



Coordinamento Pedagogico Territoriale

primovolo

Valutare le competenze

GIBA, 1° marzo 2024

Formatore Dott. Vladimiro Frau



Giba



Masainas



Narcao



Piscinas



Santadi



S.A. Arresi



S.G. Suergiu



Teulada



Tratalias



Villaperuccio

Definizione di «valutazione»

- La valutazione è un processo in cui una **situazione osservata** viene messa a confronto con una **situazione attesa**, allo scopo di assegnare significato e valore alle due situazioni e agli esiti del confronto tra di esse.
- L'operazione di valutazione presuppone quindi un **sistema di riferimento**, preso a modello e definito a priori, il quale deve rendere espliciti la situazione attesa e i criteri di giudizio che guideranno l'assegnazione di significato e valore.
- Significati e valori assegnati guideranno poi la presa di opportune **decisioni operative**, collegate agli scopi più generali dell'azione valutativa.



Valutare per conoscenze/abilità e valutare per competenze

	Valutare per conoscenze /abilità	Valutare per competenze
Modo di interpretare i problemi	L'allievo sa interpretare il problema proposto (chiuso) nell'unico modo corretto possibile	L'allievo sa interpretare il problema proposto (aperto) in uno o più dei vari modi possibili
Modo di affrontarli	L'allievo sa applicare la procedura (unica) che porta alla soluzione	L'allievo sa ideare e applicare una o più delle possibili strategie di soluzione al problema
Modo per valutare la propria azione	L'allievo riceve un feedback sul suo operato nella forma giusto/sbagliato	L'allievo è in grado di condurre una riflessione autonoma su punti di forza e punti di debolezza della (o delle) strategia ideata e applicata

Il cursore della competenza

Problemi “chiusi”

Una soluzione univoca

Feedback giusto/sbagliato

Problemi “aperti”

Più strategie di soluzione

Riflessione sulle proprie strategie

- Esecuzione
- Unidimensionalità
- Ripetizione
- Semplicità
- «Già visto»

Base Intermedio Avanzato

- Iniziativa
- Pluridimensionalità
- Innovazione
- Complessità
- «Nuovo»

Abilità (*saper fare*):
eseguire una operazione
prescritta, routinaria,
applicando una
procedura già nota

Competenza (*saper agire e
interagire*): gestire situazioni
complesse e non routinarie;
prendere iniziative nell'affrontare
situazioni nuove ed inedite,
giustificare le proprie scelte



Che cos'è una competenza?

- Comprovata capacità di **usare** conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, **in situazioni** di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale. Le competenze sono descritte in termini di **responsabilità** e **autonomia**.
- La competenza emerge nell'affrontare **situazioni nuove, mai viste precedentemente in quella forma**, che obbligano il soggetto a mobilitare in modo coordinato le proprie risorse per «inventare» in modo autonomo una soluzione al problema contingente e giustificarla opportunamente.



Gli elementi da osservare per valutare il «saper agire con competenza»



Giba



Masainas



Narcao



Piscinas



Santadi



S.A. Arresi



S.G. Suergiu



Teulada



Tratalias



Villaperuccio

Il modello R-I-Z-A

R



I



Z



A

MOBILITAZIONE

RISORSE

Le conoscenze, capacità, atteggiamenti ed emozioni dell'allievo

STRUTTURE DI INTERPRETAZIONE

Come l'allievo legge le situazioni e vi assegna significato

STRUTTURE DI AZIONE

Come l'allievo agisce in risposta a un problema

STRUTTURE DI AUTOREGOLAZIONE

Come l'allievo riflette sulle proprie interpretazioni e azioni e le cambia se e quando necessario



Giba



Masainas



Narcao



Piscinas



Santadi



S.A. Arresi



S.G. Suergiu



Teulada



Tratalias



Villaperuccio

Valutare per competenze con il modello R-I-Z-A



Giba



Masainas



Narcao



Piscinas



Santadi



S.A. Arresi



S.G. Suergiu



Teulada



Tratalias



Villaperuccio

Valutare competenze

- Costruire **situazioni-problema valutative, mai viste prima** dall'allievo in quella forma, in cui ci si aspetta che l'allievo eserciti un «agire con competenza»;
- osservare **le strutture** di interpretazione, azione, autoregolazione **messe in atto** dall'allievo, tramite opportune rubriche valutative, costruite sulla base dei profili di competenza;
- attraverso i descrittori esplicitati nelle rubriche valutative, **classificare la prestazione** dello studente in «pienamente competente» (Avanzato), «parzialmente competente» (Intermedio), «puramente esecutiva» (Base), «non autonoma» (Iniziale o livello base non raggiunto).
- formulare **un giudizio sulla base di più prove** di questo tipo, diluite nel tempo.



Progettare prove per valutare la competenza

1. Definire una «buona» situazione-problema, che gli allievi non hanno **mai affrontato prima in quella forma**, ma di cui (presumibilmente) hanno tutte le risorse che servono per risolverla;
2. formulare consegne (relative alla situazione-problema) di tre tipi:
 - a) che si possono portare a termine solo con abilità puramente esecutive («applica il modello che ti dico di applicare»);
 - b) che si possono portare a termine solo scegliendo in modo autonomo i modelli da applicare («decidi tu il modello da applicare»);
 - c) che si possono portare a termine solo scegliendo in modo autonomo i modelli da applicare ed esponendo le «buone ragioni» alla base delle proprie scelte ed azioni («decidi il modello e giustificalo»).



Progettare prove per valutare la competenza

3. definire una **rubrica valutativa** che renda esplicite le strutture di interpretazione, azione, autoregolazione che l'allievo dovrà mettere in campo per rispondere alle consegne;
4. declinare i **descrittori** delle strutture di interpretazione, azione, autoregolazione nei tre livelli: base, intermedio, avanzato.



Esempio di situazione problema

DENTRO UNA FIABA...

**Una storia per
conoscere**



Giba



Masainas



Narcao



Piscinas



Santadi



S.A. Arresi



S.G. Suerghiu



Teulada



Tratalias



Villaperuccio

FASI DELLA PROVA

- Conversazioni guidate nel circle time per introdurre e problematizzare il progetto da realizzare
- Formulazione di idee, proposte e suggerimenti in merito all'argomento
- Lettura e analisi di racconti
- Racconti di vissuti personali
- Costruzione o individuazione di personaggi
- Costruzione di ambienti
- Costruzione di sfondi
- Individuazione dell'inizio e dello sviluppo della storia
- Costruzione di un finale
- Costruzione di un titolo per una storia
- Rielaborazione individuale o di gruppo del percorso realizzato.



La Volpe



La volpe entra nella grotta e trova una bacchetta.

La bacchetta è magica.

La bacchetta magica si trasforma in una rana.



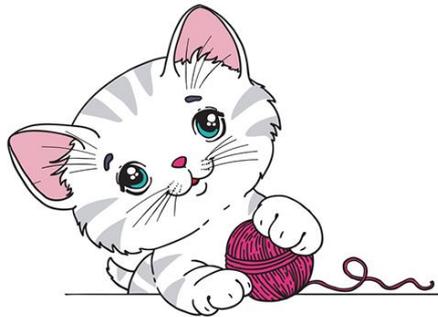
La strega e lo specchio



- La strega era andata a letto e poi si era svegliata nella sua casa nel bosco. C'era troppo sole. La strega amava la notte e non riusciva a fare gli incantesimi. Va nel bosco per raccogliere i frutti e si fa un succo. Poi ritorna nel suo letto e al risveglio è di nuovo nel suo habitat naturale: la foresta.



Il gatto che sogna



- Il gatto entra dentro il palazzo e poi ha visto un cestino fuori e ha fatto un pochino di pranzo. Dopo si è addormentato e stava sognando che stava usando il computer e suonava l'arpa.
- Il gatto si addormentava di nuovo perché era molto stanco.



PRESTAZIONI – CHIAVE ATTESE DALL'ALUNNO CHE SVOLGE LA PdC

- ABILITA' DI INTERPRETARE PROBLEMI APERTI
- (STRUTTURE DI INTERPRETAZIONE)

- 3 ANNI
 - IDENTIFICARE ed eseguire semplici consegne
 - COGLIERE il significato di gesti e parole
 - INDIVIDUARE le proprie potenzialità fisiche
- 4 ANNI
 - IDENTIFICARE ed eseguire consegne relative a precise attività didattiche
 - COGLIERE il significato di gesti e parole e saperli usare in contesti appropriati
 - INDIVIDUARE le proprie potenzialità fisiche e percettive
- 5 ANNI
 - IDENTIFICARE ed eseguire consegne articolate relativamente a varie attività
 - COGLIERE il significato di gesti e parole e saperli usare appropriatamente in contesti differenti
 - INDIVIDUARE le proprie potenzialità percettive per esplorare l'ambiente circostante



PRESTAZIONI – CHIAVE ATTESE DALL'ALUNNO CHE SVOLGE LA PdC

- ABILITÀ DI APPLICARE STRATEGIE RISOLUTIVE A PROBLEMI APERTI

- (STRUTTURE DI AZIONE)

- 3 ANNI
 - RAPPRESENTARE graficamente un oggetto
 - PARTECIPARE spontaneamente alle attività di gruppo rispettando semplici regole
 - ESEGUIRE procedure di cura della propria persona
- 4 ANNI
 - RAPPRESENTARE graficamente elementi di una storia
 - PARTECIPARE attivamente alle attività di routine rispettando regole, tempi e alternanze
 - ESEGUIRE procedure di cura della propria persona e dell'ambiente
- 5 ANNI
 - RAPPRESENTARE graficamente elementi di una storia in sequenze
 - PARTECIPARE alle attività organizzate di routine rispettando regole e tempi e aiutando gli altri.
 - ESEGUIRE procedure autonome relativamente alle routine della sezione e saperle riprodurre



PRESTAZIONI – CHIAVE ATTESE DALL'ALUNNO CHE SVOLGE LA PdC

- **ABILITÀ DI RIFLETTERE SULLE PROPRIE STRATEGIE**

- **(STRUTTURE DI AUTOREGOLAZIONE)**

- 3 ANNI
- MOTIVARE le proprie scelte
- 4 ANNI
- MOTIVARE le proprie proposte al gruppo
- 5 ANNI
- MOTIVARE le soluzioni applicate nelle diverse situazioni



LIVELLI DI COMPETENZA

- **Avanzato**: Con attenzione ai particolari l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.
- **Intermedio**: Autonomamente l'alunno porta a termine compiti in situazioni note
- **Base**: Manifesta qualche difficoltà nel portare a termine compiti in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente
- **In via di prima acquisizione**: Anche se opportunamente guidato manifesta difficoltà nel portare a termine compiti in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.



Laboratorio

- Costruiamo una Prova di competenza per il servizio educativo



Giba



Masainas



Narcao



Piscinas



Santadi



S.A. Arresi



S.G. Suergiu



Teulada



Tratalias



Villaperuccio



Giba



Masainas



Narcao



Piscinas



Santadi



S.A. Arresi



S.G. Suergiu



Teulada



Tratalias



Villaperuccio