

Gli esiti INVALSI e la progettazione didattica

1

1. INVALSI e la scuola

2

Le prove INVALSI

COSA SONO: Le prove INVALSI sono *prove oggettive standardizzate per la valutazione esterna degli apprendimenti* degli studenti, applicate a *livello nazionale*

COSA FA INVALSI: procede alla *costruzione* delle prove in base a criteri condivisi dalla comunità scientifica internazionale (*Quadro di Riferimento Europeo*), *rielabora* i dati e *restituisce i risultati* alle scuole

CHE FUNZIONE HANNO:

- *supportare la scuola* fornendo informazioni e misurazioni utili per il superamento delle difficoltà
- riflettere sulla struttura delle prove può *favorire processi di innovazione didattica* poiché gli item permettono approfondimenti su aspetti diversi
- attraverso il confronto dei dati relativi all'istituzione scolastica con quelli delle scuole con analogo background, INVALSI offre indicazioni anche relativamente al cosiddetto “*valore aggiunto*”, cioè all'effetto dovuto specificamente all'azione della scuola sulla qualità degli esiti di apprendimento degli studenti

Cosa valuta INVALSI e cosa valutano gli insegnanti

- Le prove INVALSI, accanto alle valutazioni ordinarie dei docenti, consentono *un'analisi complessiva degli apprendimenti* e permettono di *innescare processi per il miglioramento della scuola*
- Sono importanti perché permettono di avere una *fotografia della scuola*. Sono da considerarsi *complementari* rispetto alle altre valutazioni.
- *Non vanno annoverate* tra le evidenze che permettono di elaborare la *valutazione descrittiva degli alunni* (compito assegnato ai docenti).

Le prove comuni per classi parallele

- ❑ sono il frutto di una *condivisione di obiettivi e finalità* e si inseriscono nell'ambito di un dibattito aperto nell'Istituto sul tema della valutazione, momento cruciale dell'attività didattica e del ruolo docente.
- ❑ sono *possibili se la progettazione è comune*
- ❑ permettono la *condivisione di pratiche e strumenti valutativi*
- ❑ sono da considerare *tra le molteplici risorse (non l'unica pertanto) da cui ricavare evidenze per valutare i risultati di apprendimento*

2. Competenze e progettazione didattica

6



La rivoluzione delle competenze nella progettazione didattica

Il costrutto di competenza ha un *portato deflagrante rispetto al modo di intendere l'azione didattica*: alla scuola è richiesto «*un ripensamento radicale della struttura del processo di insegnamento/apprendimento*» (Pellerey 2004, p.7).

LA COMPETENZA: fa riferimento all'alunno come *intreccio di cognitività, affettività, individualità e socialità, pensiero e azione*, la cui identità è di natura *polidimensionale e dinamica*.

L'AZIONE DIDATTICA: *interazione complessa tra alunno, insegnante, contesto.*

- alunno deve svolgere un *ruolo attivo di rielaborazione/costruzione delle conoscenze*, sviluppando nel contempo abitudini/disposizioni mentali,
- docente ha il compito di *costruire un ponte tra saperi e una cura verso gli aspetti emotivo-affettivi e motivazionali di ciascun allievo*,
- contesto di vita (comunità scolastica e ambiente circostante): “spazio” in cui l'alunno può *compiere esperienze culturali e umane significative* che gli consentano di *costruire un bagaglio di strumenti concettuali e metodologici afferenti ai vari saperi e maturare valori che gli permettano di strutturare la propria personalità*.

La rivoluzione delle competenze nella progettazione didattica

Un *ripensamento radicale del processo d'insegnamento-apprendimento*, riferito a *diverse dimensioni dell'alunno* (Le Boterf, 2010):

- **cognitive** → conoscenze e abilità
- **euristiche** → capacità di individuare la questione e rappresentarla per risolverla;
- **strategiche** → capacità di progettare la risposta di monitoraggio della soluzione proposta;
- **valori del soggetto** riguardanti la disciplina e il tipo di azione didattica in questione.

In precedenza: importanza attribuita prioritariamente agli aspetti cognitivi (conoscenze e abilità).

Lo studente competente *(Berthoz)*

- ha una *conoscenza* approfondita
- sa porre *domande* per comprendere
- sa selezionare e decidere le *informazioni necessarie* per affrontare e risolvere un problema
- sa *risolvere problemi, anche nuovi*, con sufficiente padronanza, mobilitando risorse personali e di contesto
- sa *esplicitare i processi* che ha attivato durante un'attività
- sa gestire adeguatamente i *tempi*
- sa *riflettere sulle proprie esperienze* per trarre “regole d'azione” e riutilizzarle
- ha una *visione d'insieme*
- sa *autovalutarsi* e valutare il prodotto.

...non esiste la competenza, esiste la persona competente

A scuola: una didattica per competenze

Attraverso **progettazioni didattiche** che favoriscono lo **sviluppo di competenze**:



Apprendimenti
significativi



Personalizzazione
dei percorsi



Approcci multipli
e interdisciplinari



Compiti autentici
/ di realtà

Dalla didattica centrata sull'insegnamento alla didattica centrata sull'apprendimento

Progettare situazioni di apprendimento in cui gli studenti siano messi in condizione di **costruire il proprio sapere in modo attivo**, attraverso **contesti di apprendimento fondati sull'esperienza**

ATTENZIONE

La
PEDAGOGIA DELLE COMPETENZE
comporta anche
**una ristrutturazione
didattico/organizzativa,**
promossa dal dirigente scolastico,
in accordo con tutti gli organi scolastici.

Quale ambiente di apprendimento?

RELAZIONALE	COLLABORATIVO	EDUCATIVO
Importanza delle relazioni e delle abilità sociali	Centralità del lavoro tra pari, di gruppo, ...	Gli studenti con difficoltà non devono sentirsi isolati Gli studenti più bravi non devono annoiarsi ... INCLUSIVO

E i contenuti disciplinari?

INSEGNARE PER COMPETENZE **NON** SIGNIFICA
ABBANDONARE I CONTENUTI DISCIPLINARI: **essi sono
la base della competenza.**

**MA NON POSSONO ESSERE MESSI TUTTI
SULLO STESSO PIANO: non tutto è ugualmente
rilevante e non tutto si può imparare;**

BISOGNA SAPERLI SCEGLIERE: vanno proposti
solo i contenuti disciplinari fondamentali e la didattica
deve fare il possibile perché essi si trasformino in
conoscenze e abilità, ovvero in patrimonio permanente
dell'allievo.

La progettazione didattica: alcuni principi di base

Intenzionalità⁺

- L'azione didattica **NON** può essere decisa in modo estemporaneo e casuale, deve essere definita in modo intenzionale:
- La progettazione è un dispositivo **volto a INTENZIONARE** L'INTERVENTO FORMATIVO

Contestualizzazione

- Ciò che si progetta deve essere contestualizzato, ossia **deve tener conto della classe** in cui si realizzerà
- Stile progettuale "sperimentale": non procedure/ricette **ma ipotesi di lavoro**

Metodicità (vs razionalizzazione)**

- La progettazione rappresenta **uno strumento "di metodo" di lavoro**
- **Concatenazione logica di tappe, scelte da compiere secondo una certa consequenzialità**

Flessibilità (vs rigidità)*

- La progettazione è **UN'IPOTESI DI lavoro**, che prevede la possibilità di essere **revisinata in itinere sulla** base delle risposte degli allievi: vengono riconosciuti molti gradi di libertà di scelta

La didattica per competenze (1)

Lavorare per
situazioni
problema

- Importanza di appoggiare il lavoro didattico su attività capaci di integrare i diversi saperi e di renderli significativi proponendo **SITUAZIONI PROBLEMATICHE** da affrontare

Condividere
progetti formativi
con i propri allievi

- Importanza di **condividere le mete formative** con gli **alunni** (che sono i protagonisti del proprio apprendimento) e **con gli altri soggetti coinvolti** (genitori, interlocutori esterni,...)

Adottare una
pianificazione
flessibile

- L'aggancio a situazioni problematiche richiede una progettazione intesa come messa a fuoco **di linee di azione** da adattare e calibrare durante lo sviluppo del percorso formativo
- **Progettazione non predefinita in modo completo e rigido all'inizio, ma da adattare in corso d'opera**, avendo ben chiaro sempre dove si vuole arrivare

La didattica per competenze (2)

Praticare una valutazione per l'apprendimento

- Valutazione non solo come momento terminale e separato, ma come **STRUMENTO ATTRAVERSO CUI PROMUOVERE E CONSOLIDARE L'APPRENDIMENTO**



Andare verso una minore chiusura disciplinare

- Necessità di superare i confini disciplinari: **necessità di connettere i diversi saperi disciplinari** da pensare come strumenti di analisi di una realtà complessa

Convincere gli allievi a cambiare mestiere

- Necessità di chiedere allo studenti di porsi diversamente nei confronti dell'apprendimento: non come un ricettore passivo e ripetitore di un sapere pre-digerito, ma **come CO-PRODUTTORE DI UNA CONOSCENZA DA COSTRUIRE E CONDIVIDERE**. Richiede di imparare a "sapere cosa fare quando non si sa che cosa fare" (Claxton, 1998)



3. Uno strumento: le Unità di Apprendimento (UDA)

17

Le Unità di Apprendimento (UDA)

- **Sono dei percorsi strutturati di apprendimento** che hanno lo scopo di costruire competenze attraverso la realizzazione di un prodotto (materiale o immateriale), in un contesto esperienziale.
- **Sono centrate su competenze degli allievi.**
- **Partono dalle competenze** e, attraverso la realizzazione di un prodotto, si propongono di conseguire **nuove conoscenze, abilità e competenze.**

L'UDA

Baldacci, 2006

Indica forme di organizzazioni didattiche dotate DI
**OBIETTIVI, STRATEGIE, ATTIVITÀ E MODALITÀ DI
VALUTAZIONE**

Pertanto, è UN **TERMINE CONVENZIONALE** E AMPIO CHE **COMPRENDE** AL SUO INTERNO
UNA ROSA DI ORGANIZZAZIONI PROGETTUALI

Unità didattica

Modulo
didattico

Progetto
didattico

...

Unità didattica vs. Unità di apprendimento

UNITÀ DIDATTICA O MODULO MONODISCIPLINARE

- Centratura sulla disciplina
- Centratura su conoscenze e abilità

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

- Centratura sulle competenze attraverso l'integrazione dei saperi: interdisciplinarietà
- Valorizza il problem solving, l'apprendimento sociale e il compito/prodotto in un contesto significativo

Le 8 tappe di progettazione dell'UDA

TAPPA 0

Nella progettazione di un'UdA si può cominciare da più versanti:

- **dalla scelta di un tema comune** agli insegnamenti coinvolti, dato che un'UdA si configura solitamente come un **percorso tematico interdisciplinare**. In questo caso basterà cercare una convergenza tra le conoscenze del curriculum;
- **dall'ideazione del compito di realtà** da sottoporre agli alunni, che preveda la realizzazione di un elaborato (prodotto finale) da presentare a qualche soggetto, visto che l'UdA è finalizzata alla promozione di competenze utili ad affrontare delle situazioni-problema simili alla vita reale;
- **dall'immaginazione del prodotto finale**, per poi riflettere sull'agire competente che gli studenti devono mettere in atto per realizzarlo;
- **dall'individuazione delle competenze che si intendono promuovere**, per poi procedere alla descrizione del compito di realtà che potrebbe sollecitarle.

Le 8 tappe di progettazione dell'UDA

TAPPA 1

SELEZIONARE COMPETENZE, CONTENUTI E OBIETTIVI

Occorre indicare le **competenze obiettivo** da promuovere, i saperi da sviluppare (**conoscenze ed abilità**), gli **insegnamenti** coinvolti e i **destinatari**.

Sulla base del tema scelto e consultando il curriculum, i docenti dovranno scegliere i **contenuti** da trattare nell'UdA.

Nella **selezione dei contenuti** si potrà:

- a) **riprendere contenuti già trattati in moduli monodisciplinari** ed approfondirli in chiave interdisciplinare;
- b) **sviluppare contenuti non trattati nei moduli monodisciplinari**,

Si dovrà anche riflettere sui **prerequisiti**, in termini di conoscenze ed abilità, che gli alunni dovrebbero avere per affrontare l'unità di apprendimento.

Le 8 tappe di progettazione dell'UDA

TAPPA 2

IDEARE IL COMPITO DI REALTÀ/AUTENTICO

Si può scegliere di prevedere:

- A) **più compiti** distribuiti nelle varie fasi e quindi più prodotti indipendenti, valutabili da ciascuna disciplina che si occupa della fase;
- B) un **unico compito**, che preveda la realizzazione, lungo le fasi, di prodotti intermedi, cioè di articolazioni del prodotto finale.

A) Più compiti

- Ogni fase implica la conclusione di un compito indipendente e valutabile nell'ambito della disciplina coinvolta.

B) Compito unitario

- L'intera UdA ruota intorno a un unico compito, il cui svolgimento è articolato in fasi (logiche e/o temporali), con esiti o prodotti intermedi valutabili.

Un esempio

	Note per la compilazione	
1. Titolo UdA	Il titolo deve essere rappresentativo del contenuto.	
2. Contestualizzazione	Giustificare brevemente la scelta della situazione/problema/tema dell'Uda (vedi punto 5), in relazione al percorso formativo degli studenti. Indicare il focus dell'Uda rispetto agli assi <u>culturalizzazioni</u> e/o ai profili di indirizzo e l'eventuale collegamento con altre Uda.	
3. Destinatari	Indicare indirizzo, annualità, classe, gruppo, ...	
4. Monte ore complessivo	Deve tener conto di tutte le attività progettate, anche di eventuali uscite didattiche. Indicativamente non essere inferiore a 10 ore e non superiore a 40 ore	
5. Situazione-problema/compito di realtà/tema di riferimento dell'UdA	Individuare un problema/bisogno da affrontare attraverso dei compiti di realtà: - significativi e sfidanti per gli studenti - coerenti con i focus individuati	
6. Prodotto finale da realizzare	Indicare il prodotto-i/servizio che gli studenti realizzeranno per beneficiari reali o che presenteranno pubblicamente (al resto della classe, alla scuola, ai genitori, all'esterno).	
7. Competenze obiettivo	Selezionare le competenze da promuovere e riportarle dall'elenco declinato nelle Linee guida per l'area generale e/o di indirizzo (per il periodo o annualità di riferimento). <i>Tutte le competenze inserite andranno valutate, perciò non inserirne troppe.</i>	
8. Saperi	Conoscenze	Abilità
	Per l'area di indirizzo, trarre le diciture dagli allegati C delle Linee guida Per l'area generale, non essendoci le declinazioni delle conoscenze e delle abilità, consultare l'allegato 1 del D.I. 92/2018 (PECuP)	
9. Insegnamenti coinvolti	Indicare gli insegnamenti di riferimento e il relativo monte ore dedicato per la realizzazione dell'UdA	

ESEMPIO DI SCHEDA
DI PROGETTAZIONE
DI UNA UDA

Le 8 tappe di progettazione dell'UDA

TAPPA 3

ARTICOLARE L'UDA IN FASI

Occorre definire il **piano di sviluppo dell'UDA**, articolato in **fasi**.

Per ogni fase bisognerà:

- ideare un **titolo**
- progettare l'**aspetto didattico** (i contenuti da trattare, i tipi di attività e le strategie didattiche da applicare, i prodotti intermedi);
- prevedere l'aspetto della **valutazione** (i **criteri di valutazione e le evidenze della competenza promossa**; le modalità di verifica e gli strumenti di valutazione della fase)

In ogni fase si possono svolgere anche prove di verifica tradizionali per valutare gli apprendimenti o prove di competenza.

Le 8 tappe di progettazione dell'UDA

TAPPA 4

SCEGLIERE LE STRATEGIE DIDATTICHE E DEFINIRE LE ATTIVITÀ

Le attività didattiche progettate devono

- **essere capaci di promuovere una delle competenze obiettivo** previste, tramite l'acquisizione e l'utilizzo dei saperi necessari;
- permettere agli alunni di essere **protagonisti attivi** del loro apprendimento;
- adottare **strategie didattiche coinvolgenti e partecipative** (apprendimento cooperativo in piccoli gruppi; brainstorming, discussione; problem solving; role play...)
- essere finalizzate alla realizzazione di un **prodotto intermedio** (da valutare in livelli e in decimi), che sia parte del compito di realtà
- permettere di **valutare le conoscenze, abilità e competenze promosse** tramite prove di verifica tradizionali o prove di competenza.

Esempio: piano di lavoro dell'UDA

Fasi / titolo	Insegnamenti e contenuti	Attività e strategie didattiche	Strumenti	Esiti/Prodotti intermedi	Criteri/evidenze per la valutazione	Modalità di verifica /valutazione	Durata (ore)
1.	Specificare la disciplina e i relativi contenuti da trattare (o riprendere)	Specificare il tipo di attività proposta e la strategia didattica utilizzata	Indicare gli strumenti, i materiali e i documenti da utilizzare	Indicare gli esiti in termini di prodotti intermedi attesi dalla fase	Indicare le evidenze della competenza osservabili in azione e nel prodotto intermedio/finale e, se si intende somministrare una prova di verifica, i criteri di valutazione	Specificare: - se si valuta processo e/o prodotto e gli strumenti da adottare (rubriche, check-list; griglie) - se si intende somministrare una prova di verifica (strutturata, semistrutturata, non strutturata)	
2.							
3.							

ESEMPIO DI SCHEDA
DI PROGETTAZIONE
DI UNA UDA

Le 8 tappe di progettazione dell'UDA

TAPPA 5: definire le tempistiche delle attività

TAPPA 6: definire le consegne per gli studenti

L'UdA deve essere presentata agli alunni con un **linguaggio** semplice e comprensibile.

A tal fine l'UdA deve essere corredata di una **consegna**, che espliciti:

- che cosa si chiede di fare agli alunni
- con quali scopi e motivazioni
- con quali modalità (a livello individuale, di gruppo, collettivo, in aula, laboratorio, extra scuola, ...)
- per realizzare quali prodotti
- in quanto tempo
- con quali strumenti a disposizione
- in che modo saranno valutati

Le 8 tappe di progettazione dell'UDA

TAPPA 7: Definire la relazione individuale dell'UDA

La **relazione** dell'UdA è un **elaborato individuale**, su traccia guidata, che ogni alunno deve redigere/espone al fine di:

- ricostruire il percorso formativo svolto
- esprimere il senso e l'importanza che questo ha avuto
- sviluppare una **consapevolezza metacognitiva** delle modalità di apprendimento utilizzate e **autovalutare** la propria prestazione
- dimostrare l'acquisizione dei contenuti trattati.

La traccia della relazione/esposizione deve prevedere:

- la descrizione del percorso dell'attività
- la **ricostruzione delle modalità in cui è stato svolto il compito e dei vari ruoli**
- **l'analisi delle difficoltà affrontate**
- la valutazione dell'UdA in termini di nuove conoscenze acquisite
- l'autovalutazione del lavoro svolto

Esempio: tempistiche, consegne e relazione individuale dell'UDA

CALENDARIO DELL'UDA

Fasi	FEBBRAIO				MARZO
	4/02 - 9/02	11/02 - 16/02	18/02 - 23/02	25/02 - 2/03	4/03 - 9/03
1	Insegnamento e ore				
2					
3					
4					
5					

<p>a) Scheda - consegne per gli studenti</p>	<p>Questa scheda è destinata allo studente e traduce in modo semplice gli elementi essenziali dell'UdA, in modo che lo studente possa comprendere al meglio che cosa (e perché) gli viene chiesto con i relativi criteri di valutazione.</p> <p>Indicare, in forma essenziale e con linguaggio semplice:</p> <ul style="list-style-type: none"> • che cosa si chiede loro di fare • con quali scopi e motivazioni • con quali modalità (a livello individuale, di gruppo, collettivo, in aula, laboratorio, extra scuola, ...) • per realizzare quali prodotti • in quanto tempo • con quali risorse a disposizione (tecniche, logistiche, documentali, ...) • le modalità di verifica e di valutazione
<p>b) Schema della relazione individuale dello studente</p>	<p>L'alunno dovrà scrivere una relazione in cui:</p> <ul style="list-style-type: none"> - descriva il percorso generale dell'attività e gli obiettivi raggiunti; - i principali contenuti/temi trattati; - il modo in cui è stato svolto il compito; - le difficoltà incontrate e come siano state superate; - ciò che ha imparato dall'UdA e in che cosa debba ancora migliorare - valuti il lavoro svolto in prima persona e l'attività in generale.

ESEMPIO DI SCHEDA
DI PROGETTAZIONE
DI UNA UDA

Le 8 tappe di progettazione dell'UDA

TAPPA 8

PREVEDERE MODALITÀ E STRUMENTI DI VALUTAZIONE

- la definizione delle **evidenze**, cioè degli aspetti osservabili dell'agire competente;
- la costruzione di una **rubrica di valutazione** che presenti descrittori delle evidenze graduati in livelli di padronanza
- la rilevazione **delle evidenze tramite griglie di osservazione sistematica correlate alla rubrica** e la **valutazione dei livelli di competenza**