

**RETE D'AMBITO
FORMAZIONE COMPETENZE**

III INCONTRO IN PRESENZA – 22 MAGGIO 2017

Tema dell'incontro: I COMPITI DI REALTA'

Focus:

**OSSERVAZIONE, VALUTAZIONE E
CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE**

PIANIFICAZIONE DELL'INCONTRO:

INTERGRUPPO - RICOSTRUZIONE PERCORSO

- **I fase- Plenaria :**

- Video narrativo (warm-up) IL COMPITO DI REALTA'
- Input teorico: VALUTARE COMPETENZE

- **II fase:** lavoro in apprendimento cooperativo - intergruppo (PROGETTAZIONE WEBQUEST

- **III fase:** ricostruzione del percorso – revisione metacognitiva – monitoraggio conclusivo

La valutazione autentica

... si tratta di valutare l'allievo non su cosa sa,
ma su cosa sa fare con ciò che sa.

Grant Wiggins



VALUTAZIONE AUTENTICA (Comoglio, 2003, pp. 12-13)

Si serve di prove oggettive, neutre che non raccontano la storia dello studente

È gestita solo dall'insegnante

È un sistema autoreferenziale

È controllo di ciò che è stato insegnato

Consente che molte conoscenze rimangano "incapsulate" nel contesto della classe in cui vengono apprese, e si realizzino solo in funzione del rito dell'esame

VALUTAZIONE AUTENTICA (Comoglio, 2003, pp. 12-13)

Si fonda su una prestazione reale e adeguata dell'apprendimento

È gestita anche dallo studente

È educativa

È autovalutativa

Stimola negli studenti prestazioni significative

VALUTAZIONE AUTENTICA (Comoglio, 2003, pp. 12-13)

Non è predittiva di ciò che lo studente sa fare realmente. Non è predittiva delle richieste sociali, quotidiane, lavorative

È percepita con scopi selettivi e terminali dell'apprendimento

Premia un sapere memorizzato e riprodotto

È incentrata sull'azione dell'insegnante

Non aiuta il processo di responsabilizzazione dello studente

VALUTAZIONE AUTENTICA (Comoglio, 2003, pp. 12-13)

È predittiva di ciò che lo studente sa fare con ciò che sa, qualora si trovasse in situazioni reali. Permette che gli studenti possano misurarsi su criteri orientati, sfidanti, richiedenti l'integrazione di conoscenze e di abilità

È connessa alle esigenze del mondo reale

È rispettosa dello stile cognitivo degli studenti

È incentrata sull'azione dello studente

Promuove e sviluppa la competenza autovalutativa

Compito autentico

Per favorire una comprensione significativa della conoscenza,
l'informazione ottenuta dovrebbe poter essere trasformata in prodotti
significativi

1. **Compiti di compilazione:** acquisizione di informazioni da fonti attraverso la produzione di un testo, un poster, una presentazione in Powerpoint, Prezi, Powtoon , etc.
2. **Compiti di ricerca e di investigazione:** costruire una sintesi fra informazioni provenienti da varie fonti/valutare un problema da molteplici punti di vista.
3. **Compiti da giornalista:** assimilare informazioni su un fenomeno generale o specifico e descrivere l'accaduto in modo cronachistico.
4. **Compiti da progettista:** ideare,pensare, progettare e pianificare un prodotto all'interno di opportuni criteri

5. **Compiti di espressione e di produzione creativa:** prodotto (testuale, visivo, sonoro o multimediale) che esprima il vissuto personale degli allievi: idee, emozioni, esperienze, ricordi.

6. **Compiti di costruzione del consenso e la persuasione:** ricomporre criticamente punti di vista diversi e scegliere i più attendibili. Convincere qualcuno con le proprie argomentazioni.

7: analoghi a quelli espressivi; creazione di prod. **Compiti di conoscenza di sé e degli altri** (narrativi) per migliorare la consapevolezza di sé e degli altri.

8. **Compiti di valutazione o di presa di posizione:** prendere posizione o decidere tra una certo numero tra un certo numero di possibili opzioni alternative.

CRITERI DI QUALITA'

(adatt. da M. Castoldi)

VIENE RECUPERATO IL SAPERE PREGRESSO?

SI SOLLECITA L'USO DI PROCESSI COGNITIVI COMPLESSI?

CI SI RIFERISCE A CONTESTI SIGNIFICATIVI E REALI?

SI PUNTA A STIMOLARE L'INTERESSE DEGLI STUDENTI?

SI OFFRONO DIFFERENTI PERCORSI RISOLUTIVI?

SI PROPONGONO COMPITI SFIDANTI PER GLI STUDENTI?

PROGETTARE UN WEBQUEST COME COMPITO DI REALTA'

LE FASI PRINCIPALI DEL WEBQUEST

1. **INTRODUZIONE:** si presenta lo scenario di lavoro catturando l'interesse e favorendo la motivazione.
2. **COMPITO:** si descrive il compito che deve essere, per quanto possibile, un compito autentico e non una simulazione.
3. **TEMPI:** si stabiliscono i tempi di lavoro
4. **RISORSE:** il docente fornisce il materiale di studio, cioè l'elenco dei siti selezionati con i link di riferimento (non è esclusa la possibilità di fornire anche materiale cartaceo)
5. **PROCESSO:** vengono definite le fasi di lavoro e chi fa cosa
6. **VALUTAZIONE:** di processo e di prodotto attraverso rubriche predisposte



*Il vero viaggio di scoperta non consiste nello scoprire
nuove terre,
ma nell'averne nuovi occhi*

M. PROUST

BUON VIAGGIO...