

Metodi e modelli per progettare e valutare unità di apprendimento

— *Spunti per la progettazione interdisciplinare
nei Nuovi Professionali*



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna
Ufficio IV – Ordinamenti scolastici, Dirigenti scolastici

Forlimpopoli, IIS Artusi
13 dicembre 2019

Prof. Edoardo Ricci

Che cos'è un'UDA?

L'unità di apprendimento è un **percorso formativo interdisciplinare**:

- che ingaggia lo **studente nel ruolo di protagonista** del processo di apprendimento
- articolato intorno ad un **tema** ed organizzato in **fasi** di sviluppo temporale,
- finalizzato all'acquisizione/mobilitazione delle **conoscenze** e delle **abilità**
- necessarie a promuovere le **competenze culturali e sociali**
- utili ad affrontare e risolvere **una situazione-problema (compito di realtà)**,
- che prevede la **creazione di un elaborato detto prodotto finale**,
- cui dare rilevanza tramite una **presentazione** “pubblica” (ad altre classi, a scuola, ai genitori, alla cittadinanza).

L'Uda promuove e valuta competenze

Definizione di competenza del Consiglio europeo:

“la competenza indica la **comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche in situazioni** di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termini di **responsabilità e autonomia**”

In altre parole la competenza è un **saper agire in situazione, che richiede la mobilitazione e il transfert di risorse personali, cognitive, metodologiche e metacognitive** per affrontare un **compito/problema** in un contesto simile alla vita reale.

Gli elementi della competenza

GLI ELEMENTI COSTITUTIVI DELLA COMPETENZA



tratto da Castoldi M., *Valutare le competenze*

Sviluppare e mobilitare conoscenze ed abilità

Il **prerequisito per lo sviluppo delle competenze** in un'UdA è l'**acquisizione delle conoscenze e delle abilità**, che possono essere:

- **sviluppate all'interno dell'UdA**, lungo le fasi di svolgimento, come risorse indispensabili ad affrontare il compito di realtà
- **già state sviluppate in precedenza e riprese nell'UdA** mediante il compito di realtà
- **promosse contestualmente allo svolgimento stesso del compito di realtà.**

Il compito di realtà permette di mobilitare le conoscenze e le abilità nella risoluzione di una **situazione-problema complessa, inedita, aperta a più soluzioni** (o con una soluzione a cui si può arrivare in diversi modi) e attinente alla vita reale.

I pro ed i contro dell'UdA

VANTAGGI	DIFFICOLTÀ
<p>Utilizza metodologie e strategie didattiche più coinvolgenti e motivanti per gli studenti, richiedendo da parte loro una maggiore partecipazione attiva</p>	<p>Può apparire di difficile gestione nelle attività maggiormente destrutturate. Modifica il ruolo del docente da unico depositario del sapere a facilitatore</p>
<p>Promuove lo sviluppo, da parte degli allievi, di un pensiero complesso, abituato ai collegamenti interdisciplinari e alla risoluzione di situazioni problematiche</p>	<p>Se mal organizzata, può risultare dispersiva e non sempre lineare da comprendere per gli studenti, perciò necessita di una consegna chiara e di richiami continui ad essa</p>
<p>Favorisce la collaborazione e la progettazione condivisa tra docenti e quindi una visione olistica del progetto formativo degli allievi</p>	<p>Può risultare più complessa e faticosa nella fase di progettazione, ma anche più stimolante. C'è di buono che una volta progettata può essere riutilizzata o riadattata per altri contesti didattici</p>

Metodologie e strategie per l'UdA

L'UdA è un percorso che ha il fine di rendere gli **studenti protagonisti del loro apprendimento**, per cui necessita dell'adozione di **metodologie didattiche**:

- **induttive**, in cui l'allievo arrivi a concettualizzare ed astrarre a partire dall'osservazione e dall'esperienza empirica;
- **laboratoriali**, in cui il sapere venga praticato e tradotto in un saper fare (**learning by doing**);
- **cooperative**, in cui il collaborare in gruppo o il peer tutoring diventino occasioni per creare una **zona di sviluppo prossimale** in cui tutti gli alunni possano accrescere le loro competenze (**cooperative learning**);

UD e UdA a confronto

UNITÀ DIDATTICA	UNITÀ DI APPRENDIMENTO
E' centrata su obiettivi del docente e sulla disciplina	E' centrata sulle competenze degli allievi
E' centrata prevalentemente sull' azione del docente	E' centrata sull' azione autonoma degli allievi
Parte da obiettivi disciplinari e si propone di conseguire conoscenze ed abilità	Parte dalle competenze e, attraverso la realizzazione di un prodotto, si propone di conseguire nuove conoscenze, abilità e competenze
Contiene un apparato di verifica delle conoscenze e delle abilità	Contiene un apparato di verifica e valutazione delle competenze, abilità e conoscenze , attraverso l'analisi del processo, del prodotto e la riflessione-ricostruzione da parte dell'allievo
E' costituita prevalentemente di attività individuali o collettive dirette dall'insegnante	E' costituita essenzialmente da un' attività di gruppo autonomamente condotta dagli studenti con il supporto e la mediazione dell'insegnante

Struttura ed elementi di un'UdA

Un'UdA, solitamente, è composta da:

- una **parte introduttiva**, che presenta informazioni generali quali gli assi/insegnamenti coinvolti; i risultati di apprendimento attesi in termini di competenze, abilità e conoscenze; i pre-requisiti indispensabili ad affrontarla; il valore formativo del percorso; la durata complessiva;
- una parte più dettagliata, detta **piano di lavoro dell'UdA**, in cui il percorso viene articolato in **fasi progressive o parallele**, per ognuna delle quali vengono esplicitati i contenuti da affrontare, le attività e strategie didattiche da utilizzare, i tipi di prova (verifica, prova di competenza o compito di realtà) ed i criteri di valutazione; la durata;
- una **pianificazione temporale** dello svolgimento delle fasi, tramite un diagramma di Gantt
- **griglie** per l'osservazione sistematica e **rubriche di valutazione** delle competenze

I livelli di progettazione delle UdA

LIVELLO DI PROGETTAZIONE	TIPO DI UDA	VANTAGGI/ SVANTAGGI
Commissione / gruppo di lavoro sulla riforma	UdA progettata da un gruppo ristretto di docenti che rappresentano più insegnamenti	Progettazione qualitativa , più efficace, ma calata dall'alto e da adattare ai contesti delle singole classi
Dipartimenti di asse o interasse	UdA progettata dai docenti di insegnamenti che afferiscono allo stesso asse culturale o a più assi	Progettazione estesa , che permette una formazione diffusa dei docenti, ma che rischia di essere dispersiva. Struttura più rigida.
Consigli di classe	UdA progettata dai docenti del Consiglio di classe, cercando collegamenti interdisciplinari tra gli insegnamenti	Progettazione più ristretta e vicina ai bisogni degli allievi e alle specificità del contesto classe , ma più difficile da controllare e monitorare. Struttura più flessibile.

Consigli per organizzare la progettazione

- 1) partire dalla progettazione di un paio di UdA interdisciplinari, **progettate da un gruppo di lavoro o dai dipartimenti**, in modo da avere UdA uguali per le classi di uno stesso indirizzo, facili da controllare e utili per macro-obiettivi da conseguire in termini di competenze

- 2) una volta creato il curricolo per moduli e UdA, **decentrare la progettazione ai Consigli di classe**, in modo da elaborare UdA:
 - più vicine alle specificità delle classi
 - più facili da gestire nel loro sviluppo temporale
 - che partano da problematiche, interessi, bisogni formativi degli alunni stessi.

Durata delle UdA

UdA small	12 - 15 ore massimo 3 fasi max tre insegnamenti 1 prodotto 1 o 2 competenze da promuovere
UdA medium	20-25 ore massimo 5 fasi max 4-5 insegnamenti più di un prodotto, volendo più di 2 competenze da promuovere
UdA large	30-40 ore o più dalle 6 fasi in su max 8 insegnamenti più prodotti (intermedi e finale) varie competenze da promuovere

I tipi di UdA da progettare

UdA d'asse: è un **percorso che coinvolge gli insegnamenti di un asse culturale** e verrà progettata dai **dipartimenti d'asse dell'area generale**

UdA pluriasse: coinvolge insegnamenti di più assi culturali, anche in modo trasversale alle aree generale e di indirizzo

UdA di indirizzo: è un **percorso caratterizzante l'indirizzo di studi** e sarà progettato dal **dipartimento d'asse scientifico, tecnologico e professionale**, che avrà il compito di promuovere le competenze professionalizzanti, cercando di coinvolgere anche le discipline dell'asse di area generale.

La partecipazione degli insegnamenti di area generale si limiterà ad un intervento mirato e funzionale allo sviluppo delle competenze di indirizzo.

Le tappe della progettazione

1. Nella progettazione di un'UdA si può cominciare da più versanti:
 - **dalla scelta di un tema comune** agli insegnamenti dell'asse, dato che un'UdA si configura solitamente come un **percorso tematico interdisciplinare**. In questo caso basterà cercare una convergenza tra le conoscenze del curriculum d'asse;
 - **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.

Format UdA: https://drive.google.com/open?id=1iXU5zter6_4wjdl26Zo5li1W43WWZWX8IUAB4rjl4zA

Esempi di temi per un'UdA

Alcuni **grandi temi** di un'unità di apprendimento potrebbero essere, ad esempio:

- natura, ambiente e mutamenti climatici (Agenda 2030);
- il lavoro, tra diritti, sicurezza e leggi economiche
- la rappresentazione della vita / della morte / dell'amore nelle diverse culture e nel tempo
- il ruolo della donna nel tempo fino alla società contemporanea
- il corpo: tra salute, estetica, espressione artistica e conflitto psicologico
- il fenomeno migratorio, tra integrazione e intolleranza
- il dominio della tecnologia, dei social network e dei mass media
- conoscenza del territorio e promozione delle sue attrattive
- cittadinanza attiva, legalità e contrasto alle mafie
- le guerre nel mondo e gli scenari geopolitici
- mondo globale e mondo locale
- interculturalità e conoscenza dell'altro

Tappa n. 2: selezionare contenuti e obiettivi

Nella **parte introduttiva del format** vanno inseriti 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 del dipartimento d'asse dovranno scegliere i contenuti da trattare nell'UdA e riportare le relative conoscenze ed abilità nelle rispettive colonne. Nella **selezione dei contenuti** si potrà:

- a) **riprendere contenuti già trattati nei moduli** ed approfondirli in chiave interdisciplinare;
- b) **sviluppare contenuti non trattati nelle UdA monodisciplinari**, in quanto maggiormente adeguati ad una trattazione interdisciplinare

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

3. Immaginare un compito di realtà

Ogni UdA è finalizzata a promuovere e valutare competenze, motivo per cui deve prevedere **uno o più compiti di realtà**.

Si può perciò scegliere di prevedere:

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

L'importante è che nel processo di valutazione siano coinvolti tutti gli insegnamenti che hanno partecipato all'UdA e le relative competenze attese.

I compiti di realtà partono da situazioni-problema

I compiti di realtà utilizzano delle **situazioni-problema**, ossia delle consegne che:

- rappresentano una **sfida inedita, significativa** ma affrontabile per gli alunni;
- risultano essere **aperte a soluzioni multiple** o ad un'**unica soluzione a cui si può arrivare da percorsi differenti**
- comportano la **mobilizzazione e il transfert di conoscenze ed abilità** interdisciplinari e l'**utilizzo di processi cognitivi di alto livello**;
- sono **contestualizzate** ed offrono la possibilità di collaborare per la loro risoluzione;
- possono generare un **prodotto finale** che documenta le competenze dell'allievo.

Repertorio di compiti di realtà e prodotti

Realizzare una ricerca su un fenomeno sociale, storico, economico, scientifico e presentarne i risultati tramite una presentazione digitale

Realizzare una ricerca su un autore, un'opera o un personaggio, su cui costruire una sitografia di riferimento

Ricostruire e presentare storie di vita (di migranti, rifugiati, persone impegnate sul territorio...) anche tramite un'intervista

Realizzare un'intervista per indagare un fenomeno e analizzarne le risposte

Preparare un report per analizzare un fenomeno della realtà tramite dati, tabelle, grafici

Scrivere post, pagine di diario o altre scritture soggettive per narrare di sé ad altri

Argomentare e confrontarsi su un tema di discussione (debate, tornei di argomentazione individuali)

Tenere una conferenza, un discorso rivolto ad un pubblico, con supporti digitali e multimediali

Effettuare riscritture di testi (cambiare il finale, continuare un testo interrotto o un incipit, cambiare genere, stile o tipologia...) o scritture creative

Scrivere una sceneggiatura o un copione per un video o per una messinscena, anche a partire da un testo narrativo

Realizzare video per documentare un fenomeno, un'attività o per educare e sensibilizzare (documentario, spot di pubblicità progresso, sketch)

Scrivere un'intervista immaginaria ad un autore, artista, scienziato, sportivo del passato o del presente, anche in lingua straniera

Svolgere role-play e simulazioni di prestazioni, esperienze e situazioni reali, anche in lingua straniera

Scrivere e mettere in scena sketch anche in lingua straniera

Ideare progetti o avanzare proposte utili al miglioramento dei servizi pubblici

Realizzare un giornalino, un blog o un sito di classe, con articoli e post che documentino le attività svolte a scuola (anche con Google classroom)

Realizzare brochure, opuscoli informativi, pieghevoli, volantini per promuovere qualcosa o un evento

Elaborare testi regolativi (regolamenti, istruzioni, avvisi) per la classe, la scuola o rivolti all'esterno per adottare comportamenti corretti, sani, civili

Rielaborare capitoli dei libri di testo in versione digitale (ipertesti, e-book)

Sviluppare canali Youtube o singoli video didattici, con lezioni svolte dagli alunni

Organizzare un reading letterario su un tema o realizzare video di letture espressive

Stilare diari di bordo per documentare e riflettere su un'attività didattica

Analizzare, confrontare, interpretare e aggiornare testi narrativi

Fare un reportage fotografico di un'attività ed accompagnarlo con didascalie

Organizzare una piccola mostra a scuola

Organizzare un'uscita didattica o un viaggio d'istruzione

Realizzare un prodotto in laboratorio

Adottare il metodo scientifico per indagare fenomeni naturali tramite esperimenti

Costruire una rassegna stampa su una stessa notizia e confrontare criticamente gli articoli

Progettare e registrare una breve trasmissione radiofonica, elaborando un canovaccio di dialoghi, notizie e musica, da far ascoltare ai compagni di classe

Preparare uno spot o un reportage fotografico per promuovere il proprio territorio all'estero, con una parte in lingua straniera

Pianificare un itinerario di visita nella propria città rivolto ai turisti o a studenti di altri paesi, per far conoscere loro il patrimonio artistico e i luoghi da visitare

Scrivere una mail alla rubrica di posta di un giornale/quotidiano per esprimere la propria opinione su un tema di attualità

Indagare uno degli effetti dei cambiamenti climatici tramite una ricerca e presentarne i risultati e le ipotesi di sviluppo nel futuro

Realizzare un'indagine quantitativa sui consumi, sui gusti o sulle abitudini alimentari delle famiglie degli alunni tramite un questionario ed un report con dati e grafici

Svolgere una ricerca sui consumi energetici e idrici delle famiglie degli alunni e realizzare un opuscolo con dei consigli per risparmiare acqua, energia e gas

Indagare un fatto di storia locale, tramite la ricerca di fonti, articoli e testimonianze

Progettare un'attività di volontariato rivolta ad anziani soli o a senzatetto da proporre a strutture o enti territoriali

Svolgere un confronto interculturale tra le diverse forme che assumono le istituzioni culturali in diversi Paesi del mondo (la famiglia, il lavoro, la scuola, la giustizia, il ruolo della donna...)

Progettare e tenere una lezione su un tema, servendosi delle scene di un film

Svolgere una ricerca e scrivere un articolo su come vestivano gli adolescenti dagli anni '50 agli anni '90 del Novecento

Svolgere una ricerca sulle offerte di lavoro del territorio (o confrontare quelle di due territori differenti) e compilare tabelle e grafici riassuntivi per descrivere l'offerta lavorativa, suddivisa per settore produttivo...

Effettuare un'intervista agli addetti del centro per l'impiego o di un'agenzia interinale per identificare i profili lavorativi maggiormente richiesti e quelli dei soggetti in cerca di occupazione

Realizzare una presentazione power point o un e-book che descriva le eccellenze enogastronomiche o il patrimonio paesaggistico del territorio, formulando idee innovative per valorizzarli nell'ottica di un turismo sostenibile

Realizzare un e-book o un libricino di classe con i testi scritti dagli alunni (personali, narrativi, espositivi, argomentativi)

Ricostruire uno spaccato di storia locale tramite l'analisi ed il confronto di fonti storiche e di documenti.

Realizzare manuali illustrati o prontuari per la manutenzione e l'assistenza tecnica

Documentare una realtà economica locale (industriale, turistica, nei servizi) o una realtà del terzo settore, tramite interviste, ricerche di documenti e realizzazione di un materiale informativo o promozionale (opuscolo, brochure, presentazione, app, video) da condividere o presentare

Scrivere recensioni di libri, di film, di spettacoli teatrali, di mostre d'arte da pubblicare su un giornalino, su un fascicolo, su un cartellone sul blog della classe, su un e-book

Analizzare e confrontare più fonti storiche su uno stesso evento, al fine di confrontare le informazioni e i diversi punti di vista dell'emittente.

4. Articolare l'UdA in fasi

La **seconda parte** dell'UdA prevede il suo **piano di sviluppo**, articolato in **fasi**.

Ogni fase:

- **viene** solitamente **svolta da un singolo insegnamento** (ci possono essere compresenze);
- **concorre alla realizzazione del prodotto finale dell'UdA** attraverso l'elaborazione di **prodotti intermedi o lo sviluppo di saperi**;
- **deve essere valutata se sviluppa un prodotto intermedio**.

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.

Due tipi di strutturazione delle fasi

UdA con fasi concatenate

Presenta una **concatenazione sequenziale delle fasi**, tale per cui ogni fase è propedeutica alla successiva. La sequenza fa sì che l'intervento di ogni docente sia legato alla conclusione del collega coinvolto nella fase precedente. E' più **soggetta a ritardi**.

UdA con fasi parallele e autonome

Le fasi possono essere svolte in modo parallelo e sono autonome nello svolgimento. Tutte le fasi presentano compiti di realtà oppure tutte condividono un unico compito di realtà. I docenti non sono condizionati dal termine della fase precedente. **E' meno soggetta a ritardi**.

5. Decidere le attività e le strategie didattiche

Ogni fase dell'UdA è affidata ad un insegnamento che deve proporre un'attività didattica:

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

Repertorio di strategie didattiche

METODOLOGIE	STRATEGIE E TECNICHE DIDATTICHE
Metodologia ricettiva	lezione frontale lezione partecipata o dialogica (socratica) lezione multimodale
Metodologia simulativa	Studio di caso Simulazione simbolica Role playing
Metodologia collaborativa	Apprendimento cooperativo (learning together, jigsaw) Mutuo insegnamento (peer tutoring, insegnamento reciproco) Discussione (brainstorming, giro di tavolo, debate)

METODOLOGIE	STRATEGIE E TECNICHE DIDATTICHE
Metodologia esplorativa	Problem based learning / Project based learning Problem solving
Metodo investigativo ed euristico	Ricerca sperimentale Ricerca-azione in classe
Metodo operativo	Laboratorio Learning by doing
Metodologia autoregolativa	Strategie di metacognizione e autoregolazione dell'apprendimento

6. Prevedere modalità e strumenti di valutazione

Una fase, perciò, può prevedere la **realizzazione di una parte del compito di realtà**, il cui risultato è un **prodotto intermedio**, per il quale occorre prevedere:

- 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**

Sarà a discrezione del docente, poi, la scelta se somministrare anche **una prova di competenza o una prove di verifica tradizionale** (strutturata, semistrutturata, non strutturata) per rilevare le conoscenze e le abilità.

7. Programmare gli interventi con un Gantt

Per svolgere le fasi in ordine cronologico, è utile calendarizzare gli interventi didattici attraverso un **diagramma di Gantt**, in cui si stabiliscono le settimane in cui vengono svolte le varie fasi, da quale insegnamento e in quante ore:

	MESE: FEBBRAIO		
FASI	4/02 - 9/02	11/02 - 16/02	18/02 - 23/02
1	ITA 4 ore		
2		FRA 2 ore	
3		INGL 3 ore	
4			ITA 2 ore

8. Preparare la consegna per gli studenti

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

A tal fine l'UdA deve essere corredata, tra gli allegati, 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

9. Far svolgere la relazione finale sull'UdA

La **relazione (o esposizione) finale** dell'UdA è un elaborato individuale, su traccia guidata, che ogni alunno deve redigere/ esporre 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.

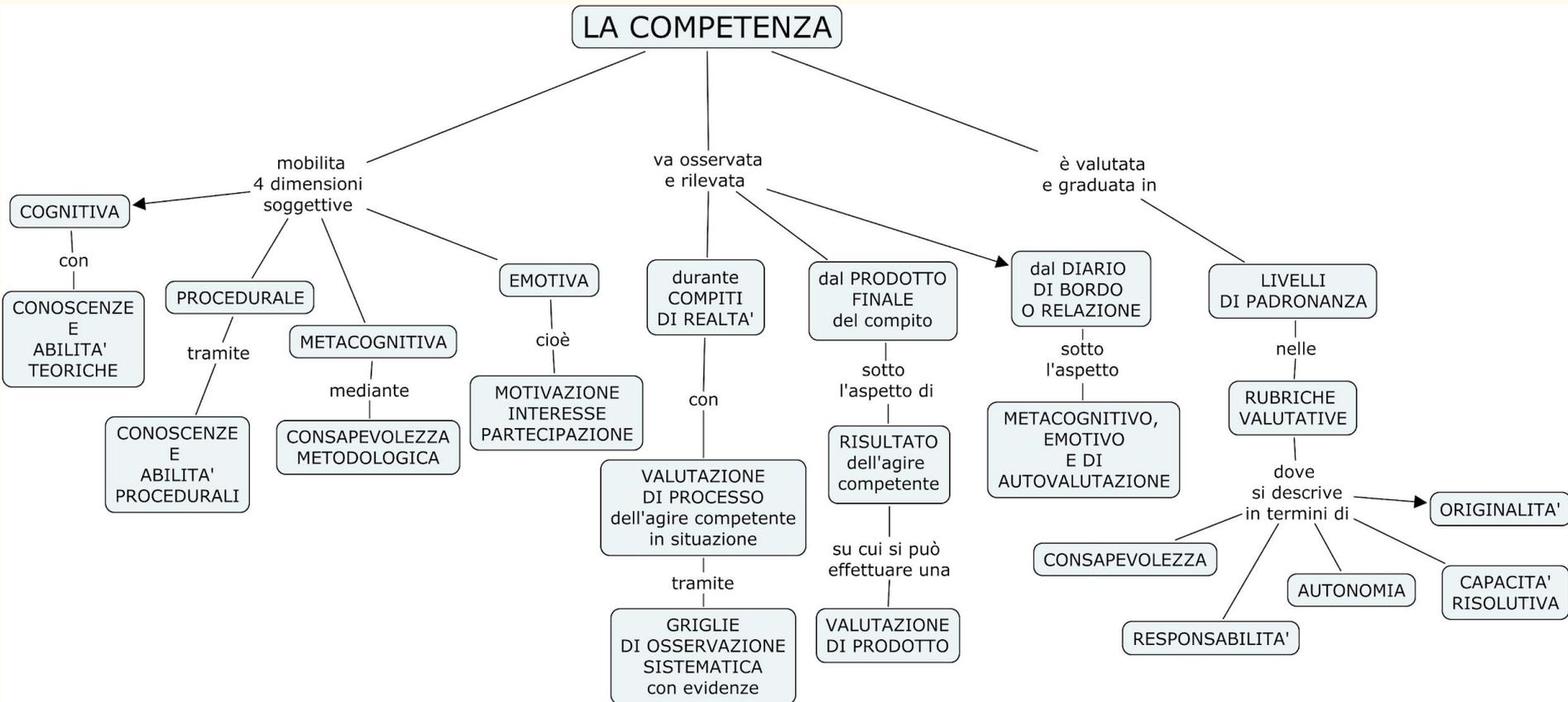
La traccia della relazione/esposizione deve prevedere:

- 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

La valutazione autentica nelle Unità di apprendimento

Suggerimenti per valutare le competenze nelle UdA

LE DIMENSIONI DELLA COMPETENZA



Cosa valutare nell'UdA

In ogni unità di apprendimento si possono valutare:

- le **competenze culturali** promosse nei compiti di realtà proposti, ossia quelle appartenenti agli assi culturali e contenute negli allegati delle Linee guida
- le **competenze chiave per la cittadinanza attiva** (8 competenze chiave UE o del DM 139/07) trasversali a tutti gli assi culturali
- le **conoscenze ed abilità** che sono state mobilitate ed utilizzate dallo studente nell'affrontare il compito di realtà, collegate a delle competenze di riferimento e appartenenti agli assi, nonché ai singoli insegnamenti

Quali compiti proporre nell'UdA

Per **valutare le competenze** si potrà:

- **osservare lo svolgimento del compito di realtà**
- **valutare i prodotti elaborati**
- **valutare la relazione di ricostruzione dell'attività da parte dell'allievo**
- **somministrare prove di competenza**

Per valutare le conoscenze e le abilità si potranno stabilire criteri qualitativi per attribuire un **voto in decimi anche ai prodotti intermedi e finale e alla relazione individuale.**

Nel caso in cui l'UdA preveda anche delle fasi introduttive basate sull'acquisizione di conoscenze e abilità necessarie ad affrontare i compiti di realtà delle fasi successive, si potranno somministrare al termine di queste anche **prove di verifica tradizionali**, cui attribuire **voti in decimi.**

Non solo UdA per valutare le competenze

L'UdA è un percorso formativo finalizzato a promuovere e sviluppare **competenze**, che verifica tramite i compiti di realtà e i prodotti e valuta mediante rubriche.

Le competenze, però, possono essere verificate anche tramite delle **prove di competenza**, anche dette **prove esperte**, che sono prove di verifica che non si limitano a misurare conoscenze ed abilità, ma soprattutto le **capacità dell'allievo di risolvere problemi aperti** (problem solving), di argomentare/interpretare/analizzare, di produrre un microprogetto o un manufatto.

La prova di competenza, in sé e per sé, serve solo a verificare il livello di una competenza, non a promuoverla. Deve perciò essere somministrata in coerenza con il percorso svolto.

Le prove di competenza

Una **prova di competenza** può consistere in una verifica scritta od orale in cui:

- siano presenti **problemi aperti** e non risolvibili con la semplice applicazione di una formula o di un'abilità procedurale;
- siano mobilitati **processi cognitivi** quali l'argomentare, il rielaborare, l'analizzare, il confrontare, l'inferire, il ragionare su dinamiche di causa/effetto, ecc...
- **si sondano le capacità dell'allievo di risolvere problemi aperti** (problem solving)

Sono prove di competenza le prove OCSE PISA, i test INVALSI, le prove scritte dell'esame di Stato.

Una fase di un'UdA, ad esempio, potrebbe concludersi con una prova esperta atta a valutare i livelli di una competenza promossa.

Le scale di valutazione

TIPO DI PROVA / OGGETTO DELL'OSSERVAZIONE	SCALE DI VALUTAZIONE
Prove tradizionali (Prove strutturate, semistrutturate)	Scala quantitativa in decimi basata su punteggi e rapporti tra risposte esatte e numero totale dei quesiti (Misurano il risultato dello studente, senza informarlo sugli aspetti della prestazione) Scala quantitativa in decimi con supporto di griglie aggettivali , che attribuiscono punteggi graduati a descrittori relativi ai criteri dell'elaborato. (La prova e la griglia rilevano soprattutto il possesso di conoscenze e l'applicazione di abilità)
Prove autentiche (Compiti di realtà, compiti autentici, prove di competenza)	Scala qualitativa in livelli (Descrivono la prestazione dello studente in termini di evidenze e lo informano su ciò che sa fare e su ciò che deve imparare a fare per migliorarsi)
Comportamento	Scala in decimi con griglie aggettivali , che traducono in decimi le descrizioni degli indicatori del comportamento

Gli strumenti: rubriche e griglie di valutazione

Le rubriche sono strumenti che servono a **valutare competenze** sia durante lo svolgimento dei compiti di realtà, sia al termine di essi:

- **durante il compito** forniscono i descrittori dei diversi livelli dell'evidenza dell'agire competente (**rubrica di processo**), da registrare nella griglia di osservazione sistematica (**saper agire in situazione**)
- **al termine del compito** servono per desumere dal prodotto finale se i requisiti della competenza, in termini di conoscenza e abilità utilizzate, siano stati soddisfatti e secondo quale livello (**rubrica di prodotto**)
- nella **valutazione della relazione**, forniscono i descrittori dei livelli di **consapevolezza metacognitiva** dell'alunno, legata alle competenze culturali promosse dall'UdA.

Di solito presentano gli indicatori delle competenze da valutare, una descrizione standard delle evidenze di cui si compone, una serie graduata di descrittori che ne indica i **livelli di padronanza** (**D** - iniziale, **C** - base, **B** - intermedio, **A** - avanzato);

Ad ogni dimensione la sua rubrica

DIMENSIONI VALUTABILI/ OGGETTI VALUTABILI	STRUMENTI
La prestazione (il saper agire in situazione) durante lo svolgimento di compiti di realtà, spesso in contesti di cooperative learning	Rubrica di processo che descrive il saper agire competente durante lo svolgimento del compito di realtà
Il prodotto elaborato (intermedio o finale) del compito di realtà	Rubrica di prodotto che valuta il risultato dell'agire competente in termini di applicazione di saperi e strategie risolutive
Relazione/esposizione individuale su una traccia guidata finalizzata a far emergere il livello di consapevolezza metacognitiva del soggetto discente	Rubrica metacognitiva che descrive la capacità di ricostruire il percorso svolto in termini di modalità, contenuti, strategie, valutazione della propria prestazione e del percorso stesso, coinvolgimento personale

INDICATORI	INIZIALE (D)	BASE (C)	INTERMEDIO (B)	AVANZATO (A)
<p>Rubrica di processo</p> <p>(valuta la competenza agita in situazione)</p>	<p>Lo studente ha incontrato difficoltà nell'affrontare il compito di realtà ed è riuscito ad applicare le conoscenze e le abilità necessarie solo se aiutato dall'insegnante o da un pari.</p>	<p>Lo studente è riuscito a svolgere in autonomia le parti più semplici del compito di realtà, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali</p>	<p>Lo studente ha mostrato di saper agire in maniera competente per risolvere la situazione problema, dimostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità richieste</p>	<p>Lo studente ha saputo agire in modo esperto, consapevole e originale nello svolgimento del compito di realtà, mostrando una sicura padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità richieste</p>
<p>Rubrica di prodotto</p> <p>(risultato dell'agire competente in termini di elaborato)</p>	<p>L'elaborato prodotto presenta varie imperfezioni, una struttura poco coerente e denota un basso livello di competenza da parte dell'alunno</p>	<p>L'elaborato prodotto risulta essere semplice, essenziale ed abbastanza corretto, perciò dimostra come l'alunno sia in grado di utilizzare le principali conoscenze e abilità richieste</p>	<p>L'elaborato prodotto risulta essere ben sviluppato ed in gran parte corretto, perciò dimostra come l'alunno abbia raggiunto un buon livello di padronanza della competenza richiesta</p>	<p>L'elaborato prodotto risulta essere significativo ed originale, corretto e ben strutturato, perciò dimostra un'ottima padronanza della competenza richiesta da parte dell'alunno</p>
<p>Rubrica di consapevolezza metacognitiva</p> <p>(risultato della relazione individuale sull'UdA o dell'esposizione)</p>	<p>La relazione/esposizione mostra un scarso livello di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione/illustrazione approssimata ed imprecisa dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso, con una proprietà di linguaggio da migliorare</p>	<p>La relazione/esposizione mostra un discreto livello di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione semplice ed essenziale dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso, con un uso basilare del linguaggio specifico</p>	<p>La relazione/esposizione denota una buona capacità di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione precisa e abbastanza dettagliata dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso, con un uso corretto del linguaggio specifico</p>	<p>La relazione/esposizione denota un livello profondo di riflessione dell'alunno sulle attività svolte e sul proprio operato ed una ricostruzione completa, ragionata e approfondita delle fasi e degli obiettivi del percorso, con un uso costante e preciso del linguaggio specifico</p>

Il valore formativo della rubrica

La rubrica valutativa:

- fornisce un **feed-back formativo** sul livello attuale di padronanza di una competenza
- aiuta gli allievi a riflettere sulla propria performance e perciò ad **autovalutarsi**
- **informa sui livelli successivi da raggiungere**, in termini di descrizioni di prestazioni, e fa capire allo studente quali capacità deve curare e quali comportamenti deve assumere per migliorare
- promuovere perciò negli allievi la **capacità di autoregolare il proprio apprendimento**, sulla base dei descrittori di competenza forniti
- consente di effettuare una **valutazione incrociata e condivisa** da parte dei soggetti coinvolti (dall'autovalutazione all'**eterovalutazione**)

Le rubriche sono più efficaci, in termini di autoconsapevolezza, e più comprensibili se **condivise prima** o, addirittura, **co-costruite** assieme agli studenti.

Gli strumenti di osservazione

Le rubriche vanno affiancate da strumenti più agili atti a registrare valutazioni sulle prestazioni degli studenti durante il loro svolgimento.

La **fase di osservazione della competenza** in azione rende necessaria la preparazione di uno tra i seguenti strumenti:

- **griglie di osservazione sistematica**, che consentono di annotare i livelli degli studenti - secondo i descrittori nelle rubriche - inserendo le lettere nelle caselle corrispondenti alla competenza e alla sua evidenza “standard”
- **performance list**, che riporta una serie di descrizioni di prestazioni competenti, a cui è possibile assegnare un livello da 1 a 4 o 5 (o da D ad A)
- **check-list** che presentano descrizioni di azioni e consentono di segnare Sì o NO a seconda se siano state svolte o meno dallo studente

Esempio di griglia di osservazione sistematica: https://drive.google.com/open?id=1TA03WjDWOHMokK1BhIGH3w_TpLSn_Qh_5

Check list di valutazione

	SI	NO	IN PARTE
Ascolta e comprende storie, racconti, narrazioni			
Coglie gli elementi principali della storia raccontata			
Partecipa spontaneamente alle conversazioni			
Riconosce e comunica emozioni e stati d'animo			
Parla di sé e delle proprie esperienze			
Prova piacere nel muoversi in un contesto creativo e comunicativo			
Si mette in relazione con sé, gli altri e l'ambiente usando il corpo			
Usa in maniera sempre più autonoma le tecniche e i materiali sperimentati			
Realizza degli elaborati con creatività			
Rispetta le regole e le consegne date			
Discrimina le emozioni primarie			
Porta a termine le attività nei tempi previsti			
Esegue con impegno le attività proposte			

Performance list

Nome _____	1	2	3	4
Ha effettuato un'introduzione interessante				
Ha spiegato l'argomento in modo chiaro				
Le informazioni sono state presentate ordinatamente				
Ha usato frasi complete				
Ha formulato la conclusione				
Ha parlato chiaramente, correttamente, distintamente				
Guardava negli occhi				
La posizione del corpo era corretta				
La presentazione era interessante				
Ha risposto alle domande con chiarezza				

Le 3 dimensioni da valutare

Ogni dipartimento di asse, utilizzando la rubrica con i descrittori generali, dovrà formulare, per ogni competenza, le **evidenze** e inserirle, oltre che nelle fasi in cui è promossa, anche nella griglia per l'osservazione.

Ogni docente o gruppo di docenti dovrà poi, usando **la griglia di osservazione**:

1. osservare come la competenza promossa nella propria fase si sia tradotta in un **saper agire in situazione durante la realizzazione del prodotto intermedio o finale**, inserendo nella **prima casella** di ogni alunno il livello A, B, C o D;
2. valutare le **evidenze della competenza riscontrabili nel prodotto intermedio e finale**, a cui attribuire un livello nella seconda casella;

3. valutare gli **aspetti della relazione individuale che possano riguardare la competenza promossa** attraverso la capacità dell'alunno di rielaborare i relativi saperi e di ricostruire le modalità con cui siano stati trattati e da lui stesso usati nello svolgimento del compito. In alternativa o in aggiunta alla relazione si può prevedere un'**esposizione orale** del prodotto, la cui valutazione potrà far media nella **terza casella** con quella della relazione.

Non per forza debbono essere attribuite tre valutazioni per ogni competenza dell'UdA. La convergenza di più valutazioni di una stessa competenza da parte di più insegnamenti rende necessaria poi l'adozione della moda (il livello più ricorrente) o della media.

Come valutare i singoli nel lavoro di gruppo?

Per individualizzare le valutazioni dei lavori svolti in gruppo, si potrà:

- **osservare come ogni alunno agisce in gruppo** (osservazione dell'agire competente nella prima casella)
- **far esplicitare** da ogni gruppo o da ogni alunno **nella relazione individuale come si sono divisi i lavori tra i membri del gruppo** e quindi chi ha elaborato le varie parti del prodotto finale
- se risultasse difficile individualizzare le valutazioni, fare **una media ponderata dei livelli attribuiti**, dando più peso a quelli individuali (processo e relazione)
- **far esporre a turno, dai componenti del gruppo, il prodotto elaborato** e attribuire a ciascuno un livello di competenza (attività in alternativa o in aggiunta alla relazione)

Valutare competenze e apprendimenti

La teoria dei due binari paralleli

Sostenuta dal MIUR e dalla maggior parte dei pedagogisti, prevede che **i due sistemi di valutazione** (per competenze e per profitto) siano **indipendenti tra loro**.

Binario n. 1: la valutazione delle competenze ha un impianto per assi culturali (interdisciplinare), viene rilevata e descritta in livelli di padronanza (A, B, C, D) e viene certificata nel modello ministeriale di certificazione delle competenze di validità europea.

Binario n. 2: la valutazione delle conoscenze e delle abilità viene valutata in decimi dal singolo insegnamento e, proposta all'attenzione del CdC in sede di scrutinio, viene poi ufficializzata nella scheda di valutazione che determina l'ammissione o la non ammissione alla classe successiva o all'esame di stato.

La convivenza tra i due sistemi di valutazione

Soluzione n. 1

La traduzione dai livelli in decimi

- Visioni meno ortodosse ammettono la **possibilità di tradurre la valutazione in livelli in voto in decimi**, in quanto le competenze comprendono al suo interno le conoscenze e le abilità, che ne sono le premesse.
- La traduzione contraria, invece, non è mai corretta, poiché la valutazione delle conoscenze e delle abilità, specie se tramite verifiche tradizionali, non soddisfa che un aspetto parziale della competenza.
- **La traduzione può avvenire soprattutto nel caso dei prodotti e delle relazioni/esposizioni dell'UdA**, cioè di elaborati che presentano aspetti qualitativi che si prestano all'attribuzione di un voto.
- Nel caso della valutazione della competenza in azione, invece, è sconsigliabile effettuare la traduzione, poiché è frutto di un'osservazione di una prestazione in cui è difficile distinguere e isolare le conoscenze e le abilità pratiche.

Soluzione n. 2

Valutare evidenze diverse di uno stesso prodotto/elaborato

Sarebbe ancora più corretto valutare in modo diverso lo stesso prodotto di un'UdA:

- da un lato **come portato di un agire competente**, attraverso una rubrica che descriva le evidenze del processo di realizzazione del prodotto e dei suoi aspetti qualitativi
- dall'altro come **risultato di una mobilitazione di conoscenze ed abilità**, tramite una griglia di valutazione che presenti indicatori relativi ai saperi utilizzati.

In questo caso la valutazione potrebbe anche essere differente, dal momento che si focalizza sulla descrizione di aspetti diversi del prodotto/relazione/esposizione.

Rubrica di competenza del prodotto

EVIDENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
L'alunno ha elaborato un prodotto significativo in modo autonomo e con procedure efficaci	L'alunno ha elaborato il prodotto con l'aiuto di un pari o dell'insegnante, con procedure efficaci solo in parte	L'alunno ha elaborato un prodotto abbastanza significativo in modo quasi del tutto autonomo e con procedure semplici ma adeguate allo scopo	L'alunno ha elaborato un prodotto significativo in modo del tutto autonomo e con procedure abbastanza efficaci	L'alunno ha elaborato un prodotto originale, interessante e significativo, lavorando in modo autonomo e con procedure valide ed efficaci

Griglia di valutazione del prodotto in decimi

INDICATORI	4-5	6	7-8	9-10
Correttezza	Elaborato poco corretto	Elaborato corretto in parte	Elaborato abbastanza corretto	Elaborato pienamente corretto
Originalità del prodotto	Elaborato poco significativo e privo di originalità	Elaborato semplice e poco originale	Elaborato significativo e abbastanza originale	Elaborato ricco, significativo e originale
Conoscenza dei contenuti presenti nell'elaborato	Scarsa o parziale conoscenza dei contenuti	Conoscenza dei contenuti essenziali	Conoscenza più che soddisfacente dei contenuti fondamentali	Ampia e approfondita conoscenza dei contenuti

Esempi di UdA

1) UdA di asse “Vite a confronto” (asse dei linguaggi)

https://drive.google.com/open?id=1vlcoSBdt_kHPN2wOv4J5tia3BC2u_Eg82wmSHdUZmLI

2) UdA di indirizzo “Fashion skirt” (Industria e artigianato per il Made in Italy)

<https://drive.google.com/open?id=1EVpy5NQc2QiULwY05D5aJEkPvI4OqQkQy-OFNSybnXY>