



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. Suerghiu



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.



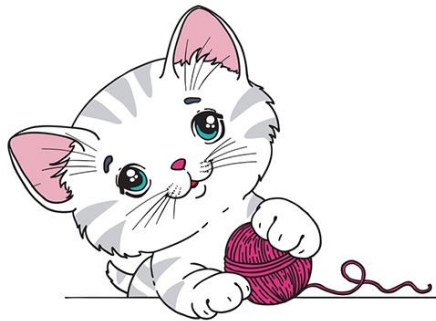
La strega e lo specchio



- 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

