


VALUTAZIONE A DISTANZA

Ma non solo...





Cos' è la cosa più importante che uno
impara a scuola? L' autostima, l' appoggio e
l' amicizia..”

—**Terry T. Williams**



01

CAMBIO DI PARADIGMA

Valutare ciò che si sa fare

02

PRESTAZIONI DA VALUTARE

Appunti per una rubrica di valutazione

03

I CRITERI DI VALUTAZIONE

Oltre ciò che si sa

04

ESEMPI DI ATTIVITÀ

Per imparare ho bisogno di provare

**UN VERO
CAMBIO DI
01. PARADIGMA**



La normativa: D. LGS. 62/2017

Art. 1

La valutazione ha per oggetto il **processo formativo** e i **risultati di apprendimento** delle alunne e degli alunni [...], ha **finalità formativa ed educativa** e concorre al miglioramento degli apprendimenti e al successo formativo degli stessi, **documenta lo sviluppo dell'identità personale** e **promuove la autovalutazione** di ciascuno in relazione alle acquisizioni di conoscenze, abilità e competenze.



Cosa raccomanda l'Unione Europea

Nel 2006 l'Unione Europea ha delineato nel dettaglio **otto competenze per l'apprendimento permanente**:

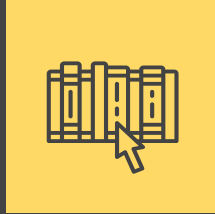
- Comunicazione nella madrelingua
- Comunicazione nelle lingue straniere
- Competenze matematico-scientifiche
- Competenza digitale
- **Imparare a imparare**
- **Competenze sociali e civiche**
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale



**I SAPERI DISCIPLINARI NON VENGONO ELIMINATI; MA DEVONO ESSERE FINALIZZATI ALLA
COSTRUZIONE DI QUESTE COMPETENZE**

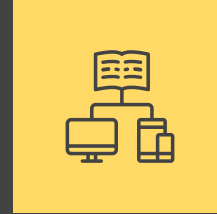


PARADIGMA DELLE COMPETENZE



LIVELLO DIDATTICO

Rende l'apprendimento coinvolgente e significativo



LIVELLO FORMATIVO

Fa acquisire strumenti concreti per le sfide del futuro

Delegare la **RESPONSABILITÀ** **DELL'APPRENDIMENTO** agli studenti

- Abbandonare l'**intento certificativo** (basato su ascoltare, studiare, rispondere)
- Ruolo dell' insegnante è **affiancare** l' apprendimento degli studenti
- Feedback costruttivo
- Riconoscere e **dare valore ad ogni minimo progresso** dell' allievo
- Promuovere l' **autovalutazione** nell' acquisizione di competenze, conoscenze e abilità (D.LGS. 62/2017)
- Tenere un «diario di bordo»



Criteri e misurazioni

- Criteri previsti nel PTOF (DREIJAHRESPLAN) e inseriti nella rubrica di valutazione;
- Attribuzione di valore ad un insieme di misurazioni che forniscono indicazioni sul processo di apprendimento;
- Prove strutturate in ordine di competenza (utilizzando CRITERI POSITIVI e NON PUNITIVI).



MISURAZIONI



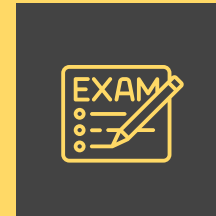
QUALI?

Ampia libertà di individuare la modalità



QUANTE?

Meglio **non eccedere**; ne bastano poche per generare un giudizio complessivo



CON VOTO?

Ideale sarebbe basarsi su **RUBRICHE con descrittori**. Il voto lo si deduce.

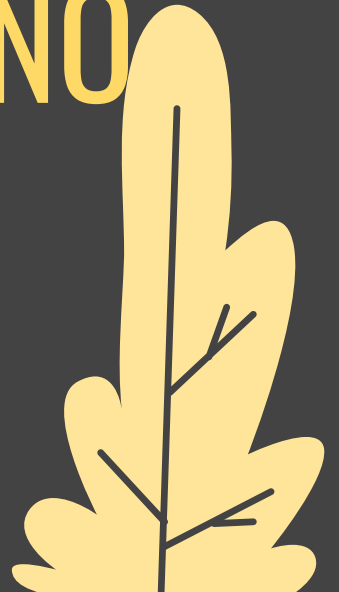
VALUTARE LA LOGICA

LA CAPACITÀ DI RAGIONARE,
DI SVILUPPARE IL PENSIERO



VALUTARE NON CIÒ CHE SANNO MA CIÒ CHE SANNO FARE CON CIÒ CHE SANNO

Sapere come è fatta una macchina non significa
automaticamente saperla guidare



PRESTAZIONI DA VALUTARE .02



LE COMPETENZE DA VALUTARE

LE COMPETENZE
DISCIPLINARI



LE COMPETENZE
TRASVERSALI

LE COMPETENZE
META/MULTIDISCIPLINARI

LE COMPETENZE DISCIPLINARI

**SA SINTETIZZARE E
ORGANIZZARE I
CONTENUTI?**

**SA COSTRUIRE
TABELLE, SCHEMI?
SA RAPPRESENTARE
DATI E INFO?**



**COMPRENDE BRANI
E TESTI (ANCHE)
MULTIMEDIALI?**

**È ORIGINALE IL SUO
LAVORO/IL SUO
CONTRIBUTO?**



LE COMPETENZE TRASVERSALI

**INTERAGISCE CON
SENSO?**



**SI RAPPORTA CON
GLI ALTRI?**

**È ORDINATO E
ORGANIZZATO NEL
LAVORO?**

**COMPRENDE I SUOI
TEMPI DI
APPRENDIMENTO?**



LE COMPETENZE META E MULTIDISCIPLINARI

**SA COME
«AGGANCIARE»
ALTRI MATERIALI
SULLO STESSO
ARGOMENTO?**

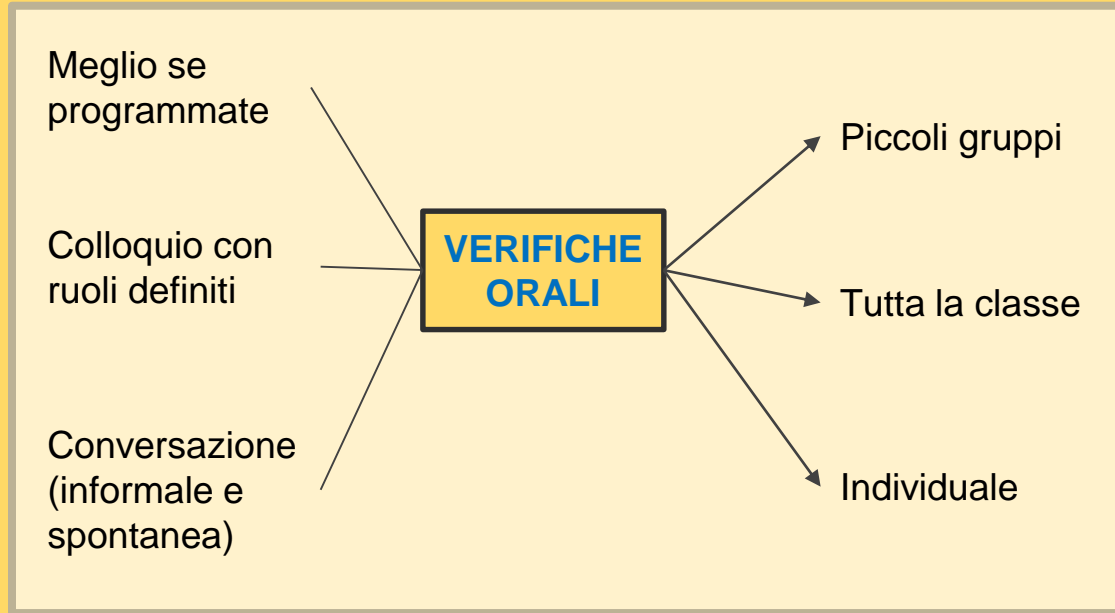
**SA RACCOGLIERE
DATI DISCERNENDO
LE FONTI E
RICONOSCENDO
FAKE NEWS?**



**USA IL DIGITALE
COME AMBIENTE DI
APPRENDIMENTO?**

**SA ESPORTARE I
CONTENUTI E
RICONOSCERE LA
TRASVERSALITÀ
COLLEGANDO VARIE
MATERIE?**





VALUTAZIONE DIFFUSA:

utilizza strumenti diversi e in modo continuativo durante la lezione e non necessariamente al termine. Tiene in considerazione i tempi di acquisizione delle competenze con un occhio di riguardo alla teoria delle intelligenze multiple.



Utile anche **COMPITI A TEMPO**,
ossia condivisi con gli studenti
prima dell'inizio della lezione e
da «consegnare» prima
dell'inizio della stessa.

VERIFICHE SCRITTE

Sincrono

- Test
- Verifiche scritte
- Esercitazioni pratiche

Asincrono

- Verifiche scritte



UDA (Unità di apprendimento multidisciplinare)

VERIFICHE ORALI

Compiti di realtà

Situazioni plausibili

Compiti autentici

Situazioni più specifiche



03. I CRITERI PER LA VALUTAZIONE



QUALI ALTRI CRITERI POSSO UTILIZZARE PER VALUTARE (ANDARE OLTRE IL PRODOTTO FINALE)?



QUALI ALTRI CRITERI POSSO UTILIZZARE PER VALUTARE (ANDARE OLTRE IL PRODOTTO FINALE)?



**COSTANZA NELLO SVOLGIMENTO
DELLE ATTIVITÀ**



RESILIENZA



TENACIA



PAZIENZA



**PROGRESSI RILEVABILI
NELL'ACQUISIZIONE DI
CONOSCENZE, ABILITÀ E
COMPETENZE**

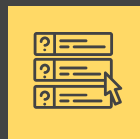


**ESEMPI DI
ATTIVITÀ .04**



QUALI ATTIVITÀ PROPORRE IN CLASSE?

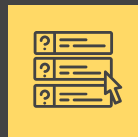
Lavora sulle competenze. Fai fare qualcosa ai tuoi studenti che mescoli conoscenze e competenze (commentare un testo, risolvere o creare un esercizio, elaborare una mappa, presentazioni, glossare un'immagine).



Fai test interattivi a distanza (con gli strumenti analizzati). Puoi ovviare al rischio di copiatura con riscontri orali o l'aggiunta di domande aperte.

QUALI ATTIVITÀ PROPORRE IN CLASSE?

Crea appuntamenti con videocall a piccoli gruppi (omogenei o disomogenei), con 3-4 student per fare 1 colloqui.



Fai creare video, pagine web, audio, immagini animate che spieghino una lezione.

QUALI ATTIVITÀ PROPORRE IN CLASSE?

Fai fare mappe di sintesi degli argomenti studiati. Fai scrivere piccoli elaborati, riflessioni critiche, commenti a dei testi e poi abituali ad argomentare e prendere posizioni con la struttura del DEBATE.



Se la tua disciplina prevede anche attività operative o vuoi attivare una conversazione più ampia fai lavorare su uno spunto, ad esempio, un esercizio o un problema da risolvere o un'immagine, un testo o un grafico da commentare.

CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik** and illustrations by **Stories**



**Grazie per la
vostra attenzione!**