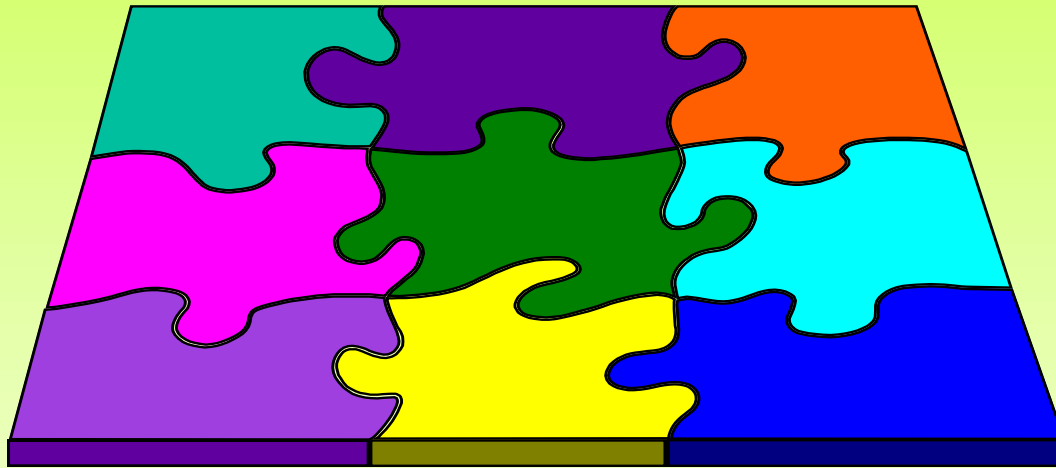


VALUTAZIONE E CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE autobiografie cognitive



Carlo Petracca

formazione@liscianigroup.com

La normativa di riferimento

- ❑ **LEGGE 13 LUGLIO 2015, N. 107:** Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti.
- ❑ **DECRETO LEGISLATIVO 13 APRILE 2017, N. 62:** Norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di stato, a norma dell'articolo 1, commi 180 e 181, lettera i), della legge 13 luglio 2015, n. 107.
- ❑ **D.M. 3 OTTOBRE 2017, N. 741:** Regola l'esame di Stato conclusivo del primo ciclo di istruzione.
- ❑ **D.M. 3 OTTOBRE 2017, N. 742:** Regola le modalità per la certificazione delle competenze nel primo ciclo di istruzione ed adotta gli allegati modelli nazionali per la certificazione al termine della scuola primaria e al termine della scuola secondaria di primo grado.
- ❑ **CIRCOLARE MIUR 10 OTTOBRE 2017, N. 1865:** Indicazioni in merito a valutazione, certificazione delle competenze ed Esame di Stato nelle scuole del primo ciclo di istruzione.
- ❑ **NOTA MINISTERIALE MIUR 09.01.2018, N. 312:** Linee guida per la valutazione e certificazione delle competenze

MODELLO CERTIFICAZIONE

Competenze chiave europee (1)	Competenze dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione (2)	Livello
1 Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	
2 Comunicazione nelle lingue straniere	È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	
3 Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	
4 Competenze digitali	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	
5 Imparare ad imparare	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.	
6 Competenze sociali e civiche	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	
7 Spirito di iniziativa*	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	
8 Consapevolezza ed espressione culturale	<p>Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali.</p>	
9 L'alunno/a ha inoltre mostrato significative competenze nello svolgimento di attività scolastiche e/o extrascolastiche, relativamente a:		

* *Sense of initiative and entrepreneurship nella Raccomandazione europea e del Consiglio del 18 dicembre 2006*

VALUTAZIONE COMPETENZE

NON PROVE STANDARDIZZATE ...

<< *Non è possibile valutare le competenze in modo standardizzato. Bisogna dunque abbandonare il compito scolastico classico come paradigma valutativo, rinunciare ad organizzare un “esame di competenze”*
>> (Ph. Perrenoud)

<< *Preliminarmente occorre assumere la consapevolezza che le prove utilizzate per la valutazione degli apprendimenti non sono affatto adatte per la valutazione delle competenze..* >> **(C.M. n. 312 del 09.01.2018).**

... MA

VALUTAZIONE AUTENTICA

Valutazione competenze

AUTENTICA O ALTERNATIVA

- Movimento di pensiero che nasce negli Stati Uniti negli anni '90
- **Si contrappone alle prove tradizionali che hanno i seguenti limiti:**
 - a) non accertano quello che può essere definito
“Apprendimento oltre”;
 - b) si concentrano sulla restituzione dell'appreso
 - c) accertano principalmente conoscenze e abilità
 - d) non sono in grado di accertare le competenze
 - e) ostacola l'autovalutazione.

Valutazione competenze

AUTENTICA O ALTERNATIVA

- Ha le seguenti caratteristiche:

La valutazione autentica si ha << **quando ancoriamo il controllo al tipo di lavoro che persone concrete fanno piuttosto che solo sollecitare risposte facili da calcolare con risposte semplici.** La valutazione autentica è un vero accertamento della prestazione perché da essa apprendiamo se gli studenti possono in modo intelligente usare ciò che hanno appreso in situazioni che in modo **considerevole li avvicinano a situazioni di adulti** e se possono rinnovare nuove situazioni (Wiggins, 1998, p.21)>> [\[1\]](#).

Valutazione competenze

AUTENTICA O ALTERNATIVA

- Ha le seguenti caratteristiche:

La valutazione autentica, inoltre, persegue:

<< L'intento (...) di coinvolgere gli studenti in compiti che richiedono di applicare le conoscenze nelle esperienze del mondo reale.

La 'valutazione autentica' scoraggia le prove 'carta e penna' sconnesse dalle attività di insegnamento e di apprendimento che al momento avvengono.

Nella 'valutazione autentica', c'è un intento personale, una ragione a impegnarsi, e un ascolto vero al di là delle capacità/doti dell'insegnante >> (Winograd & Perkins)

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

<< È ormai condiviso a livello teorico che la competenza si possa accertare facendo ricorso a compiti di realtà (prove autentiche, prove esperte, ecc.), osservazioni sistematiche e autobiografie cognitive >>. (C.M. n. 312 del 09.01.2018).

- **A. COMPITI DI REALTA'**
- **B. OSSERVAZIONE SISTEMATICA**
- **C. AUTOBIOGRAFIE COGNITIVE**

Compito di realtà o situazione problema

<< I compiti di realtà si identificano nella richiesta rivolta allo studente di risolvere una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale, utilizzando conoscenze e abilità già acquisite e trasferendo procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti di riferimento moderatamente diversi da quelli resi familiari dalla pratica didattica>>.

(C.M. n. 312 del 09.01.2018).

Tipologie di compiti di realtà

1. **Compiti di realtà snelli che si possono disseminare nella propria attività didattica senza la costruzione di una specifica Unità di Apprendimento (Es. **descrivete matematicamente la vostra classe**)**
2. **Compiti di realtà di minore complessità che richiedono di utilizzare conoscenze già apprese (Es. **Intervista alla dirigente scolastica ...**)**
3. **Compiti di realtà complessi, inseriti all'interno di una UDA di respiro temporale più ampio (Es. **Villa comunale**)**

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

Raccomandazione del Parlamento europeo 2006

**COMUNICAZIONE NELLA
MADRELINGUA**

**SPIRITO DI INIZIATIVA E
IMPRENDITORIALITA'**

COMPETENZA DIGITALE

COMPITO DI REALTA'

Insieme a 4/5 compagni preparate un cartellone conclusivo dell'attività svolta alla villa comunale da presentare ai vostri genitori in occasione della socializzazione di fine anno scolastico. Utilizzate le fotografie scattate durante la visita, scrivete le didascalie, indicando i suoni, i profumi, i colori dell'ambiente, le sensazioni e le emozioni provate.

COMPITO DI REALTA'

Insieme a 4/5 compagni scrivete una lettera da inviare al sindaco della vostra città denunciando le problematiche di degrado ambientale della villa comunale. Cercate insieme delle possibili soluzioni e indicatele nella lettera.

COMPITO DI REALTA'

Insieme a 4/5 compagni elaborate una fiaba illustrata destinata ai bambini della classe seconda. Per la narrazione utilizzate gli elementi percepiti durante la visita alla villa comunale e adattati alla storia. Per l'illustrazione fate dei disegni e/o utilizzate le foto scattate durante l'uscita didattica.

COMPITO DI REALTA'

Insieme a 4/5 compagni preparate un Powerpoint come sintesi dell'esperienza vissuta alla villa comunale, destinata a bambini che non conoscono questo luogo e che vorrebbero visitarlo. Inserite alcune informazioni sulle sue origini, le fotografie scattate quel giorno e tutto ciò che pensate possa andare bene per renderlo interessante.

IMPARARE A IMPARARE

**CONSAPEVOLEZZA ED
ESPRESSIONE CULTURALE**

**COMPETENZE SOCIALI E
CIVICHE**

Cristina Maria d'Argenio

Cristina Maria d'Argenio

COMPETENZE DEL PROFILO DELLO STUDENTE

Indicazioni Nazionali per il Curricolo D.M. 254 del 16 novembre 2012

ITALIANO

L'alunno dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.

GEOGRAFIA - STORIA

L'alunno si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambiente, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.

TECNOLOGIA INFORMATICA

L'alunno usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

IMPARARE AD IMPARARE

L'alunno è capace di ricercare e di procurarsi nuove informazioni ed impegnarsi in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.

COMPITO DI REALTA'

Insieme a 4/5 compagni preparate un cartellone conclusivo dell'attività svolta alla villa comunale da presentare ai vostri genitori in occasione della socializzazione di fine anno scolastico. Utilizzate le fotografie scattate durante la visita, scrivete le didascalie, indicando i suoni, i profumi, i colori dell'ambiente, le sensazioni e le emozioni provate.

COMPITO DI REALTA'

Insieme a 4/5 compagni scrivete una lettera da inviare al sindaco della vostra città denunciando le problematiche di degrado ambientale della villa comunale. Cercate insieme delle possibili soluzioni e indicatele nella lettera.

COMPITO DI REALTA'

Insieme a 4/5 compagni elaborate una fiaba illustrata destinata ai bambini della classe seconda. Per la narrazione utilizzate gli elementi percepiti durante la visita alla villa comunale e adattati alla storia. Per l'illustrazione fate dei disegni e/o utilizzate le foto scattate durante l'uscita didattica.

COMPITO DI REALTA'

Insieme a 4/5 compagni preparate un Powerpoint come sintesi dell'esperienza vissuta alla villa comunale, destinata a bambini che non conoscono questo luogo e che vorrebbero visitarlo. Inserite alcune informazioni sulle sue origini, le fotografie scattate quel giorno e tutto ciò che pensate possa andare bene per renderlo interessante.

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

L'alunno rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

L'alunno ha consapevolezza delle proprie responsabilità e dei propri limiti, si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

L'alunno si prende cura di sé, degli altri, dell'ambiente

SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITÀ'

L'alunno dimostra spirito d'iniziativa, è in grado di realizzare semplici progetti.

Cristina Maria d'Argenio

TRAGUARDI DI COMPETENZA DELLE DISCIPLINE

Indicazioni Nazionali per il Curricolo D.M. 254 del 16 novembre 2012

ITALIANO

L'allievo partecipa a scambi comunicativi con i compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alle situazioni.

Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.

TECNOLOGIA-INFORMATICA

L'allievo inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale

STORIA

L'alunno riconosce elementi del passato e del suo ambiente di vita. Riconosce, esplora le tracce storiche presenti nel suo territorio e organizza le informazioni e le conoscenze, sa produrre semplici testi storici anche con

COMPITO DI REALTA'

Insieme a 4/5 compagni preparate un cartellone conclusivo dell'attività svolta alla villa comunale da presentare ai vostri genitori in occasione della socializzazione di fine anno scolastico. Utilizzate le fotografie scattate durante la visita, scrivete le didascalie, indicando i suoni, i profumi, i colori dell'ambiente, le sensazioni e le emozioni provate.

COMPITO DI REALTA'

Insieme a 4/5 compagni scrivete una lettera da inviare al sindaco della vostra città denunciando le problematiche di degrado ambientale della villa comunale. Cercate insieme delle possibili soluzioni e indicatele nella lettera.

COMPITO DI REALTA'

Insieme a 4/5 compagni elaborate una fiaba illustrata destinata ai bambini della classe seconda. Per la narrazione utilizzate gli elementi percepiti durante la visita alla villa comunale e adattati alla storia. Per l'illustrazione fate dei disegni e/o utilizzate le foto scattate durante l'uscita didattica.

COMPITO DI REALTA'

Insieme a 4/5 compagni preparate un Powerpoint come sintesi dell'esperienza vissuta alla villa comunale, destinata a bambini che non conoscono questo luogo e che vorrebbero visitarlo. Inserite alcune informazioni sulle sue origini, le fotografie scattate quel giorno e tutto ciò che pensate possa andare bene per renderlo interessante.

GEOGRAFIA

L'allievo si rende conto che lo spazio geografico è un sistema territoriale, costituito da elementi fisici e antropici legati da rapporti di connessione e/o interdipendenza.

ARTE E IMMAGINE

L'allievo conosce beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia

Cristina Maria d'Argenio

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Indicazioni Nazionali per il Curricolo D.M. 254 del 16 novembre 2012

COMPITI DI REALTA'

ITALIANO

ASCOLTO E PARLATO

Interagire in modo collaborativo in discussioni e dialoghi. Cogliere le posizioni espresse dai compagni. Esprimere le proprie opinioni in modo chiaro.

LETTURA

Ricerca informazioni per scopi pratici applicando tecniche di supporto alla comprensione.

SCRITTURA

Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti.

Produrre testi creativi sulla base di modelli dati Realizzare testi collettivi. Sperimentare l'uso del computer, produrre testi corretti.

TECNOLOGIA

VEDERE E OSSERVARE
Riconoscere e utilizzare una applicazione informatica

STORIA

PRODUZIONE SCRITTA

Ricavare e produrre informazioni da testi di genere diverso. Elaborare testi scritti e orali anche utilizzando risorse digitali

ARTE E IMMAGINE

ESPRIMERSI E COMUNICARE

Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita. Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.

OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI

Guardare e osservare gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali utilizzando le regole della percezione visiva

GEOGRAFIA

GEOGRAFICITA'

Analizzare i principali caratteri del territorio, fatti e fenomeni locali.

PAESAGGIO

Saper riconoscere le caratteristiche del paesaggio urbano e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare.

REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE

Individuare problemi relativi alla tutela del patrimonio ambientale a partire dal contesto di vita.

Cristina Maria
d'Argenio

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Il compito di realtà deve indicare:

- 1. Complessità e novità**
- 2. Contesto, luogo e tempo**
- 3. Disciplinarietà e pluri-interdisciplinarietà**
- 4. Conoscenze acquisite e da acquisire**
- 5. Compiti di realtà finali e intermedi**
- 6. Individuale e collettivo**
- 7. Destinatario e scopo**

**La
PROGETTAZIONE PER
COMPETENZE**

**ESPERIENZA
SIGNIFICATIVA
DI
APPRENDIMENTO**

FORMAT

Compito di realtà

FORMAT DEL COMPITO DI REALTÀ

Complessità e novità	Il compito deve essere articolato in modo tale che le risposte non siano di immediata e facile individuazione. La situazione-problema posta, inoltre, deve essere inedita, ossia si deve presentare per la prima volta agli alunni, altrimenti si annulla la problematicità e si entra nel tradizionale campo della restituzione dell'appreso.
Contesto luogo e tempo	Un compito di realtà per essere <i>reale</i> deve necessariamente indicare il contesto, i tempi e i luoghi di realizzazione. il <i>principio di realtà</i> può essere assicurato anche con la trasposizione temporale o spaziale del contesto e quindi con situazioni immaginate come possibili.
Disciplinarietà e pluri-interdisciplinarietà	È preferibile che il compito di realtà sia pluri/interdisciplinare, ma non si esclude che possa essere disciplinare. In ogni modo vanno sempre indicate le discipline coinvolte.
Compiti di realtà finali e intermedi	In una Unità di apprendimento, oltre al compito di realtà finale che viene svolto per tutta la durata dell'attività, possono essere previsti anche compiti di realtà intermedi che richiedono minor tempo di svolgimento.
Conoscenze acquisite e da acquisire	Le conoscenze necessarie alla realizzazione del compito di realtà possono essere già acquisite totalmente o in parte, oppure vengono acquisite lungo il percorso.
Individuale e collettivo	È preferibile che un compito di realtà venga svolto da un gruppo ristretto di alunni, ma non è escluso che in alcune circostanze possa essere svolto in forma individuale.
Destinatario e scopo	Indicare il destinatario e lo scopo del prodotto finale da elaborare rappresenta un altro ineludibile principio di realtà.

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

A. COMPITI DI REALTA': PLURIDISCIPLINARI

<< Pur non escludendo prove che chiamino in causa una sola disciplina, si ritiene opportuno privilegiare prove per la cui risoluzione l'alunno debba richiamare in forma integrata, componendoli autonomamente, più apprendimenti acquisiti>>.

(C.M. n. 312 del 09.01.2018).

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

A. COMPITI DI REALTA': I PROGETTI

<< La **pedagogia del progetto è favorevole all'acquisizione di competenze complesse**, perché dà agli allievi l'abitudine di vedere i procedimenti appresi a scuola come strumenti per raggiungere degli scopi che possono percepire e che stanno loro a cuore. **Inoltre, i compiti da eseguire nel quadro di un progetto che sbocca su una situazione extrascolastica sono quasi sempre, dei compiti complessi.** Non sono collegati, in modo evidente per l'allievo, a una disciplina scolastica >> B. Rey, 2003

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

A. COMPITI DI REALTÀ': I PROGETTI

<< È da considerare oltretutto che i vari progetti presenti nelle scuole (teatro, coro, ambiente, legalità, intercultura, ecc.) rappresentano significativi percorsi di realtà e prove autentiche aventi caratteristiche di complessità e di trasversalità. I progetti svolti dalle scuole entrano dunque a pieno titolo nel ventaglio delle prove autentiche e le prestazioni e i comportamenti (ad es. più o meno collaborativi) degli alunni al loro interno sono elementi su cui basare la valutazione delle competenze >>.

(C.M. n. 312 del 09.01.2018)

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

A. ESEMPI DI COMPITI DI REALTA':

- **Progettare un opuscolo guida, utile ad un bambino che abbia intenzione di visitare un luogo storicamente rilevante della tua realtà cittadina, avvalendosi delle risorse messe a disposizione (testi, cartine, fotografie, internet ecc)**
- **Utilizzando immagini, slogan, parole, ecc. realizza una campagna informativa su “L’acqua e il suo valore”**

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

A. ESEMPI DI COMPITI DI REALTA':

- **Con l'aiuto della vostra insegnante, reperite a gruppi di 4 o 5 componenti, fonti scritte, iconografiche, materiali e orali (quelli possibili) sulla vostra scuola e costruite un dépliant per illustrarne la storia ai vostri genitori.**
- **Dopo aver letto tutti documenti relativi agli scribi immaginate, in gruppi di 4-5 componenti, di essere giornalisti egizi che fanno una intervista a uno scriba. Costruite le domande che volete riporgergli e immaginate le risposte che vi potrebbe dare**
- **Organizza un viaggio a ... per un gruppo di persone che chiede ... Fax**

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

A. ESEMPI DI COMPITI DI REALTA':

- **Descrivi matematicamente la tua classe. Tieni presente che non puoi usare parole e che la tua descrizione è rivolta a bambini della scuola dell'infanzia che non sanno ancora leggere.**
- **Illustrate le caratteristiche della scuola in Inghilterra basandovi sulle informazioni presenti nelle tre letture riportate nel vostro libro.**
- **Dopo aver composto un mobiletto usando diversi pezzi, scrivi l'istruzione per la sua composizione**

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

A. ESEMPI DI COMPITI DI REALTA':

- **Davanti la vostra scuola esiste uno spazio verde non attrezzato. Provate, in gruppi di 4-5 componenti, a fare un progetto che indichi come vorreste sistemarlo. Inviatelo poi il progetto più bello da voi scelto al vostro dirigente scolastico con una lettera di accompagnamento.**
- **Osservate, in gruppi di 4-5 componenti, i simboli cartografici riportati in alto e inventatene altri per segnalare la presenza di edifici, chiese, ospedali, piazze, ponti, ecc. Con i simboli che avete inventato rappresentate il territorio in cui è inserita la vostra scuola.**

COMPITO DI REALTÀ

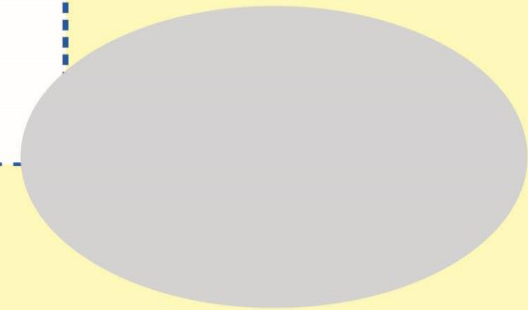


Per l'insegnante

TRAGUARDI di competenza

L'alunno:

- si muove con sicurezza nel calcolo mentale e scritto;
- rielabora in modo creativo le immagini;
- Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti.



ADDIZIONE E SOTTRAZIONE

L'addizione e la sottrazione sono operazioni inverse. Infatti l'addizione è l'operazione che utilizziamo quando ad una certa quantità ne vogliamo aggiungere un'altra, la sottrazione invece è l'operazione con la quale togliamo una quantità da un'altra.

Per rappresentare questo concetto, provate a realizzare un cartellone da appendere nella vostra aula. Lavorate in gruppi di 4 o 5 alunni e preparate un disegno, un testo e uno schema operativo che illustrano una situazione in cui è evidente come l'addizione e la sottrazione siano operazioni inverse. Confrontate tutti i cartelloni e, con l'aiuto della vostra insegnante, scegliete il migliore.

MODALITÀ

In piccoli gruppi



DESTINATARIO

La classe

DISCIPLINE

Matematica,
Italiano,
Arte e immagine

SCOPO

Preparate un cartellone sul rapporto tra addizione e sottrazione

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

• Quale delle attività che hai svolto ti è piaciuta di più? Indicala con una **X**.

- Lavorare insieme ai compagni.
- Ideare una situazione adatta.
- Descrivere la situazione con un disegno.
- Descrivere la situazione con un testo.
- Descrivere la situazione con uno schema.

AUTOVALUTAZIONE

ESPRIMI UNA TUA VALUTAZIONE SULL'ATTIVITÀ SVOLTA. TIENI PRESENTE CHE **A** È IL MASSIMO E **D** È IL MINIMO.

- A** **B** **C** **D**

COMPITO DI REALTÀ

IL GIOCO DELL'OCA

Realizzate un gioco dell'oca dividendovi i compiti e lavorando in gruppi di 4-5 compagni. Su un grande foglio di cartoncino disegnate il tabellone, con un percorso a spirale di 80 caselle. Numerate le caselle e scrivete "partenza" sulla prima e "arrivo" sull'ultima. Ogni 4 caselle inserite una casella speciale, scrivendo sulla casella cosa deve fare il giocatore che ci arriva; ad esempio: avanza del doppio rispetto al numero indicato dal dado; torna indietro della metà rispetto al numero indicato dal dado. In alcune caselle potrete scrivere piccoli quiz matematici sulle tabelline, ad esempio: «Quanto fa 3×3 ?», chi non risponde correttamente sta fermo un turno. Procuratevi un dado e realizzate con del cartone dei gettoni colorati che userete per muovervi sul tabellone. Provate anche a mettere per iscritto le regole del vostro gioco dell'oca.



Per l'insegnante

TRAGUARDI di competenza

L'alunno:

- si muove con sicurezza nel calcolo mentale e scritto;
- legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici;
- scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.

MODALITÀ

In piccoli gruppi di 4-5 alunni



DESTINATARIO

La propria classe

DISCIPLINE

Matematica, Italiano

SCOPO

Costruire un gioco dell'oca

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

- Quale tra le attività che hai svolto ti è piaciuta di più? Indicala con una **X**.
- Collaborare con i compagni.
- Disegnare il percorso sul tabellone.
- Formulare brevi quiz di matematica da inserire nel percorso.
- Costruire i gettoni segnaposto.
- Scrivere il regolamento del gioco.

AUTOVALUTAZIONE

ESPRIMI UNA TUA VALUTAZIONE SULL'ATTIVITÀ SVOLTA. TIENI PRESENTE CHE **A** È IL MASSIMO E **D** È IL MINIMO.

A **B** **C** **D**

COMPITO DI REALTÀ



Doppio registro

In questa prima parte del libro di scrittura hai scoperto che non è difficile scrivere una storia se conosci le tecniche giuste. Anzi, hai imparato anche che si possono scrivere storie in modi differenti. Prendiamo ad esempio il doppio registro narrativo, ossia la possibilità di raccontare una storia utilizzando contemporaneamente due io narranti.

Insieme al tuo compagno di banco, provate a raccontare un'esperienza che avete fatto insieme, ad esempio il vostro primo giorno di scuola, alternando per ogni situazione il tuo punto di vista e quello del tuo compagno. Se non ne avete nessuna in comune, provate a inventarne una. Illustrate ogni sequenza del racconto con due disegni, uno per ogni io narrante e, con l'aiuto dell'insegnante, raccogliete testo e immagini in un libro a due voci da regalare ai vostri genitori.

TRAGUARDI DI competenza

L'alunno:

Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni che la scuola offre.

È consapevole che nella comunicazione sono utilizzate diverse varietà di lingua e lingue differenti.

Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della frase semplice, alle parti del discorso e ai principali connettivi.

Utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi).

Modalità

A coppie, con il tuo compagno di banco.

Destinatario

I tuoi genitori e quelli del tuo compagno.

Discipline coinvolte

italiano
o arte

Scopo

Utilizzare la tecnica del doppio registro per scrivere un libro a due mani.

Autobiografia cognitiva

Per svolgere questo compito di realtà hai dovuto:

- raccogliere e organizzare informazioni e dati per scrivere una storia;
- individuare il luogo e il tempo della storia; selezionare i personaggi;
- suddividere il racconto in sequenze e alternarle con quelle del tuo compagno;
- illustrare ogni sequenza con un disegno.

Adesso rifletti sull'esperienza che hai fatto e scrivi una breve relazione sul tuo quaderno. Le seguenti domande ti aiuteranno a considerare vari aspetti dell'attività e a valutare il tuo impegno.

- Quale attività ti è piaciuta di più?
- Perché? Quale attività ti è piaciuta di meno? Perché? Hai avuto bisogno dell'aiuto dell'insegnante?
- Hai avuto difficoltà? Come le hai superate?
- Se dovessi ripetere questo compito, ti comporteresti allo stesso modo? Oppure cosa faresti diversamente?

Autovalutazione

Esprimi la tua valutazione sull'attività svolta. Tieni presente che A è il massimo e D è il minimo

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| <input type="checkbox"/> A | <input type="checkbox"/> C |
| <input type="checkbox"/> B | <input type="checkbox"/> D |

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Limiti dei compiti di realtà:

con i compiti di realtà noi possiamo cogliere la manifestazione esterna della competenza, ossia la capacità dell'allievo di portare a termine il compito assegnato ...

**<< ... di per sé non è sufficiente rilevare una singola prestazione positiva (o negativa) per poter certificare il possesso o meno di una competenza
>> M. Pellerrey**

MA ... occorre disporre di un ventaglio più ampio di informazioni

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Limiti dei compiti di realtà:

<< Compiti di realtà e progetti però hanno dei limiti in quanto per il loro tramite noi possiamo cogliere la manifestazione esterna della competenza, ossia la capacità dell'allievo di portare a termine il compito assegnato con la presentazione del prodotto finale, ma veniamo ad ignorare tutto il processo che compie l'alunno per arrivare a dare prova della sua competenza>>.

(C.M. n. 312 del 09.01.2018)

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

B. OSSERVAZIONI SISTEMATICHE

Le osservazioni sistematiche:

A) permettono di rilevare il processo

ossia la capacità dell'alunno di interpretare correttamente il compito assegnato, di coordinare conoscenze, abilità e disposizioni interne in maniera valida ed efficace, di valorizzare risorse esterne eventualmente necessarie o utili ...

B) permettono di rilevare le competenze relazionali

ossia i comportamenti collaborativi nel contesto della classe, durante le attività extrascolastiche, la ricreazione, ecc.

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

B. OSSERVAZIONI SISTEMATICHE

<< Per questi motivi, per verificare il possesso di una competenza è necessario fare ricorso anche ad osservazioni sistematiche che permettono agli insegnanti di rilevare il processo, ossia le operazioni che compie l'alunno per interpretare correttamente il compito, per coordinare conoscenze e abilità già possedute, per ricercarne altre, qualora necessarie, e per valorizzare risorse esterne (libri, tecnologie, sussidi vari) e interne (impegno, determinazione, collaborazioni dell'insegnante e dei compagni) >>

(C.M. n. 312 del 09.01.2018)

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

B. OSSERVAZIONE SISTEMATICA: modalità

- Le modalità di osservazione possono essere:
 - più o meno strutturate
 - più o meno partecipanti
- **MA:**
 - devono riferirsi ad aspetti specifici che caratterizzano la prestazione (indicatori di competenza)
 - devono prendere in considerazione una pluralità di prestazioni

OSSERVAZIONI SISTEMATICHE

Alunno	Autonomia E' 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 tempi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta	Flessibilità Resilienza Creatività Reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originali di materiali, ecc.	Consapevolezza E' consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni
1	A	B	B	B	B	B
2	B	C	C	A	B	C
3	C	D	B	C	D	B

OSSERVAZIONI SISTEMATICHE

	AUTONOMIA	RELAZIONE	PARTECIPAZIONE	RESPONSABILITÀ	FLESSIBILITÀ	CONSAPEVOLEZZA
A	Reperisce strumenti e materiali autonomamente e li utilizza in modo critico e creativo in contesti complessi e nuovi	Interagisce con i compagni in modo efficace /costruttivo, sa esprimere nel gruppo le proprie idee in modo critico e creativo, sa creare un clima propositivo in contesti complessi e mai sperimentati	Collabora e formula richieste di aiuto in modo efficace e offre il proprio contributo in modo critico e creativo in contesti complessi e nuovi.	Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro in modo responsabile, portando a termine la consegna ricevuta in contesti complessi e nuovi	Reagisce a situazioni e a esigenze non previste con proposte divergenti con soluzioni funzionali , con utilizzo originale di materiali, ecc.	E' consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni,in contesti complessi e nuovi.
B	Reperisce strumenti e materiali autonomamente, li utilizza con efficacia in contesti completamente nuovi	Interagisce con i compagni positivamente sa esprimere e condividere nel gruppo le proprie idee , sa creare un clima propositivo in contesti completamente nuovi	Collabora e formula richieste di aiuto e offre il proprio contributo in contesti nuovi	Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro autonomamente, porta a termine la consegna ricevuta in contesti nuovi	Reagisce a situazioni e a esigenze non previste con proposte divergenti con soluzioni funzionali	E' consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni,in situazioni completamente nuove.
C	Reperisce strumenti e materiali autonomamente e li utilizza in contesti parzialmente nuovi	Interagisce con i compagni ed esprime le proprie opinioni e le media nel piccolo gruppo,in situazioni parzialmente note	Collabora e formula richieste di aiuto autonomamente, in situazioni parzialmente nuove	Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine le consegne ricevute in situazioni parzialmente noti	Reagisce a situazioni e a esigenze previste con proposte divergenti	Riflette sugli effetti delle sue scelte e delle azioni, in contesti parzialmente noti.
D	Reperisce strumenti e materiali con l'aiuto dell'insegnante e/o dei compagni e li utilizza in contesti noti	Interagisce con i compagni se guidato, in situazioni note	Collabora e formula richieste di aiuto se guidato, in situazioni note	Rispetta e porta a termine le consegne se guidato in situazioni note	Accetta le proposte divergenti dalle proprie, cercando di sperimentarle in contesti noti	Riflette sulle scelte e sulle azioni effettuate, se guidato.

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

	AUTONOMIA	RELAZIONE	PARTECIPAZIONE	RESPONSABILITÀ	FLESSIBILITÀ	CONSAPEVOLEZZA
A	Reperisce strumenti e materiali autonomamente e li utilizza in modo critico e creativo in contesti complessi e nuovi	Interagisce con i compagni in modo efficace /costruttivo, sa esprimere nel gruppo le proprie idee in modo critico e creativo, sa creare un clima propositivo in contesti complessi e mai sperimentati	Collabora e formula richieste di aiuto in modo efficace e offre il proprio contributo in modo critico e creativo in contesti complessi e nuovi.	Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro in modo responsabile, portando a termine la consegna ricevuta in contesti complessi e nuovi	Reagisce a situazioni e a esigenze non previste con proposte divergenti con soluzioni funzionali , con utilizzo originale di materiali, ecc.	E' consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni,in contesti complessi e nuovi.
B	Reperisce strumenti e materiali autonomamente, li utilizza con efficacia in contesti completamente nuovi	Interagisce con i compagni positivamente sa esprimere e condividere nel gruppo le proprie idee , sa creare un clima propositivo in contesti completamente nuovi	Collabora e formula richieste di aiuto e offre il proprio contributo in contesti nuovi	Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro autonomamente, porta a termine la consegna ricevuta in contesti nuovi	Reagisce a situazioni e a esigenze non previste con proposte divergenti con soluzioni funzionali	E' consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni,in situazioni completamente nuove.
C	Reperisce strumenti e materiali autonomamente e li utilizza in contesti parzialmente nuovi	Interagisce con i compagni ed esprime le proprie opinioni e le media nel piccolo gruppo,in situazioni parzialmente note	Collabora e formula richieste di aiuto autonomamente, in situazioni parzialmente nuove	Rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine le consegne ricevute in situazioni parzialmente noti	Reagisce a situazioni e a esigenze previste con proposte divergenti	Riflette sugli effetti delle sue scelte e delle azioni, in contesti parzialmente noti.
D	Reperisce strumenti e materiali con l'aiuto dell'insegnante e/o dei compagni e li utilizza in contesti noti	Interagisce con i compagni se guidato, in situazioni note	Collabora e formula richieste di aiuto se guidato, in situazioni note	Rispetta e porta a termine le consegne se guidato in situazioni note	Accetta le proposte divergenti dalle proprie, cercando di sperimentarle in contesti noti	Riflette sulle scelte e sulle azioni effettuate, se guidato.

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Limiti dell'osservazione:

<< Non consente di rilevare alcuni aspetti fondamentali dell'agire umano come: il senso o il significato dato al proprio comportamento, le intenzioni che hanno guidato lo svolgersi dell'attività, le emozioni o gli stati affettivi che l'hanno caratterizzato ... Questo mondo interiore è assai incidente sul piano del processo educativo e molto poco visibile e osservabile dall'esterno >>
(M. Pellerrey)

(la parte sommersa dell'iceberg)

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Limiti dell'osservazione:

<< Le osservazioni sistematiche, in quanto condotte dall'insegnante, non consentono di cogliere interamente altri aspetti che caratterizzano il processo: 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. Questo mondo interiore può essere esplicitato dall'alunno mediante la narrazione del percorso cognitivo compiuto>>.

(C.M. n. 312 del 09.01.2018)

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

C. AUTOBIOGRAFIE/AUTOVALUTAZIONE:

<< Si tratta di far raccontare allo stesso alunno quali sono stati gli aspetti più interessanti per lui e perché, quali sono state le difficoltà che ha incontrato e in che modo le abbia superate, fargli descrivere la successione delle operazioni compiute evidenziando gli errori più frequenti e i possibili miglioramenti e, infine, far esprimere l'autovalutazione non solo del prodotto, ma anche del processo produttivo adottato >>

(C.M. n. 312 del 09.01.2018)

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

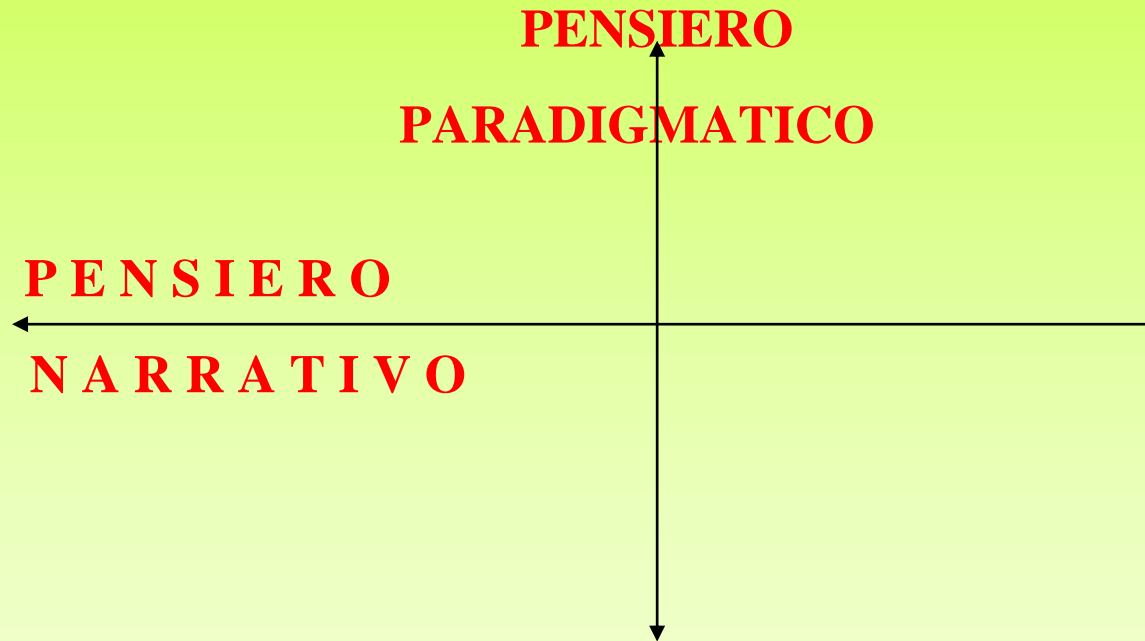
C. AUTOBIOGRAFIE/AUTOVALUTAZIONE:

<< Quello che ha a che fare con la descrizione orale o scritta di se stessi, del proprio mondo, è un sapere narrativo tra i più importanti per la formazione dei giovani che, divenuti adulti, lo utilizzeranno per se stessi migliorandolo progressivamente sia sul piano della conversazione tra sé e sé, sia come manifestazione anche assertiva del proprio pensiero in forme scritte e orali >>.

(D. Demetrio)

Autobiografie cognitive

J. BRUNER



AUTOBIOGRAFIE/AUTOVALUTAZIONE:

La narrazione rende visibile il Sé che, sempre secondo J. Bruner, ci resta invisibile:

<< Se fosse così (ossia visibile n.d.a.) perché mai dovremmo sentirci spinti a parlare di noi stessi o perché dovrebbero esistere moniti come ‘Conosci te stesso’? o ‘Sii fedele a te stesso’? Se i nostri Sé fossero trasparenti certo non avremmo bisogno di ‘parlarne’ a noi stessi. Eppure, non facciamo altro per gran parte del tempo, da soli o per interposta persona, dallo psichiatra o in confessione, se siamo credenti>>.

- J. BRUNER, *La fabbrica delle storie*

AUTOBIOGRAFIE/AUTOVALUTAZIONE:

La funzione metacognitiva

La valutazione attraverso la narrazione viene ad avere anche una funzione riflessiva e metacognitiva nel senso che aiuta l'alunno ad assumere la consapevolezza di come avviene l'apprendimento.

La funzione metacognitiva

Gli studenti in possesso di una buona **consapevolezza metacognitiva**, in generale, hanno maggiore fiducia nelle proprie capacità di portare a termine con successo le attività di apprendimento (fiducia che prende il nome di **autoefficacia**) e **ottengono prestazioni migliori** poiché il compito viene affrontato con maggior coinvolgimento personale. C. Cornoldi

La funzione orientativa

Il momento narrativo di ricostruzione del cammino conoscitivo compiuto, oltre alla funzione riflessiva e metacognitiva, assume importanza perché permette anche la **funzione orientativa**: l'alunno in questo modo acquisisce l'abitudine ad esplorarsi, a riconoscere i propri limiti e i propri pregi e si avvia alla costruzione della propria identità.

AUTOBIOGRAFIE/AUTOVALUTAZIONE:

Le modalità

- **SIA ORALE** (Soprattutto infanzia)
- **SIA SCRITTA:** *accentua la riflessione, costringe a dare ordine logico alle proprie idee, sollecita il pensiero critico e, obiettivo non certamente secondario, accresce la propria competenza nella produzione scritta: si apprende a scrivere scrivendo!*

AUTOBIOGRAFIE/AUTOVALUTAZIONE:

Le modalità

- **Individuale o collettiva**
- **forma individuale:** sia perché si tratta di una riflessione sulla propria storia cognitiva sia perché la scrittura collettiva presenta un maggiore grado di difficoltà.
- **metariflessione orale** su quanto scritto dai singoli alunni in modo che l'intera classe possa rendersi conto delle difficoltà incontrate, delle imperfezioni presenti, delle loro cause e delle positività presenti.
- **una comunità di apprendimento**

AUTOBIOGRAFIA

ALCUNE POSSIBILI DOMANDE

-In questi mesi abbiamo svolto questa attività.

Cosa ti è piaciuto di più? Perché?

Cosa non ti è piaciuto? Perché?

Che cosa non avresti mai immaginato? Perché?

Cosa è stato difficile?

Come hai superato gli ostacoli?

Hai commesso errori?

Quali aspetti miglioreresti nel ripetere un'iniziativa simile?

Che valutazione ti daresti utilizzando le lettere A B C D?

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

- *Il 29 ottobre noi della classe IV e V abbiamo cominciato il laboratorio di animazione alla lettura per i bambini di prima. Abbiamo loro letto la storia dell'Orco di Guardiagrele e dopo abbiamo continuato con tutte le attività che avevamo progettato insieme. Mi è piaciuta molto la figura del mimo perché era molto divertente e mi è piaciuto vedere la partecipazione dei bambini piccoli a tutte le attività da noi pensate e proposte. E poi che ridere con certi titoli dati da noi alla storia!*
- *Non ho trovato nessuna difficoltà, anche se mi sono allenato tanto a leggere anche a casa. A mia mamma non sembrava vero di vedermi tanto impegnato a leggere. A questa esperienza, come voto, darei A.*

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

- *Noi alunni di IV e V abbiamo raccontato ai bambini di prima una storia, cioè “L’Orco di Guardiagrele”. Li abbiamo fatti divertire con la LIM e li abbiamo fatti riflettere su tante cose, ma soprattutto sulla diversità. Mi è piaciuto molto come abbiamo preparato l’accoglienza dei bambini e il cartellone-guida utile per la storia e anche come l’abbiamo raccontata e mi sono sentita orgogliosa del nostro lavoro.*
- *Ho trovato un po’ di difficoltà nel leggere bene perché mi veniva l’ansia e mi mancava il respiro.*
- *Il mio voto è A.*

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA

Abbiamo letto una fiaba ai bambini di prima, abbiamo parlato della differenza tra l'orco buono della nostra storia e quelli cattivi che di solito si trovano nelle fiabe. Abbiamo visto dei video di orchi alla LIM e abbiamo ancora parlato del fatto che forse gli orchi sono soli perché sono considerati troppo diversi dagli altri e questo può succedere anche a noi e a tante persone per tanti motivi. La cosa che mi è piaciuta di più è stata come siamo riusciti a coinvolgere i bambini, che sono stati curiosi e entusiasti durante tutto il laboratorio, soprattutto quando li abbiamo fatti giocare con le immagini e le parole sui nostri schemi alla LIM e poi anche quando abbiamo provato noi a dare un titolo al libro diverso da quello vero. Ho trovato difficoltà nel far comprendere ai bambini delle parole. Il mio voto è A.

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

C. AUTOBIOGRAFIE/AUTOVALUTAZIONE:

• diario di bordo

- a) Può essere individuale o di gruppo.
- b) Può essere scritto o utilizzare codici diversi. Per favorire la narrazione, dare la possibilità di utilizzare anche registratore, disegni, grafici, ecc..
- c) Può essere privato o condivisibile; in quest'ultimo caso, ogni alunno può decidere cosa condividere del proprio diario di bordo.
- d) Le modalità (di cui sopra) possono essere contrattate con la classe o proposte dall'insegnante.

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

C. AUTOBIOGRAFIE/AUTOVALUTAZIONE:

• diario di bordo

- Può essere un lavoro molto gravoso, sia per gli studenti che per i docenti, ma molto ricco:
- Rappresenta prima di tutto la possibilità di documentare a livello individuale e di gruppo il percorso svolto. Gli insegnanti avrebbero quindi una testimonianza scritta di come le attività proposte sono state vissute ed elaborate.
- Il percorso didattico inoltre diventa visibile e comunicabile anche ad altri insegnanti, nei suoi diversi passaggi.
- L'elaborazione scritta può rappresentare uno strumento didattico/educativo perchè favorisce un primo passaggio dall'esperienza al sapere, permettendo quindi la metacognizione e introducendo alla sistematizzazione delle conoscenze.

MODELLO CERTIFICAZIONE

Competenze chiave europee (1)	Competenze dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione (2)	Livello
1 Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	
2 Comunicazione nelle lingue straniere	È in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	
3 Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.	
4 Competenze digitali	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.	
5 Imparare ad imparare	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.	
6 Competenze sociali e civiche	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	
7 Spirito di iniziativa*	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.	
8 Consapevolezza ed espressione culturale	<p>Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.</p> <p>Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali.</p>	
9 L'alunno/a ha inoltre mostrato significative competenze nello svolgimento di attività scolastiche e/o extrascolastiche, relativamente a:		

* *Sense of initiative and entrepreneurship nella Raccomandazione europea e del Consiglio del 18 dicembre 2006*

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

- Livello
- **A – Avanzato.** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
- **B – Intermedio.** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
- **C – Base.** L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
- **D – Iniziale.** L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note

- << *E' quanto mai opportuno che negli anni intermedi (prima, seconda, terza e quarta della scuola primaria e prima e seconda della scuola secondaria di primo grado) si proceda, attraverso strumenti che le singole scuole nella loro autonomia possono adottare, ad apprezzare il grado di avvicinamento degli alunni ai traguardi di competenza fissati per ciascuna disciplina e alle competenze delineate nel modello di certificazione*>>. **(C.M. n. 312 del 09.01.2018)**

- << *Tale operazione è necessaria non solo per dare coerenza e legittimazione alla certificazione finale, ma anche per fornire alle famiglie e agli alunni, durante tutto il percorso di acquisizione delle competenze, informazioni utili ad assumere la consapevolezza del livello raggiunto e soprattutto ad attivare, qualora necessario, azioni e procedure finalizzate a migliorare il processo di acquisizione. Sarebbe riduttivo informare le famiglie e gli alunni solo con la certificazione rilasciata al termine della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado*>> **(C.M. n. 312 del 09.01.2018)**

APPROCCIO PER COMPETENZE

BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

- AA.VV., *La scuola dell'obbligo tra conoscenze e competenze*, Treelle, Genova, 2010
- A.M. AIELLO, *La competenza*, Il Mulino, Bologna, 2002
- G. BERTAGNA, *Valutare tutti, valutare ciascuno*, Editrice La Scuola, Brescia, 2004
- F. CAMBI, *Saperi e competenze*, Laterza, Bari, 2004
- M. CASTOLDI, *Valutare le competenze, Percorsi e strumenti*, Roma, Carocci, 2009
- M. COMOGLIO, *La "valutazione autentica"*, in <<Orientamenti pedagogici>>, n.1, 2002
- L.GUASTI, *Didattica per competenze*, Erickson. Trento, 2012
- ISFOL, *Apprendimento di competenze strategiche*, F. Angeli, Milano, 2004,
- D. MACCARIO, *Insegnare per competenze*, SEI, Torino, 2006
- D. MACCARIO, *A scuola di competenze*, SEI, Torino, 2012
- P. MEIRIEU, *Imparare ... ma come?*, Cappelli Editore, Bologna, 1990
- A. MONASTA, *Organizzazione del sapere, discipline e competenze*, Carocci, Roma, 2002
- PH. PERRENOUD, *Costruire competenze a partire dalla scuola*, Anicia, Roma, 2000
- M. PELLEREY, *Le competenze individuali e il Portfolio*, ETAS, Milano, 2004
- M. PELLEREY, *Competenze*, Tecnodid, Napoli, 2010
- C. PETRACCA, *Progettare per competenze*. Paravia Bruno Mondadori, Milano, 2003
- C. PETRACCA, *Guida al portfolio*, Paravia Bruno Mondadori, Milano, 2005
- C. PETRACCA, *Cultura, scuola, persona e idea di cittadinanza* in S. Loiero – M. Spinosi, *Fare scuola con le indicazioni*, Tecnodid, Napoli, 2012
- C. PETRACCA, *Cultura e prospettive della valutazione*, in P. Ellerani – M.R.Zanchin, *Valutare per apprendere. Apprendere a valutare*, Erickson, Trento, 2013
- C. PETRACCA, *La costruzione del curricolo per competenze*, Lisciani, Teramo, 2015
- C. PETRACCA, *Sviluppare competenze ... ma come?*, Lisciani, Teramo, 2015
- C. PETRACCA, *Valutare e certificare nella scuola*, Lisciani, Teramo, 2015
- B. REY, *Ripensare le competenze trasversali*, Franco Angeli, Milano, 2003
- M. SPINOSI, *Valutazione e portfolio*, Tecnodid Editrice, Napoli, 2005
- M. SPINOSI (a cura), *Sviluppo di competenze per una scuola di qualità*, Tecnodid, Napoli 2010
- C. TORRIGIANI, I. VAN DER VLIET, *Formazione integrata e competenze*, Carocci, Roma, 2002