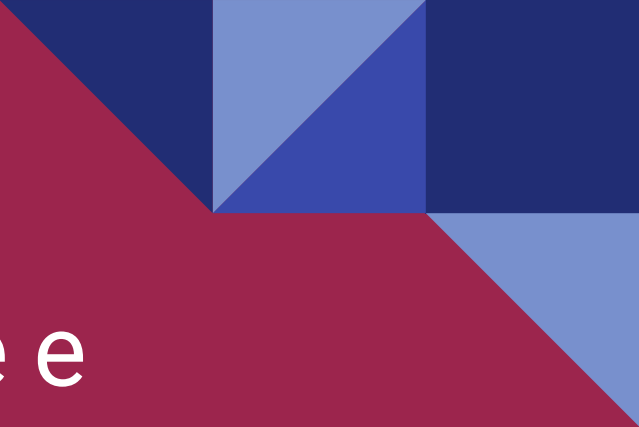




Didattica per competenze e valutazione formativa - II parte

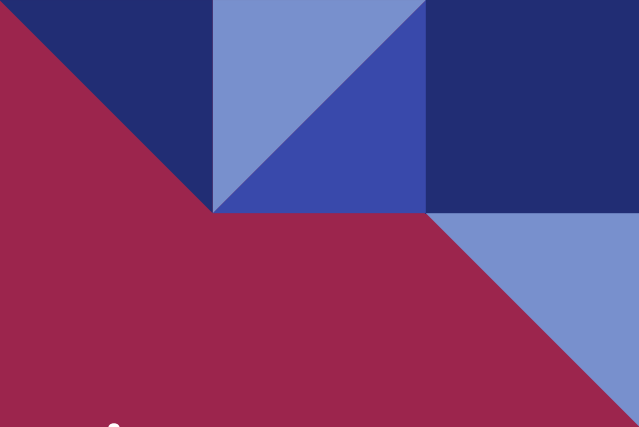
Prof.ssa Roberta Accorroni

Novembre 2023

Che cos'è un obiettivo?

<https://forms.gle/9bB8bDezrUm4gWkq5>





A caccia dell'obiettivo

Come scrivere un obiettivo chiaro ed efficace

Progettare il percorso di apprendimento



Obiettivo n° 1

Ci deve essere un motivo per l'apprendimento.



Obiettivo n° 3

Occorre scegliere gli obiettivi da raggiungere.



Obiettivo n° 2

Gli studenti non devono conoscere già tutto quello che si intende insegnare.



Obiettivo n° 4

L'insegnante deve scegliere ed organizzare le esperienze di apprendimento più idonee al raggiungimento dell'obiettivo scelto.

Che cos'è un obiettivo?



L'obiettivo è la descrizione di una **performance** che gli studenti devono essere in grado di mostrare per essere considerati competenti.

L'obiettivo è necessario allo sviluppo della competenza.

L'obiettivo descrive il **risultato** piuttosto che il metodo.



Perché occorre formulare l'obiettivo?

1. Se non si conosce la meta che si vuole raggiungere è difficile scegliere i mezzi più adatti per arrivarci
2. Anche gli studenti possono organizzare meglio i loro sforzi conoscendo l'obiettivo che devono raggiungere

3.. E' necessario scoprire se l'obiettivo, di fatto, è stato raggiunto e a che punto lo studente è arrivato nel suo percorso di apprendimento.

"Se si hanno le idee chiare sulla meta da raggiungere, si ha anche un'ottima possibilità di arrivarci."

R.Mager

Adesso riprova

<https://forms.gle/9bB8bDezrUm4gWkq5>



“Un’indagine sull’organizzazione delle biblioteche nelle scuole primarie che voglia evidenziare i metodi di sviluppo della biblioteca come parte integrante della scuola, incluse funzioni, organizzazione, servizi e materiali.”

non è un obiettivo ma una descrizione.

La **descrizione** di un corso dice qualcosa sul contenuto e sulle procedure.

L'**obiettivo** descrive il risultato che si attende alla fine del corso.



“Essere in grado di scrivere e verificare un programma per calcolare le medie aritmetiche al computer.”

L’asserzione che avete letto è un obiettivo, in quanto è il risultato che secondo voi lo studente è in grado di raggiungere.



“Discutere ed illustrare i principi e le tecniche della programmazione digitale.”

**Avete centrato l’obiettivo!
Sapete riconoscere un obiettivo
Bravissimi**



Nelle Linee guida dell'ordinanza 172

«Gli obiettivi descrivono manifestazioni dell'apprendimento in modo sufficientemente specifico ed esplicito da poter essere osservabili»

Gli obiettivi contengono sempre:
SIA IL PROCESSO COGNITIVO
che gli alunni devono mettere in atto,
SIA IL CONTENUTO disciplinare
al quale l'azione si riferisce.

Italiano classe IV - Ascoltare e parlare

Narrare esperienze personali ed eventi in modo chiaro, con lessico appropriato, coerenza logica e temporale.

PROCESSO COGNITIVO

CONTENUTO

Come si redige un buon obiettivo?

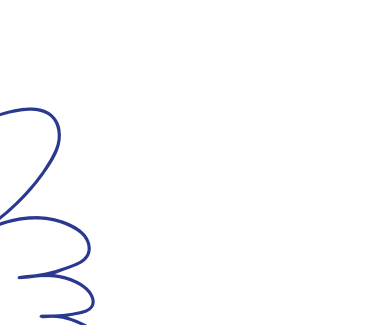
Formulare in modo rigoroso le operazioni cognitive (e definire obiettivi specifici di apprendimento in forma operativa)

evitare anche quelli troppo specifici (da modificare)

Riflettiamo ...

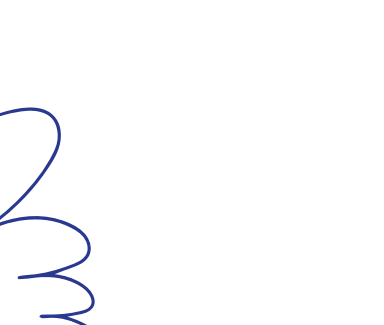
- Stimare il numero di palline in un barattolo.

“Il numero di palline in un barattolo”
non è un contenuto di apprendimento.



Meglio allora:

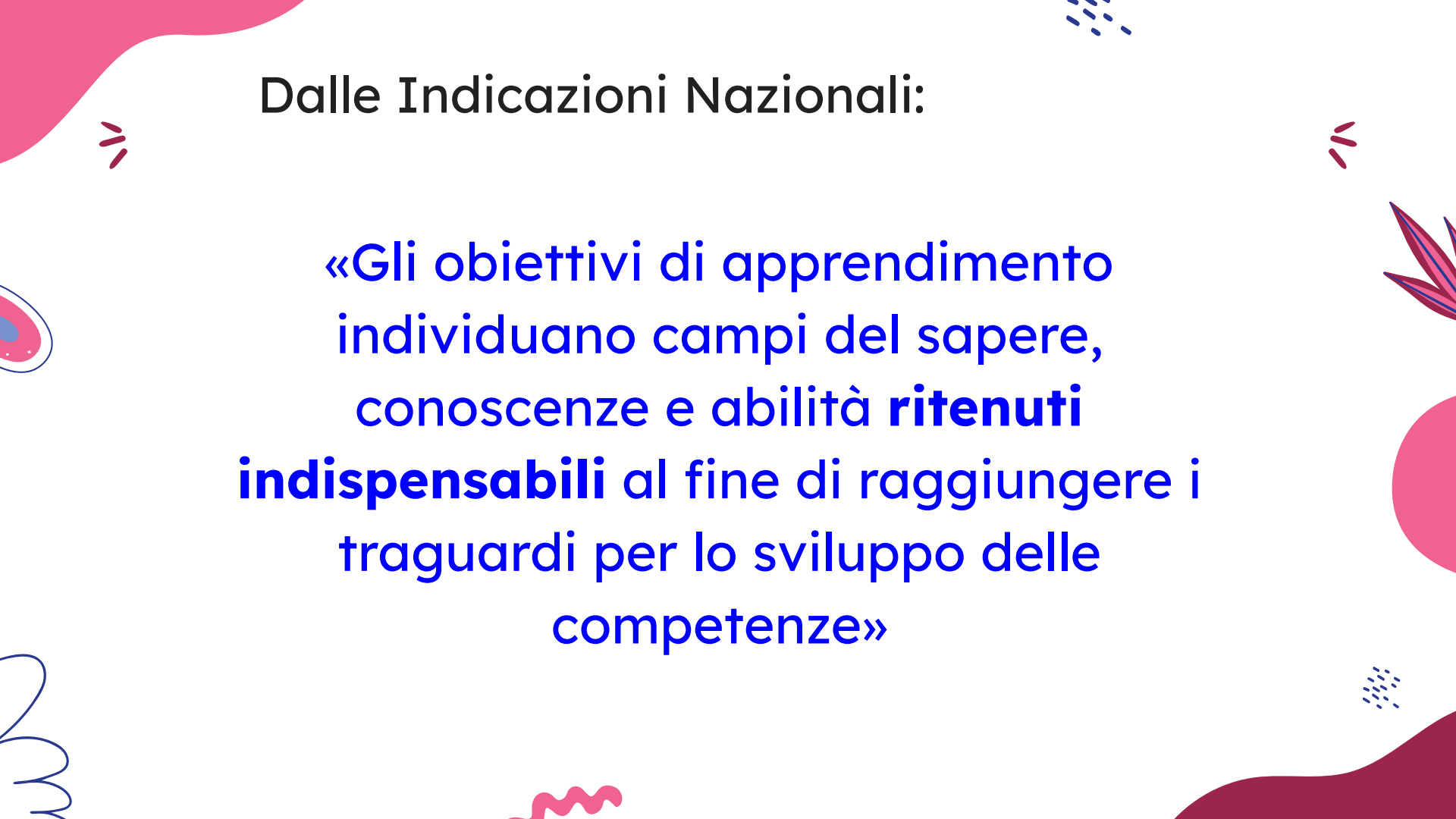
Risolvere problemi pratici utilizzando
calcoli a mente e stime approssimate.



Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza. Storia

Sì: Ricavare informazioni e conoscenze su aspetti del passato da fonti storiche di tipo diverso

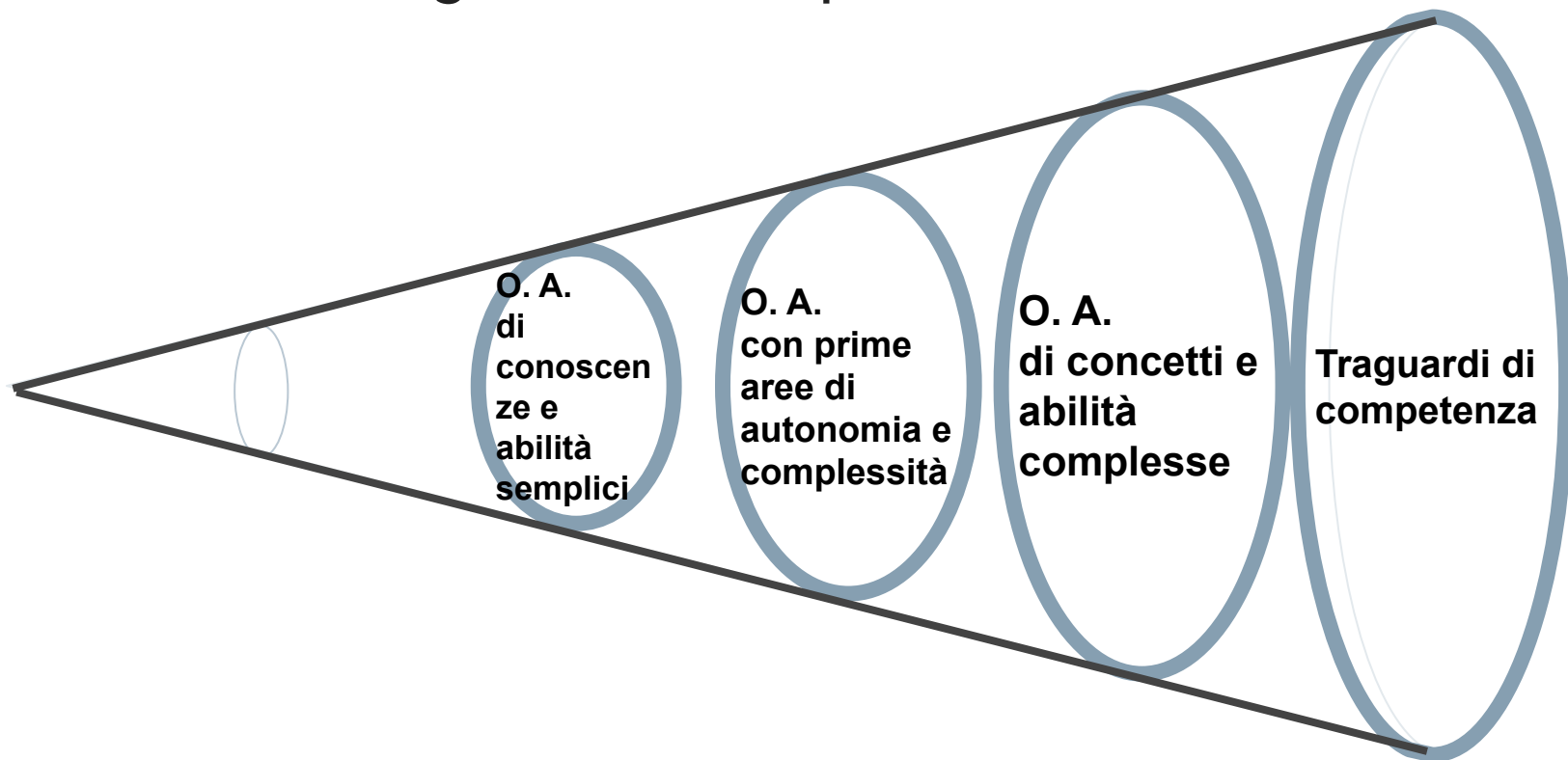
No: Dimostrare l'importanza delle fonti nella ricostruzione storia



Dalle Indicazioni Nazionali:

«Gli obiettivi di apprendimento
individuano campi del sapere,
conoscenze e abilità **ritenuti
indispensabili** al fine di raggiungere i
traguardi per lo sviluppo delle
competenze»

Dagli obiettivi di apprendimento ai traguardi di competenza



Dalle Indicazioni Naz.li 2012

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

L'allievo partecipa a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni ed insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti in un registro il più possibile adeguato alla situazione.

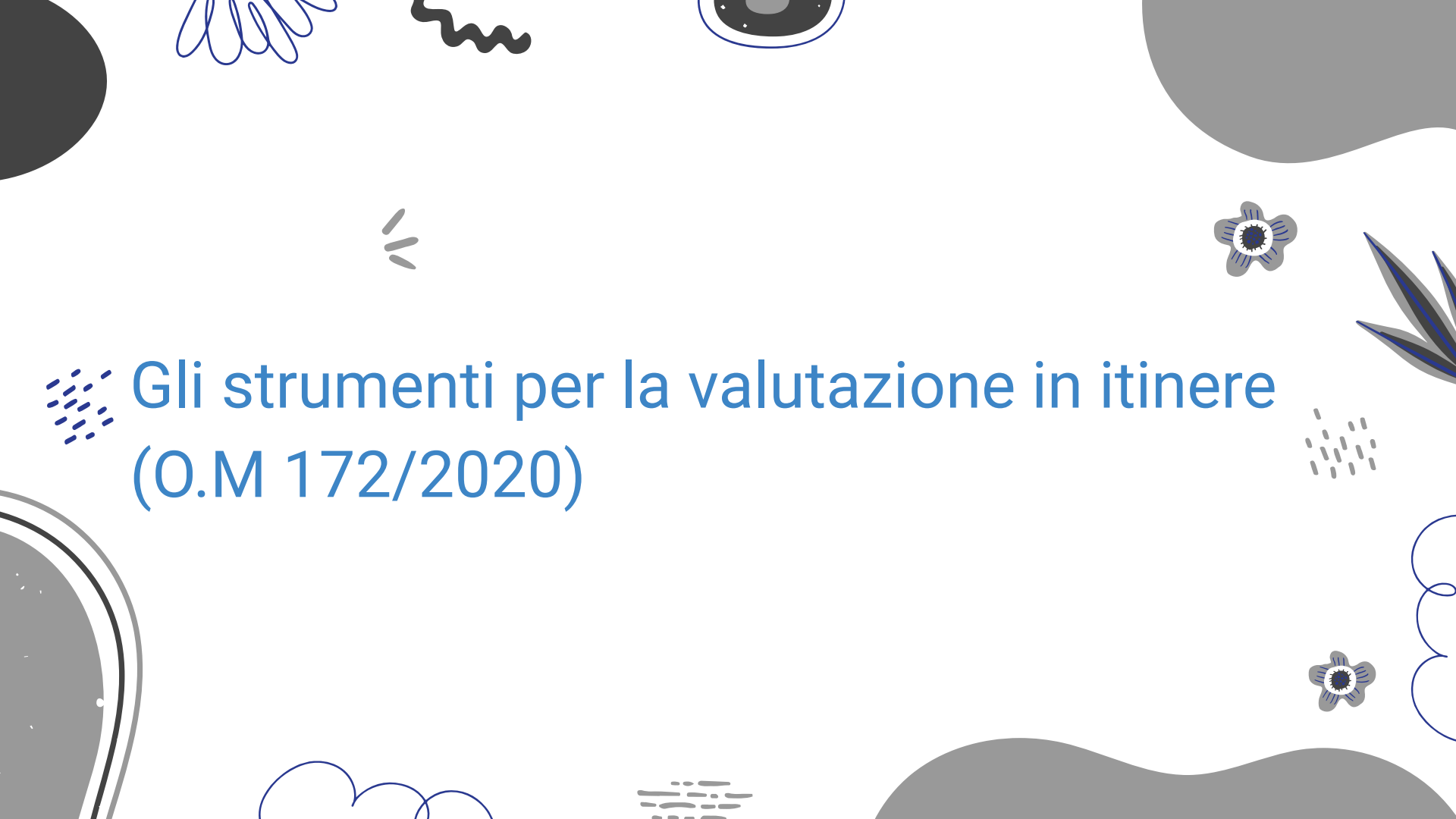
classe prima

L'allievo partecipa a scambi comunicativi con compagni e insegnanti rispettando il turno.

Obiettivo dalle Indicazioni Nazionali al termine della classe terza della scuola primaria

Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.

Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione) rispettando il turno.

The background is white with various abstract decorative elements. In the top left, there is a dark grey circle, a blue scribbled shape, a black wavy line, and a black circle with white dots. In the top right, there is a large grey wavy shape. In the center, there are two small grey chevron-like shapes. To the right of the text, there is a grey flower-like shape with a blue center and a cluster of small grey dashes. In the bottom left, there is a grey shape with a white outline and a blue cloud-like shape. In the bottom center, there is a cluster of small grey dashes. In the bottom right, there is a grey flower-like shape with a blue center, a blue cloud-like shape, and a grey wavy shape.

Gli strumenti per la valutazione in itinere (O.M 172/2020)

Gli strumenti per la valutazione in itinere (O.M. 172/2020)

L'OSSERVAZIONE	IL COLLOQUIO INDIVIDUALE
L'ANALISI DELLE INTERAZIONI VERBALI, DEI PRODOTTI, DELLE ARGOMENTAZIONI	COMPITI PRATICI COMPLESSI
PROVE DI VERIFICA	ELABORATI SCRITTI
COMPITI AUTENTICI	LE SITUAZIONI DI ROUTINE

La documentazione per la valutazione in itinere

Esempio

Classe: seconda

Disciplina: Matematica e Geografia

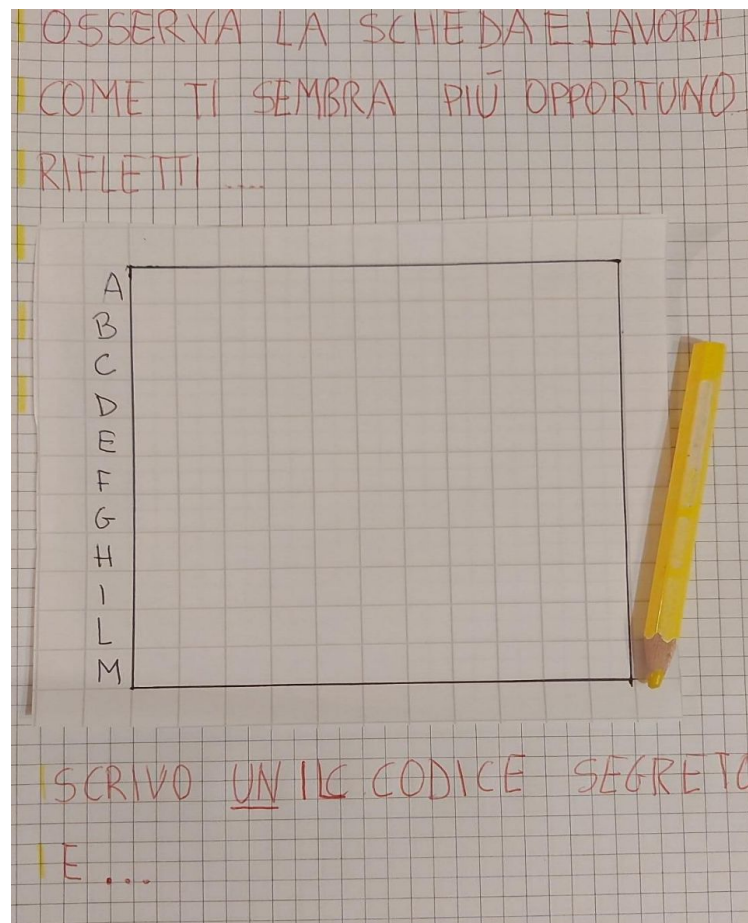
Obiettivo oggetto di valutazione:

Riconoscere la posizione degli oggetti nello spazio.

Descrivere e rappresentare un percorso.

Comprensione e risoluzione di situazione problematica .

Attività. **SCRIVI IL CODICE SEGRETO (1)**

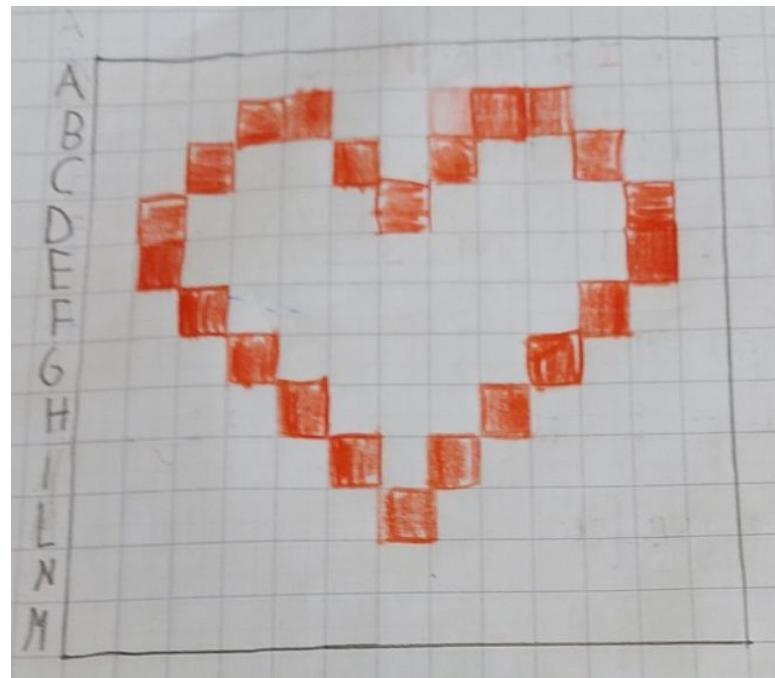


La documentazione per la valutazione in itinere Esempio

**Svolgimento dell'attività:
Il disegno (2)**

CRITERI UTILIZZATI PER L'OSSERVAZIONE

Autonomia operativa
Attivazione cognitiva
Attivazione argomentativa
Completezza



Svolgimento dell'attività: La legenda (3)

B:	3	□	2	■	3	□	2	■	3	□				
C:	2	□	1	■	2	□	1	■	1	□	1	■	2	□
D:	1	□	4	■	4	□	1	■	4	□	1	■	1	□
E:	1	□	1	■	9	□	9	■	4	□				
F:	2	□	1	■	7	□	1	■	2	□				

G:	3	□	1	■	5	□	1	■	3	□
H:	4	□	4	■	3	□	1	■	4	□
I:	5	□	4	■	1	□	4	■		
L:	6	□	4	■	6	□				

FEEDBACK VALUTATIVO (4)

Feedback sulla base dei criteri sopra esposti:
“Complimenti! Hai lavorato con impegno e hai capito come procedere!”

Sai lavorare con autonomia, hai usato bene le tue risorse completando l'attività proposta con successo ♥!!
Sei stata molto chiara nel raccontare ai tuoi compagni come hai lavorato ma soprattutto "perché"! Complimenti! ♥
BRAVISSIMA !! ♥

PERCHE'
INSEGNARE
PER
SVILUPPARE LE
COMPETENZE?

Dalle Indicazioni Nazionali 2012:

“Le trasmissioni standardizzate e normative delle conoscenze, che comunicano contenuti invariati pensati per individui medi, non sono più adeguate.

Al contrario, la scuola è chiamata a realizzare percorsi formativi sempre più rispondenti alle inclinazioni personali degli studenti, nella prospettiva di valorizzare gli aspetti peculiari della personalità di ognuno.”

“Le scuole sono chiamate a elaborare il proprio curriculum esercitando così una parte decisiva dell'autonomia che la Repubblica attribuisce loro.

...Lo Stato stabilisce le norme generali cui devono attenersi le scuole.

Tali norme comprendono: la fissazione degli obiettivi generali del processo formativo e degli obiettivi specifici di apprendimento relativi alle COMPETENZE degli studenti.

Il sistema scolastico italiano assume come orizzonte di riferimento il quadro delle competenze chiave per l'apprendimento permanente definite dall'Europa.”

E la libertà di insegnamento?

E' nell'elaborazione del curricolo d'istituto che comprende contenuti, metodi, valutazione coerenti con i traguardi formativi espressi dalle Indicazioni Nazionali.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze.

Le scuole hanno la libertà e la responsabilità di organizzarsi e di scegliere l'itinerario, più opportuno per consentire agli alunni il miglior conseguimento dei risultati.



PRONTI... SI PARTE!

L'apprendimento
è un percorso che
risulta **EFFICACE**
quando,
presentando
diversi punti di
vista, riesce a
portare gli studenti
al traguardo
voluto.

“La COMPETENZA è la capacità dimostrata di utilizzare le conoscenze, le abilità e le capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale.
Le competenze sono descritte in termini di RESPONSABILITA' e AUTONOMIA”

Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente 2008

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE



**OBIETTIVO DI
APPRENDIMENTO**

OCCORRE:

1. DECIDERE LA **META**;
2. CREARE E SAPER USARE
I **MEZZI** PER
RAGGIUNGERLA
3. **VERIFICARE** SE CI SI È
ARRIVATI

COME DECIDIAMO LA META?

Analisi della situazione

Progetto

Realizzazione

Valutazione



Classe coinvolta	
Periodo	
Durata (ore)	
Disciplina/e	
Docenti coinvolti	
Compito di realtà	
Traguardi di competenze trasversali (Se l'UDA coinvolge più discipline)	
Traguardi di competenze disciplinari (competenze)	
Obiettivi di apprendimento (Conoscenze e abilità)	
Modalità di lavoro	
Fasi	
Valutazione	

GRIGLIA DI PROGETTAZIONE PER UDA

Che cosa è un' ABILITA' ?

E' la capacità di applicare conoscenze e di utilizzarle per portare a termine compiti e risolvere problemi.

Le abilità sono cognitive (pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (abilità manuali, uso di metodi, materiali, strumenti)

L'abilità si mostra nell'affrontare situazioni già viste prima in quella forma che necessitano che lo studente metta in atto procedure già acquisite, consolidate e automatizzate, allo scopo di portare a termine un compito o risolvere un problema già noto.

L'ABILITA' può essere vista come “svolgere un compito che si sa già bene come fare”. (Situazione nota)

La **COMPETENZA** emerge nell'affrontare situazioni nuove, mai viste precedentemente in quella forma, che obbligano lo studente a mobilitare in modo coordinato le proprie risorse per inventare in modo AUTONOMO una soluzione al problema contingente e giustificarla opportunamente assumendosene la **RESPONSABILITA'**.

La **COMPETENZA** può essere vista come “fare la mossa al momento giusto, in situazioni mai viste prima”. (Situazione NON nota)

QUALE RELAZIONE ESISTE TRA CONOSCENZE E COMPETENZE?

La CONOSCENZA indica l'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento.

E' costituita da fatti, principi, teorie e pratiche relative ad un settore di studio (o di lavoro).

Possono essere teoriche e/o pratiche.

La CONOSCENZA può essere vista come “ciò che bisogna sapere per poter fare una certa cosa”.

The image shows three nesting dolls of different sizes and colors (green, red, and blue) arranged on a wooden surface. Three red arrows point from the text labels to the dolls. The background is a blurred wall with some foliage.

COMPETENZA

ABILITA'

CONOSCENZA

COMPETENZA

ABILITA'

CONOSCENZA

Formulare un obiettivo
porta a riflettere,
seriamente e
profondamente, su ciò che
è veramente utile
insegnare

E' scientificamente provato che gli studenti imparano meglio quando sono impegnati nella RISOLUZIONE DEI PROBLEMI (problem solving)

Istruzione efficace:

1. **Problem** (meglio se preso da contesti reali)

definire il compito e ciò che lo studente sarà in grado di svolgere alla fine dell'esperienza, indicando le competenze che potrà mostrare in un contesto operativo

2. **Activation:**

Utilizzare le conoscenze pregresse per attivare quelle nuove anche anticipando quello che si andrà a fare

3. **Demonstration:**

Esempi per favorire l'apprendimento di concetti; dimostrazioni per comprendere le procedure; visualizzazioni per inquadrare e memorizzare i processi



4. **Application:**

L'apprendimento è facilitato quando viene data la possibilità all'alunno di praticare e di applicare le nuove conoscenze e abilità in una varietà di situazioni e problemi, anche concreti.

5. **Integration:**

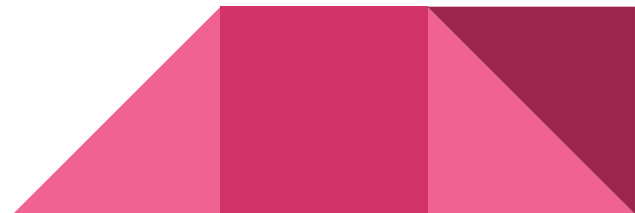
L'apprendimento è efficace quando viene trasferito in situazioni che abbiano un collegamento con contesti reali; quando l'alunno può dimostrare ciò che ha appreso anche sotto forma di dibattito-discussione.

Questo è molto positivo perché agisce come rinforzo ai comportamenti che sono stati appresi.



“E’ necessario mettere gli studenti in grado di risolvere problemi nuovi, mai visti prima lavorando con le loro risorse (conoscenze, abilità/capacità, atteggiamenti),... ma anche sulle loro capacità di assegnare il giusto significato a problemi e situazioni nuove, affrontarle e riflettere in modo sistematico sulle proprie interpretazioni ed azioni.” (Roberto Trinchero)

situazione - problema aperta: l’allievo deve rispondere ad una domanda, risolvere un problema, costruire un artefatto che ammette più soluzioni oppure una sola soluzione alla quale è possibile arrivare da strade differenti.



La **situazione-problema** è un termine che indica delle consegne aperte, sfidanti, significative, inedite, contestualizzate e possono essere utilizzate per far partire attività didattiche o valutative.

Quando le situazioni-problema sono tratte dalla realtà degli studenti, sia personale che scolastica, si parla di **COMPITO DI REALTA'**.

Quando i compiti di realtà richiedono che lo studente metta in gioco le stesse competenze che mettono in gioco i soggetti che nella vita reale affrontano quei problemi, si parla di **COMPITI AUTENTICI**





SITUAZIONE-PROBLEMA: Quali problemi potresti avere nel cucinare una frittata, se fossi sulla Luna?

COMPITO DI REALTA': Se avessi a disposizione i seguenti ingredienti, come potresti cucinare una frittata?

COMPITO AUTENTICO: Cucina una frittata con questi ingredienti che ti ho fornito.



Problema del muratore



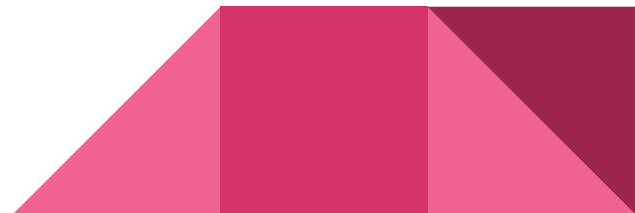
Quanti mattoni mancano nel muro?

1.

2.

3.

...



LINEE GUIDA: LIVELLI E DIMENSIONI DELL'APPRENDIMENTO

- I docenti devono individuare gli obiettivi di apprendimento e selezionarli come oggetto della valutazione periodica e finale, scegliendoli tra quelli espressi nel Curricolo d'Istituto.
- I livelli dell'apprendimento sono quattro:
 1. Avanzato
 2. Intermedio
 3. Base
 4. In via di prima acquisizione

LINEE GUIDA: LIVELLI E DIMENSIONI DELL'APPRENDIMENTO

- Ogni livello deve tenere conto di **quattro dimensioni** dell'apprendimento:
 - a) Autonomia
 - b) Tipologia della situazione (nota o non nota)
 - c) Risorse mobilitate per portare a termine il compito dato
 - d) Continuità nella manifestazione dell'apprendimento

Obiettivi di apprendimento: come scriverli secondo le Linee guida dell'O.M.172/2020

I contenuti disciplinari possono essere di tipo:

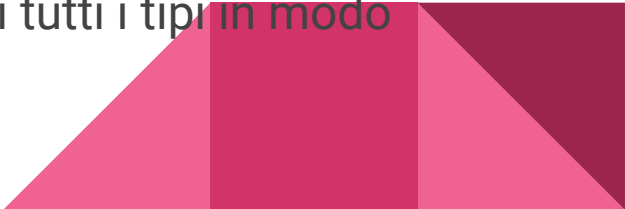
FATTUALE: terminologia, informazioni, dati, fatti...

CONCETTUALE: classificazioni, principi...

PROCEDURALE: algoritmi, sequenze di azioni,...

METACOGNITIVO: imparare ad imparare, riflessione sul processo.

E' importante che in ciascuna disciplina sia rappresentati tutti i tipi in modo bilanciato



Strumenti utilizzabili per la valutazione periodica e finale

Dalle Linee Guida:

colloqui individuali; osservazioni; analisi delle interazioni verbali e delle argomentazioni scritte, dei prodotti e delle situazioni/problema (compiti pratici complessi) realizzate dagli alunni; esercizi o compiti esecutivi semplici; risoluzione di problemi; elaborati scritti...)



Strumenti di verifica

Gli strumenti di verifica vengono classificati in base all'apertura e alla chiusura diversa degli stimoli (consegne, quesiti...) e delle risposte degli alunni.

TIPI DI PROVE:

Stimolo aperto: Bassa strutturazione, possibilità di interpretazione da parte dell'alunno

Stimolo chiuso – Formulazione precisa, non ambiguità, unicità di interpretazione

Risposta aperta – Libertà di ideazione e organizzazione da parte dell'alunno

Risposta chiusa – L'alunno ha solo la possibilità di scegliere la risposta giusta tra una serie di alternative



**STIMOLO APERTO
RISPOSTA APERTA**

Prove NON strutturate:

testi, relazioni su prove o esperienze,
produzioni creative, interrogazioni/ colloqui
a bassa strutturazione

**STIMOLO CHIUSO
RISPOSTA APERTA**

Prove semistrutturate:

produzioni scritte con schemi
o domande guida
serie di domande a risposta aperta breve
interrogazioni/colloqui strutturati

**STIMOLO CHIUSO
RISPOSTA CHIUSA**

Prove strutturate:

Vero-Falso
Corrispondenze (matching)
Completamenti (cloze)
Scelta multipla
Risposta aperta univoca

**STIMOLO APERTO
RISPOSTA CHIUSA**

Pseudo prove:

all'alunno viene chiesto se concorda o
meno con l'affermazione fatta
dall'insegnante (pseudo interrogazioni)

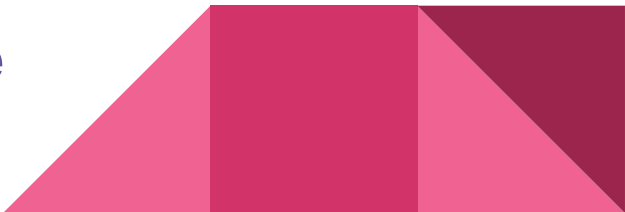
LA FORMULAZIONE DELLE CONSEGNE

Riconoscere, rievocare ...: **verifico** Conoscenze fattuali

Interpretare, esemplificare, classificare, riassumere,
comparare, spiegare ...: **verifico** Conoscenze concettuali

Eseguire ...: **verifico** Abilità

Creare, produrre: **verifico** Competenze



Tassonomia di Bloom

Quali processi sono attivati?

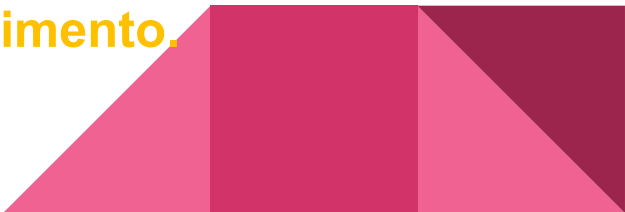


Per ricordare...

Con le rubriche si possono valutare **diversi oggetti**:

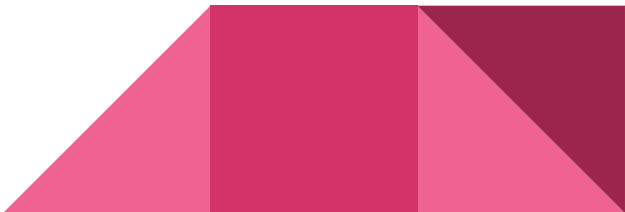
- ❑ il livello di possesso di una **competenza**
- ❑ il livello di acquisizione di determinati **apprendimenti**
- ❑ il livello di esecuzione di **compiti specifici**

In relazione alla valutazione periodica e finale si tratta di valutare il livello di raggiungimento degli obiettivi di apprendimento.



Le rubriche valutative per la valutazione periodica e finale

Nell'impianto definito dalle Linee guida per la valutazione allegate all'O.M. n. 172/2020:

- ❑ **le dimensioni, i criteri e i descrittori** sono già stabiliti dalle Linee guida, e possono essere eventualmente integrati dalle scuole
 - ❑ **gli esempi** possono essere costituiti dagli obiettivi comportamentali (manifestazioni di apprendimento) definiti dalle scuole
 - ❑ **la scala** è di tipo ordinale qualitativo
- 

Che cosa valutare con le rubriche di valutazione?

- Competenze trasversali: es. : “SPIRITO D’INIZIATIVA E D’INTRAPRENDENZA”;
- competenze disciplinari: es. ITALIANO: “ Scrivere correttamente testi di vario genere, adeguati a situazione , scopo e destinatario”;
- obiettivi di apprendimento: es. STORIA: “Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali;
- compito di realtà: es. costruzione di una biblioteca di classe attraverso la classificazione ed etichettatura dei libri presenti in aula

Ogni rubrica deve avere la sua GRIGLIA DI VALUTAZIONE nella quale vengono esplicitati i livelli

Ogni rubrica deve declinare i criteri di valutazione.

RICAPITOLANDO:

1. Scelgo l'obiettivo o il traguardo da verificare
 2. Scelgo la prova che meglio si adatta a ciò che voglio verificare e controllo la sua VALIDITA' e la sua ATTENDIBILITA'
 3. Creo la rubrica adatta a raccogliere i dati utili alla valutazione della prova
- 