

Compiti di realtà: come impostarli, affrontarli e valutarli nel disegno geometrico

Prof.ssa Chiara De Chiara

17 aprile 2018

Concetti fondamentali

Prima di parlare di **compito di realtà** e **disegno geometrico** è opportuno far chiarezza sul concetto fondamentale sul quale si basa questa azione didattica:

La competenza



Competenze

Le competenze sono un **costrutto complesso**, costituito non solo da conoscenze, abilità e attitudini personali, ma anche da “... **atteggiamenti, emozioni – per affrontare efficacemente le situazioni che la realtà quotidianamente propone, in relazione alle proprie potenzialità e attitudini.**” (Linee guida)

Competenze nella pratica didattica

- Sostenere lo sviluppo delle competenze comporta **un nuovo modo di fare scuola**, in cui la didattica dei contenuti e dei saperi, riferiti ai nuclei fondanti delle discipline, viene integrata a **sistemi interattivi e costruttivi** di apprendimento collocati “in un **contesto il più possibile reale** e distribuito tra più elementi e fattori di comunicazione (materiali cartacei, virtuali, compagni, insegnante, contesti esterni e interni alla scuola, ecc.)” (Linee guida)
- Ciò significa far diventare l’alunno protagonista del **processo di acquisizione delle competenze**, con il vantaggio anche del potenziamento della sua motivazione e interesse.

Competenze nella pratica didattica

- **Non esiste contrapposizione tra competenze e conoscenze:** non è possibile svincolare le competenze dai contenuti, così come non avrebbe senso acquisire conoscenze fini a se stesse, cioè non utilizzate poi nella vita reale.

ESEMPIO:

CONOSCENZA: lo studente conosce la costruzione di un triangolo rettangolo.

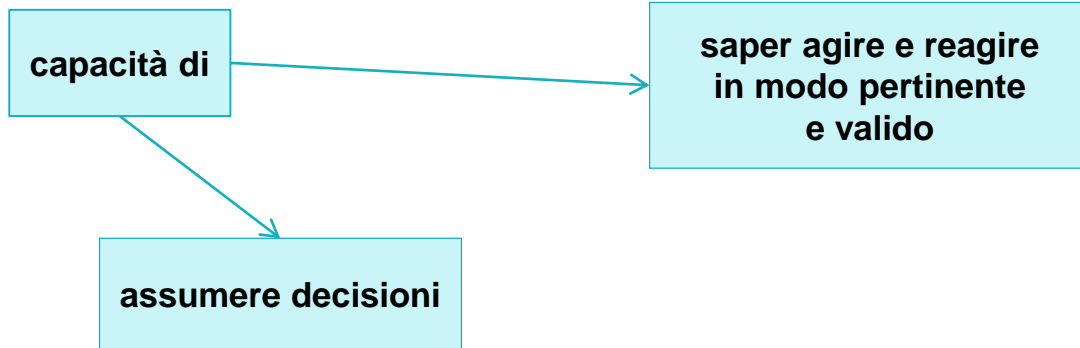
ABILITÀ: lo studente sa disegnare un triangolo rettangolo.

COMPETENZA: lo studente, se chiamato a riflettere sulla corretta illuminazione di una piazza di forma triangolare, si rende conto che può trovare la soluzione attraverso la costruzione geometrica nota.

- Lo studente ha introiettato alcune conoscenze ed è in grado di usarle per risolvere un problema che non ha direttamente a che fare con una situazione tipicamente scolastica.
- **Possedere una competenza significa aver acquisito un apprendimento significativo.**

I compiti di realtà

La competenza è la



in situazioni contestualizzate e specifiche

(Attraverso il disegno geometrico si possono progettare e realizzare molti degli oggetti o degli ambienti che fanno parte del nostro quotidiano)

Compiti di realtà: come impostarli, affrontarli e valutarli nel disegno geometrico



I compiti di realtà

- Propongono allo studente di **risolvere situazioni problematiche, complesse, inedite** quanto più vicine al mondo reale, attraverso conoscenze e abilità già acquisite.
- La conoscenza delle costruzioni geometriche, dei metodi proiettivi ed il saperli applicare, offre la possibilità di affrontare **problemi progettuali inediti** e anche per questo complessi.

Il compito di realtà

Per **interpretare** correttamente il compito di realtà l'alunno dovrà **dimostrare competenza** utilizzando le sue **conoscenze e abilità**:

- coordinandole;
- per ricercarne altre (se necessarie);
- per valorizzare le risorse esterne (libri, tecnologie, sussidi vari);
- per valorizzare le sue risorse interne (impegno, determinazione, collaborazioni dell'insegnante e dei compagni).

Impronta costruttivista

Trasversalità disciplinare

Per la **risoluzione** della prova l'alunno può richiamare, oltre agli apprendimenti acquisiti nel disegno geometrico, anche quelli acquisiti in altre discipline (storia dell'arte, matematica, storia, ecc.).

Il compito di realtà

La **complessità** del compito e la sua **apertura a più soluzioni** stimolano lo studente a esercitare autonomia e responsabilità, conferendogli un ruolo attivo nella **costruzione del suo sapere**.

Lo studente:

- seleziona;
- sceglie;
- decide;
- risponde delle sue decisioni e delle conseguenze che ne derivano.

Impronta costruttivista

Una nuova occasione di apprendimento

Il compito di realtà diventa un'**occasione di apprendimento** che consente all'allievo di entrare in rapporto personale con il sapere, attraverso una mobilitazione diretta che conduce alla **realizzazione di prodotti veri e propri.**

Le finalità del compito di realtà

- Lavorare per **situazioni-problema**.
- Costruire **ambienti didattici più attivi e partecipati**.
- Rendere **responsabili** gli allievi **del proprio apprendimento**.
- Costruire **ponti tra scuola e realtà**.
- Valorizzare il **lavoro cooperativo**.

I compiti di realtà costituiscono ambienti di apprendimento

- Attivano **percorsi multipli tra loro interagenti**, arricchiti da momenti di riflessione individuale e collettiva
- Stimolano la **capacità di inquadrare e risolvere problemi**, trovando le risorse appropriate
- Utilizzano tutte le strategie che fanno ricorso a **problemi autentici**, situati, ancorati in contesti concreti e che proprio per questo non hanno soluzioni univoche e predeterminate.

Le tre operazioni che sostanziano l'apprendimento

La competenza utilizza in modo consapevole e appropriato tutti gli oggetti di apprendimento, e richiede perciò un **adeguamento** delle tre operazioni che sostanziano l'insegnamento:

1. **progettazione;**
2. **attività didattica in classe;**
3. **valutazione.**

1. La progettazione

Nella **fase di progettazione**, l'insegnante deve:

- proporre **problemi inerenti al mondo reale e personale**, non esercizi scolastici decontestualizzati: è al di fuori del contesto di un ragazzo la progettazione di un qualsiasi oggetto che non rientri nelle sue esperienze (elemento meccanico-ingegneristico, impiantistica), mentre un problema inerente al suo mondo personale potrebbe essere ad esempio la progettazione di un motivo decorativo per un tessuto. Da *Metodo e creatività – Corso di disegno*. 2018 Rizzoli;
- definire problemi aperti a **molteplici interpretazioni**, che quindi non si risolvano attraverso procedure note: la decorazione del tessuto può essere interpretata attraverso lo studio della storia dei tessuti, oppure per esprimere sensazioni ed emozioni legate alle forme e ai colori scelti, ecc.;
- sottoporre **problemi complessi, resi accessibile allo studente, ma non ridotti**;
- prevedere **diverse situazioni di apprendimento** (attività, esperienze, azioni) finalizzate a una specifica padronanza;
- predisporre eventuale **materiale di consultazione**: link, riviste di moda, testi di storia dell'arte, trattati sul colore, teorie sulla psicologia della forma, della percezione, ecc.;
- elaborare un **documento di consegna** agli studenti da cui risulti chiaro ciò che viene loro richiesto (prodotto atteso), le esperienze attivate, le risorse, i tempi e i criteri di valutazione;
- elaborare una **scheda di autovalutazione** dell'allievo per stimolare la sua capacità di riflessione sul percorso (meta – competenza: apprendere dall'esperienza, imparare ad imparare).

Compiti di realtà: come impostarli, affrontarli e valutarli nel disegno geometrico

1. La progettazione: un esempio

Attrezza la parete della tua aula

Progetta all'interno della tua aula una parete attrezzata polifunzionale che soddisfi le varie esigenze organizzative della classe.



- Immaginiamo di proporre il compito alla fine dello studio delle **proiezioni assonometriche** e di voler sviluppare competenze progettuali utilizzando conoscenze ed abilità acquisite attraverso questo nucleo tematico, ma che implicino anche quelle pregresse.
- Si sperimenterà come il **linguaggio grafico** consenta di **tradurre idee in oggetti tridimensionali** che appartengono alla vita di tutti i giorni.
- Attraverso il compito di realtà suggerito lo studente può **verificare l'efficacia delle assonometrie nell'analizzare e/o progettare con certezza gli oggetti che ci circondano e nell'illustrarli**, con immediatezza ed in modo chiaro, grazie alla visione tridimensionale.

1. La progettazione: un esempio

Attrezza la parete della tua aula



Prodotto atteso:

- disegno esecutivo, applicando le regole della rappresentazione assonometrica, di una parete attrezzata da destinare all'organizzazione del materiale (didattico e non) proprio e di classe all'interno della propria aula.

1. La progettazione: un esempio

Attrezza la parete della tua aula



Descrizione sintetica

I ragazzi passano molto tempo a scuola, gran parte nella propria aula, e molteplici sono le attività che vi svolgono. L'organizzazione del materiale proprio e comune diventa fondamentale per favorire la praticità, il confort e la sicurezza di chi nella classe sta sei giorni alla settimana e che quindi conosce esattamente cosa serve.

La prima fase della ricerca consisterà, dopo avere esaminato tutte le attività che si realizzano nella propria aula, nell'individuare le problematiche che sono presenti nella gestione del materiale in classe.

Elencate le necessità si passa all'individuazione delle priorità, per definire tutti quegli oggetti che si ritiene davvero opportuno sistemare nella parete (appendiabiti, porta ombrelli, spazio per l'archiviazione, bacheca, contenitori raccolta differenziata, contenitori estraibili per materiale di cancelleria, ripiani per libri o oggetti vari, con ante o senza, con serrature o no ecc.).

Si passa quindi alla scelta motivata dei materiali (legno, ferro, plastica, vernici) fondata sulle loro caratteristiche (resistenza, durabilità ecc.), dopo un'attenta ricerca sulla normativa relativa all'arredamento scolastico (sicurezza, atossicità ecc.).

Lo studio della parete inizierà con una serie di schizzi preparatori: criteri come la modularità (che serve anche a poter ingrandire a piacimento la struttura attraverso), la simmetria, la traslazione, la rotazione possono essere presi in considerazione per ideare una struttura che risponda non solo a criteri di funzionalità, ma anche estetici.

Dopo la fase di ideazione si passa all'esatta definizione della forma e delle misure (in scala) attraverso le proiezioni ortogonali. Per la chiarezza della rappresentazione e l'approfondimento dello studio delle forme, potrebbero essere utili anche disegni di sezioni o spaccati assonometrici.

La fase finale consisterà nella rappresentazione tridimensionale del mobile-parete attraverso la rappresentazione assonometrica. Sarà lo studente ad individuare il tipo di assonometria e la scelta del punto di vista per valorizzare il proprio elaborato e favorirne la comprensione. Per questa stessa ragione si potrebbero prevedere disegni assonometrici quotati.

Compiti di realtà: come impostarli, affrontarli e valutarli nel disegno geometrico

1. La progettazione

- È fondamentale **individuare e definire le competenze** (e le loro articolazioni: **conoscenze e abilità**) che entreranno in campo nel corso delle varie fasi e che dovranno diventare evidenze, cioè comportamenti che esprimeranno il diverso grado di padronanza raggiunto dallo studente nella competenza agita.
- Tutte queste fasi saranno **monitorate** nelle diverse fasi dell'attività.

1. La progettazione: un esempio

Attrezza la parete della tua aula



Competenze:

- **imparare a imparare**, applicando conoscenze e abilità nel reperire e utilizzare informazioni da fonti diverse;
- **saper leggere** fonti di diversa tipologia;
- **comunicare** usando consapevolmente e in maniera specifica il linguaggio grafico;
- **pianificare e gestire progetti** per il raggiungimento degli obiettivi prefissati;
- **svolgere il proprio ruolo in un'attività di gruppo**, collaborando con gli altri per il raggiungimento degli obiettivi prefissati ed esercitando il confronto e l'assunzione di responsabilità, ma anche l'autonomia decisionale;
- **spirito di iniziativa** da dimostrare di fronte a eventuali imprevisti;
- **partecipare e collaborare** in modo efficace e costruttivo, rispettando le regole condivise.

1. La progettazione

È essenziale anche aver ben presenti i **prerequisiti** necessari per svolgere il compito: per certi versi le richieste sono oltre misura, cioè prevedono competenze che ancora gli studenti non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente, attraverso:

- **conoscenze e abilità già acquisite;**
- **il metodo laboratoriale** che induce alla scoperta e alla conquista personale del sapere.

1. La progettazione: un esempio

Attrezza la parete della tua aula



Prerequisiti (in termini di conoscenze e abilità):

- le proiezioni ortogonali nel disegno architettonico e nella rappresentazione di oggetti;
- assonometrie oblique;
- le variabili assonometriche;
- assonometria esplosa;
- le quote nei disegni assonometrici.

Compiti di realtà: come impostarli, affrontarli e valutarli nel disegno geometrico

1. La progettazione

Una buona progettazione deve avere un'attenzione scrupolosa verso:

- le **fasi dell'attività**;
- gli **strumenti** necessari per la **fase di ricerca** e per quella di **realizzazione grafica**;
- i **tempi** previsti per il loro espletamento.

1. La progettazione: un esempio

Attrezza la parete della tua aula



Fasi di lavoro

- Identificazione dell'aula.
- Ricerca delle principali attività che si svolgono nella propria aula, identificando le problematiche inerenti alla gestione del materiale di cui queste attività necessitano. Definizione degli oggetti da organizzare e sistemare nella parete.
- Studio degli arredi e/o degli accessori specifici per l'aula scelta: schizzi preparatori della parete attrezzata.
- Analisi dei sistemi componibili modularmente.
- Definizione della forma e delle misure (in scala) della parete attrezzata attraverso le proiezioni ortogonali ed eventuali disegni di sezioni o spaccati assonometrici.
- Scelta motivata dei materiali e ricerca sulla normativa relativa all'arredamento scolastico.
- Disegno in scala della pianta dell'aula senza e con l'arredamento.
- Rappresentazione assonometrica del mobile-parete: utilizzo di diverse viste assonometriche e disegni quotati.
- Autovalutazione
- Relazione conclusiva da parte di ciascun studente che documenti i passaggi e le scelte fatte (individuali e di gruppo) per arrivare al progetto finito e le fonti utilizzate

1. La progettazione

Strumenti:

- **per la fase di ricerca** (scelta materiali, normativa sulla sicurezza, confronto con esempi di arredamento già in commercio ecc.) sarà necessaria la consultazione di siti web, ma anche di riviste specializzate in arredamento scolastico;
- **per la fase di realizzazione grafica**, oltre all'utilizzo degli usuali strumenti tecnici del disegno geometrico, gli studenti possono scegliere di utilizzare anche strumenti informatici.

1. La progettazione

L'ultima fase della progettazione consiste nel prevedere i **momenti** e i **criteri di valutazione di gruppo e individuale**, in termini di **processo** (valutazione formativa) e in termini di **prodotto** (valutazione sommativa).

2. L'attività didattica in classe

TO DO LiST

- 1.
- 2.
- 3.



Per favorire la **risoluzione di situazioni problematiche complesse e nuove**, l'azione didattica in classe deve essere preceduta da una **consegna agli studenti** dove deve essere definito in modo chiaro e corretto:

- che cosa si chiede di fare;
- in che modo;
- quali sono i prodotti attesi;
- a che cosa serve l'attività proposta;
- i tempi previsti;
- le risorse da utilizzare (Internet, riviste...);
- che cosa si valuterà e i criteri di valutazione (si fornirà la griglia di valutazione).

2. L'attività didattica in classe: la consegna agli studenti



- **TITOLO:** “Attrezza la parete della tua aula”
- **CHE COSA SI CHIEDE DI FARE:** Progettare per la propria aula una parete attrezzata polifunzionale da destinare all’organizzazione del materiale (didattico e non) proprio e di classe, applicando le regole della rappresentazione assonometrica.
- **IN CHE MODO (SINGOLI, GRUPPI):** Il progetto dovrà essere realizzato attraverso il lavoro in gruppi eterogenei, all’interno dei quali si pianificheranno:
 - le fasi di realizzazione del progetto assegnato;
 - le attività e la suddivisione dei compiti;
 - le risorse disponibili e quelle da reperire;
 - le strategie d’azione;
 - i tempi di realizzazione del progetto.
- Ciascun gruppo produrrà un proprio elaborato.

2. L'attività didattica in classe: la consegna agli studenti



• PRODOTTI ATTESI

- Ricerca delle principali attività che si svolgono nella propria aula, identificando le problematiche inerenti alla gestione del materiale di cui queste attività necessitano. Definizione degli oggetti da organizzare e sistemare nella parete.
- Studio degli arredi e/o degli accessori specifici per l'aula scelta: schizzi preparatori della parete attrezzata.
- Analisi dei sistemi componibili modularmente.
- Definizione della forma e delle misure (in scala) della parete attrezzata attraverso le proiezioni ortogonali ed eventuali disegni di sezioni o spaccati assonometrici.
- Scelta motivata dei materiali e ricerca sulla normativa relativa all'arredamento scolastico.
- Disegno in scala della pianta dell'aula senza e con l'arredamento.
- Rappresentazione assonometrica del mobile-parete: utilizzo di diverse viste e disegni quotati.
- Relazione conclusiva da parte di ciascuno studente che documenti i passaggi e le scelte fatte (individuali e di gruppo) per arrivare al progetto finito e le fonti utilizzate

2. L'attività didattica in classe: la consegna agli studenti



- **CHE SENSO HA (A CHE COSA SERVE, PER QUALI APPRENDIMENTI)?**
 - Verificare l'efficacia delle assonometrie nell'analizzare o progettare con esattezza gli oggetti che ci circondano e nell'illustrarli con immediatezza ed in modo chiaro, grazie alla visione tridimensionale.
 - Sperimentare come tradurre idee in oggetti tridimensionali che appartengono alla nostra vita di tutti i giorni, utilizzando il linguaggio grafico.
- **TEMPI** (Possono possono variare in base alla tipologia della classe, al momento dell'anno scolastico):
 - fase di ricerca: 2 ore;
 - fase di produzione: 8 ore;
 - esposizione: 2 ore.

2. L'attività didattica in classe: la consegna agli studenti

- **RISORSE (STRUMENTI, CONSULENZE, OPPORTUNITÀ...)**

- Fase di ricerca: consultazione di siti web; di riviste specializzate in arredamento scolastico; normativa sulla sicurezza.
- Fase di realizzazione grafica: strumenti tecnici del disegno geometrico e strumenti informatici.



2. L'attività didattica in classe: la consegna agli studenti



• CRITERI E STRUMENTI DI VALUTAZIONE

- **criteri:** (livello di padronanza espresso dallo studente in ciascuna delle competenze chiave attivate dal compito di realtà);
- **imparare a imparare**, applicando conoscenze e abilità nel reperire e utilizzare informazioni da fonti diverse;
- **saper leggere** fonti di diversa tipologia;
- **comunicare** usando consapevolmente termini specifici ed il linguaggio grafico;
- **pianificare e gestire progetti** per il raggiungimento degli obiettivi prefissati;
- **svolgere il proprio ruolo in un'attività di gruppo**, collaborando con gli altri per il raggiungimento degli obiettivi prefissati ed esercitando il confronto e l'assunzione di responsabilità, ma anche l'autonomia decisionale;
- **dimostrare spirito di iniziativa** di fronte a eventuali imprevisti;
- **partecipare e collaborare in modo efficace** e costruttivo, rispettando le regole condivise.

Compiti di realtà: come impostarli, affrontarli e valutarli nel disegno geometrico

2. L'attività didattica in classe: la consegna agli studenti



• OSSERVAZIONI SISTEMATICHE DELLA PRESTAZIONE:

- autonomia: capacità di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace;
- relazione: capacità di interagire con i compagni, di esprimere e infondere fiducia, di creare un clima propositivo;
- partecipazione: collaborare, formulare richieste di aiuto, offrire il proprio contributo;
- responsabilità: rispettare i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, portare a termine la consegna ricevuta;
- flessibilità: reagire a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ecc.;
- consapevolezza: aver cognizione degli effetti delle proprie scelte e azioni.

• GRIGLIA DI VALUTAZIONE.

Compiti di realtà: come impostarli, affrontarli e valutarli nel disegno geometrico

2. L'attività didattica in classe

- L'**azione didattica** in classe sarà caratterizzata da una **continua ristrutturazione** da parte degli alunni, che durante la risoluzione del problema si troveranno a dover valutare percorsi diversi (teorici e pratici).
- Ne consegue che **le risposte corrette saranno varie e originali** e non ottenute dall'applicazione di regole e procedure predefinite.

2. L'attività didattica in classe

- L'azione didattica in classe utilizzerà modalità di **apprendimento cooperativo e laboratoriale**, in grado di trasformare la classe in una piccola **comunità di apprendimento**.
- La complessità delle attività, che non possono essere portate a termine da un singolo studente, fornisce l'**occasione di collaborare**: la collaborazione è **funzionale** alla soluzione del compito.

2. L'attività didattica in classe: il team working



Il **lavoro sociale** si rivela il mezzo di confronto più efficace per raggiungere il risultato finale previsto dal compito:

- il gruppo sviluppa **abilità sociali** ed è un efficace strumento di sviluppo cognitivo, di facilitazione e potenziamento dell'apprendimento;
- la **relazione** di gruppo sostiene, rassicura, motiva;
- il **tutoring** permette l'aiuto di una persona verso l'altra;
- il **conflitto socio-cognitivo** permette il confronto con punti di vista difforni dai propri;
- la **co-costruzione di conoscenza** avviene attraverso una continua negoziazione e condivisione di significati.

3. La valutazione: Alcune definizioni



- Una valutazione autentica deve esprimere un giudizio non solo su ciò che una persona conosce, ma **su ciò che riesce a fare in compiti che richiedono di utilizzare processi elevati** quali pensare criticamente, risolvere problemi, lavorare in gruppo, ragionare ed apprendere in modo permanente. (Arter, Bond, 1996)

3. La valutazione

I **compiti di realtà sono strettamente legati alla valutazione**, come accade nella vita reale, a differenza della valutazione tradizionale che separa artificialmente la valutazione dalla natura della prova.

3. La valutazione

La **valutazione** non può utilizzare gli strumenti comunemente usati per la rilevazione delle conoscenze:

non si può esaurire in un momento circoscritto e isolato,

ma **deve prolungarsi nel tempo attraverso una sistematica osservazione degli alunni di fronte alle diverse situazioni che si presentano loro.**

3. La valutazione

Sarebbe un limite cogliere solo la capacità dell'allievo di portare a termine il compito assegnato (**valutazione finale**), ignorando tutto il processo compiuto per arrivare a dare prova della sua competenza (**valutazione in itinere del processo**).

3. La valutazione

Osservazioni sistematiche

Per verificare il possesso di una competenza è necessario quindi oltre alla verifica finale, fare ricorso anche ad **osservazioni sistematiche** condotte dagli insegnanti (attraverso griglie di osservazione definite, questionari o interviste) per rilevare il **processo**, ossia le operazioni che compie l'alunno per interpretare correttamente il compito.

3. La valutazione

Gli **strumenti di osservazioni sistematiche** devono riferirsi ad “aspetti specifici che caratterizzano la prestazione (indicatori di competenza) quali:

- **autonomia**: è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace;
- **relazione**: interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo;
- **partecipazione**: collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo;
- **responsabilità**: rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta;
- **flessibilità**: reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ecc.;
- **consapevolezza**: è consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni.”
(Linee guida)

3. La valutazione

L'AUTOVALUTAZIONE (autobiografia cognitiva)

Le osservazioni sistematiche sono condotte dall'insegnante, quindi non permettono di cogliere altri aspetti fondamentali caratterizzanti il processo, come:

“il senso o il significato attribuito dall'alunno al proprio lavoro, le intenzioni che lo hanno guidato nello svolgere l'attività, le emozioni o gli stati affettivi provati.” (Linee guida)

3. La valutazione

L'AUTOANALISI diventa la **narrazione** del percorso cognitivo compiuto, uno strumento per riflettere da parte dell'alunno sul proprio apprendimento (individuale e di gruppo), **che si basa sulla consapevolezza.**

“La valutazione attraverso la narrazione assume una funzione riflessiva e metacognitiva nel senso che guida il soggetto ad assumere la consapevolezza di come avviene l'apprendimento.”
(Linee guida)

3. La valutazione

AUTOVALUTAZIONE DELLO STUDENTE (può essere proposta anche al gruppo)



- **Aspetti più interessanti e perché**

- **Difficoltà incontrate e come sono state superate**

- **Errori più frequenti nelle azioni eseguite e possibili miglioramenti**

3. La valutazione: la griglia di valutazione

- È uno strumento di valutazione che permette di ottenere una **formulazione riassuntiva e descrittiva** del **livello di padronanza** espresso dallo studente in ciascuna delle competenze chiave attivate dal compito di realtà. .

3. La valutazione: la griglia di valutazione

- Le griglie di osservazione possono essere di **processo** e/o **riferite alle metacompetenze** (relazionale, affettiva e motivazionale, sociale e pratica; del *problem solving*).
- Aggregando i dati delle griglie di osservazione, della autobiografia cognitiva ed eventualmente di altre prove intermedie di valutazione (elaborati intermedi, relazione, quesiti, ecc.) il docente può individuare il **grado di acquisizione della competenza** da parte dello studente al termine dell'attività.

3. Valutazione: griglie

La griglia di valutazione è uno strumento che individua le dimensioni (aspetti importanti) per descrivere, secondo una scala di qualità (eccellente, medio, essenziale, parziale), una competenza:

- Evidenzia ciò che lo studente “sa fare con ciò che sa” e non ciò che gli manca: “lavora sui pieni e non sui vuoti”
- Evidenzia quanto e come si è appreso
- Utilizza criteri oggettivi, condivisi, predefiniti, pubblici
- Educa gli studenti all’autovalutazione
- Influisce in modo efficace sulla meta-cognizione, sulla motivazione e sul miglioramento dell’apprendimento
- Motiva al successo e migliora l’autostima
- Consegnata prima della prestazione, dirige l’attenzione degli studenti sugli aspetti specifici del prodotto da elaborare e sul livello di padronanza da dimostrare

3. La valutazione: la definizione dei criteri

La definizione **chiara** e **sistematica** dei criteri di valutazione serve:

- **agli studenti**: per avere punti di riferimento precisi su cui orientare le proprie prestazioni, apprendere dai propri errori e migliorarsi. Va esposta agli studenti insieme alla presentazione del compito.
- **ai docenti** per stabilire una comunicazione più chiara e orientare la propria azione educativa e didattica.

3. La valutazione: la definizione dei criteri

I criteri:

- descrivono un **aspetto ritenuto irrinunciabile e importante** e che ci permette di stabilire il livello di sviluppo di una competenza;
- stabiliscono le **priorità** in termini di conoscenze e abilità da insegnare;
- definiscono **ciò che si vuole osservare** del lavoro degli studenti;
- informano sulla **qualità di un lavoro/prodotto**, di una **prestazione**, di una **risposta**.

Conclusioni

Nel suo complesso e variegato scenario la scuola può trovare un **riferimento unitario** nella solida formazione della persona che apprende, sicché «**lo studente è posto al centro dell'azione educativa in tutti i suoi aspetti**: cognitivi, affettivi, relazionali, corporei, estetici, etici, spirituali, religiosi. In questa prospettiva, i docenti dovranno pensare e realizzare i loro progetti educativi e didattici non per individui astratti, ma per persone che vivono qui e ora, che sollevano precise domande esistenziali, che vanno alla ricerca di orizzonti di significato” (Indicazioni nazionali)

<http://www.rizzolieducation.it/scuola/webinar/>



Rizzoli
EDUCATION