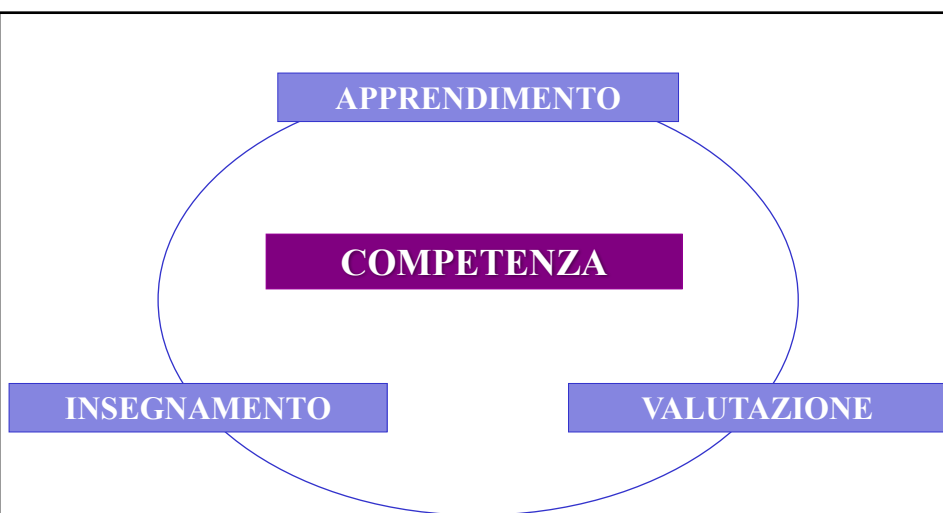


Didattica per competenze, modelli, valutazione e certificazione degli apprendimenti

UF3

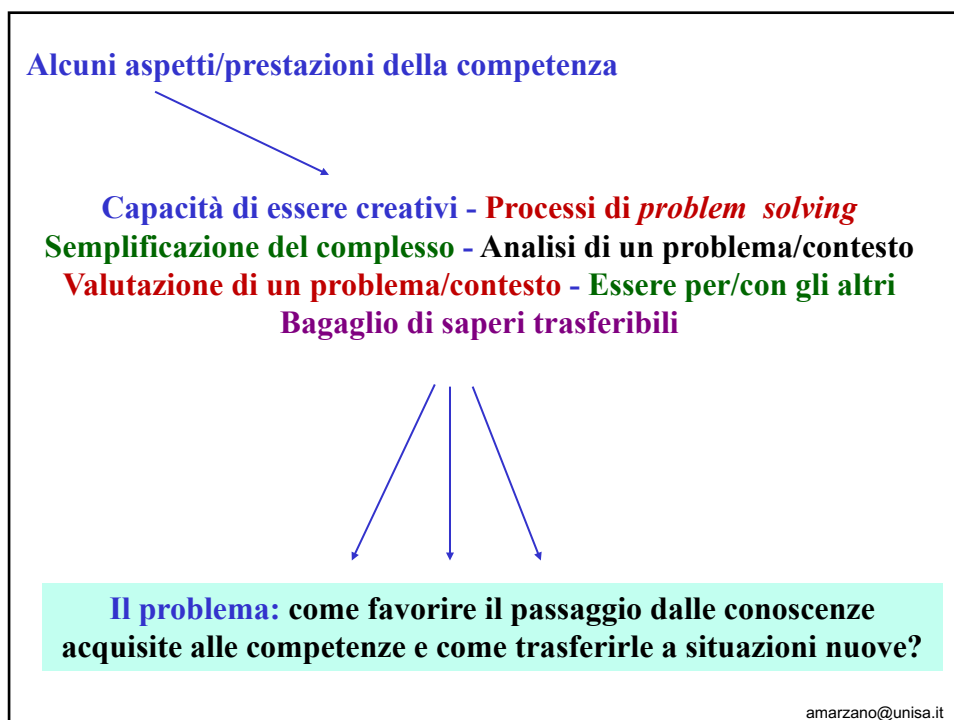
Antonio Marzano
Associate Professor of Experimental Pedagogy
Department of Human, Philosophical and Educational Sciences
University of Salerno (Italy)
Phone: +39 08996 2621-2325
Innovazione e Didattica: <https://www.facebook.com/groups/121003211756949/>

amarzano@unisa.it



Antonio Marzano
Associate Professor of Experimental Pedagogy
Department of Human, Philosophical and Educational Sciences
University of Salerno (Italy)
Phone: +39 08996 2621-2325
Innovazione e Didattica: <https://www.facebook.com/groups/121003211756949/>

amarzano@unisa.it



Una approccio complessivo

Per Le Boterf (2008) la competenza è la risultante di quattro fattori:

- risorse cognitive
- saper agire (mobilitare le proprie risorse);
- poter agire (sensibilità al contesto e alle risorse);
- voler agire (atteggiamento personale).

La questione attiene all'efficacia del processo di insegnamento-apprendimento e alla spendibilità degli apprendimenti acquisiti.

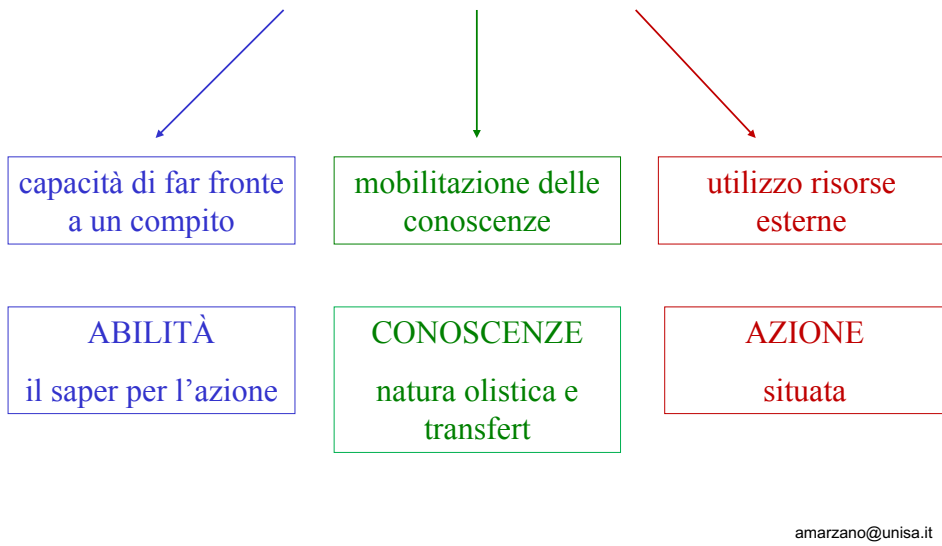
amarzano@unisa.it

Per Pellerrey (2004), la competenza...

... è la capacità di far fronte ad un compito, o ad un insieme di compiti, riuscendo a mettere in moto e ad orchestrare le proprie risorse interne, cognitive, affettive e volitive, e a utilizzare quelle esterne disponibili in modo coerente e fecondo.

amarzano@unisa.it

La competenza come concetto chiave



Indicatori di una competenza esperta

Capacità di ricostruire lo “spazio del problema”
Repertorio ricco di strategie di soluzione
Uso funzionale delle variabili contestuali
Attenzione alle condizioni d’uso della conoscenza
Principi chiave e quadri interpretativi sul dominio di conoscenza
Abilità di auto-regolazione

Dal SAPER FARE al SAPER AGIRE

amarzano@unisa.it

Insegnamento VS Apprendimento per COMPETENZE

Nel tabacchi....

Sei un poliziotto e sei stato inviato in un tabacchi per verificare che non siano vendute sigarette a ragazzi che abbiano meno di 18 anni.

Ti vengono mostrati quattro scontrini aventi su un lato il tipo di acquisto e sull'altro l'età del cliente:

Sigarette

Caramelle

19 ANNI

15 ANNI

Devi verificare che non ci siano state infrazioni alla regola “**non vendere sigarette a ragazzi che abbiano meno di 18 anni**” voltando il minor numero di scontrini possibile.

Quanti e quali scontrini volteresti?

amarzano@unisa.it

Insegnamento VS Apprendimento per COMPETENZE

Il gioco delle quattro carte

Hai le seguenti 4 carte:

E

M

7

4

Devi verificare il rispetto della regola “**se su un lato c'è una vocale, sull'altro deve esserci un numero dispari**” voltando il minor numero di carte possibili.

Quante e quali carte volteresti?

amarzano@unisa.it

Insegnamento VS Apprendimento per COMPETENZE

Probabilmente...

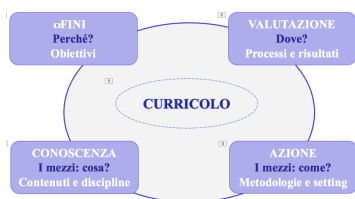
la maggior facilità del primo quesito è dovuta alla **cornice di realtà** entro cui è inserita la situazione problematica che, agganciata a referenti reali, è globalmente riconoscibile in modo *intuitivo* (flessibilità ed originalità).

amarzano@unisa.it

Insegnamento VS Apprendimento per COMPETENZE

SAPER FARE	SAPER AGIRE
La conoscenza come prodotto predefinito, materia inerte	La conoscenza come processo elaborativo, materia viva
La conoscenza frammentata in parti per facilitare l'assimilazione	La conoscenza considerata nelle sue reciproche relazioni
Lo studente riproduttore di conoscenza	Lo studente produttore di conoscenza
Organizzato intorno a contenuti	Organizzato intorno a problemi
Strutturato e uniforme	Differenziato e regolato sulla persona
Con percorsi lineari insegnante-conoscenza-studente	Con percorsi riflessivi e ricorsivi insegnante-conoscenza-studente
Il libro come strumento principe	Con fonti e materiali diversi
Processo solo individuale	Processo anche individuale

amarzano@unisa.it



Metodologie di didattica attiva

Debate

amarzano@unisa.it

Debate

- Il *debate* permette lo sviluppo delle abilità argomentative e, più in generale di quel set di competenze etichettate come «life skill» o «competenze per la vita»;
- permette al discente di confrontarsi con idee diverse dalle proprie;
- favorisce lo sviluppo e l'esercizio del pensiero critico;
- permette l'esercizio del controllo di sé, delle strategie di consapevolezza.

amarzano@unisa.it

Debate

L'allievo, da fruitore passivo dei contenuti disciplinari, dovrebbe diventare attivo costruttore di conoscenza.

- l'allievo deve trovarsi in un'autentica situazione di esperienza, deve essere impegnato in un'attività continua che lo interessa per se stessa;
- la situazione presentata o occorsa deve rappresentare un vero problema e fungere da stimolo per la riflessione;
- l'allievo deve disporre dell'informazione e fare osservazioni necessarie alla soluzione;
- possono essere presentate soluzioni provvisorie, ma l'alunno deve essere responsabile delle loro elaborazioni ordinate;
- all'alunno deve essere data la possibilità e l'occasione di sottoporre le sue idee alla prova dell'esperienza per determinare la loro portata e scoprire la loro validità (Gouguelin, 1991).

amarzano@unisa.it

Debate

- ✓ *attivazione* - lo studente (solo o in gruppo) *accede* alla conoscenza;
- ✓ *produzione* - lo studente (solo o in gruppo) costruisce le proprie argomentazioni;
- ✓ *elaborazione* - (condivisa) gli studenti, sotto la guida del docente (*coach-allenatore*), organizzano le proprie argomentazioni;
- ✓ *realizzazione* - (condivisa) della discussione, *prestazione* (individuale e collettiva);
- ✓ *meta-riflessione* - (condivisa) fra gli studenti rispetto alla *prestazione* (individuale e collettiva), con il docente rispetto alla performance e ai contenuti.

amarzano@unisa.it

Debate

Fase istruttoria di preparazione

Il lancio della sfida



Si propone una questione

- *dicotomia* -

SUGGERIMENTI

Primaria: attraverso attività ludico-creative, disegno, immagini, etc.

Secondaria di I grado: discussione guidata (collettiva), fruizione di video, film, etc.

amarzano@unisa.it

Debate

La divisione in squadre

- Squadre eterogenee (i membri che le compongono dovrebbero possedere competenze, genere o background culturale diverso)



Zona di Sviluppo Prossimale (Vygotskij, 1962)

Procedere all'estrazione casuale dei membri delle squadre può essere un *escamotage* che coinvolge il gruppo classe e garantisce l'eterogeneità dei gruppi.

amarzano@unisa.it

Debate

Composizione della giuria

- ✓ Il ruolo di giurato dovrebbe essere assegnato «random» a tutti gli allievi;
- ✓ alla giuria deve essere concesso tempo per «organizzare» i propri strumenti di lavoro;
- ✓ indicatori e descrittori devono essere condivisi fra i membri della giuria e fra i componenti delle squadre;

Identificazione del moderatore

- ✓ Con i più piccoli (target primaria) questo ruolo è riservato a un esperto;
- ✓ nelle prime esperienze comunque deve essere affidato a chi mostra autorevolezza;
- ✓ a rotazione tutti devono «affrontare» questo ruolo;
- ✓ il moderatore non interviene nei contenuti; gestisce tempi, pause e alternanza del turno di parola.

amarzano@unisa.it

Debate

I materiali... dove reperire le conoscenze per costruire le proprie argomentazioni?

Etero-prodotti



- Manuali o libri di testo
- Monografie
- Saggi e/o contributi scientifici
- Enciclopedie
- Learning Object/OER

Auto-prodotti



- Ricerche
- Mappe concettuali, ontologie, etc.
- Dispense e/o appunti
- OER

amarzano@unisa.it

Debate

La Fase istruttoria di preparazione interessa soprattutto i *debaters*

Lavoro individuale

Studio a casa o in classe

Accesso e consolidamento

Lavoro di gruppo

(Cooperative Learning o apprendimento cooperativo)
«gli studenti imparano gli uni dagli altri mentre lavorano insieme nella realizzazione di compiti scolastici» (Hijzen, Boekaerts & Vedder, 2006)

➤ Gruppi/Coppie

Interdipendenza positiva

amarzano@unisa.it

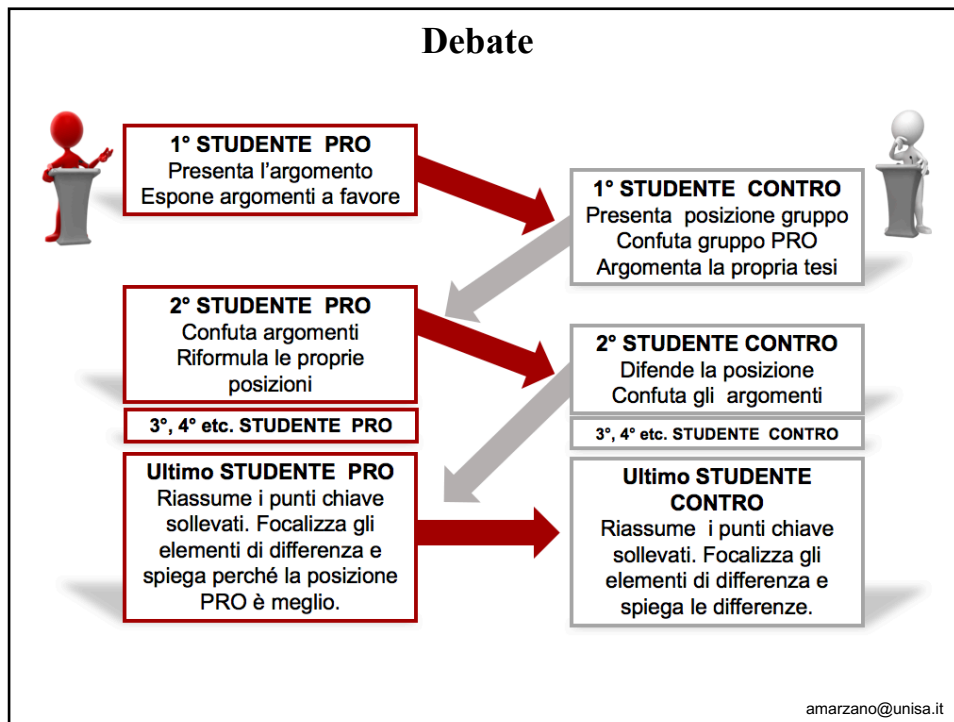
Debate

Fase di dibattito

- Rendere esplicite le regole
 - Turni di conversazione
 - Tempo di intervento (durata: max 5 minuti)
 - Rispetto degli interventi «contrari»
 - Ascolto attivo

- Definizione del setting (ambiente d'aula)
 - Predisporre un aula per il dibattito

amarzano@unisa.it



Debate

Durante la fase di dibattito, soprattutto nelle prime occasioni...

Le regole

- Turni di conversazione
- Tempo di intervento (durata: max 5 minuti)
- Rispetto degli interventi «contrari»
- Ascolto attivo

Tali regole, consistono in larga misura negli indicatori a cui la giuria deve fare riferimento per determinare la squadra vincitrice del dibattito

amarzano@unisa.it

Debate

L'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) nel 1993, stilò un documento dal titolo *Life Skills for Children and Adolescents in Schools*, nel quale venivano definite le *10 life skills*.

- Decision making (capacità di prendere decisioni)
- Problem solving (capacità di risolvere problemi)
- Creative thinking (pensiero creativo)
- Critical thinking (senso critico)
- Effective communication (comunicazione efficace)
- Interpersonal relationship skills (capacità interpersonali e relazionali)
- Self-awareness (consapevolezza di sé)
- Empathy (empatia)
- Coping with emotions (Coping emotivo)
- Coping with stress (Gestione dello stress)

(OMS, 1993, p. 2) amarzano@unisa.it

Debate

Fase di debriefing

Al termine di ciascun dibattito sarà fondamentale recuperare le informazioni che sono emerse.

Peer education – educazione fra pari

Coaching
(allenamento)

amarzano@unisa.it

Debate

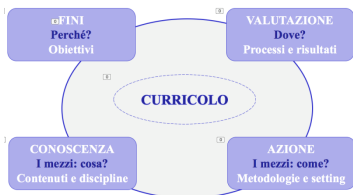
Fase di debriefing

Al termine di ciascun dibattito sarà fondamentale recuperare le informazioni che sono emerse.

Peer education – educazione fra pari

Coaching
(allenamento)

amarzano@unisa.it



Metodologie di didattica attiva

Flipped Classroom

amarzano@unisa.it

Flipped Classroom

L'insegnamento capovolto nasce dall'esigenza di rendere il tempo-scuola più produttivo e funzionale alle esigenze di apprendimento, oggi radicalmente cambiate.

Come cambia l'apprendimento?

E' una forma di apprendimento ibrido che ribalta il sistema di apprendimento tradizionale fatto di lezioni frontali, studio individuale a casa e interrogazioni in classe.

amarzano@unisa.it

Flipped Classroom

L'allievo, da fruitore passivo dei contenuti disciplinari, dovrebbe diventare attivo costruttore di conoscenza.

amarzano@unisa.it

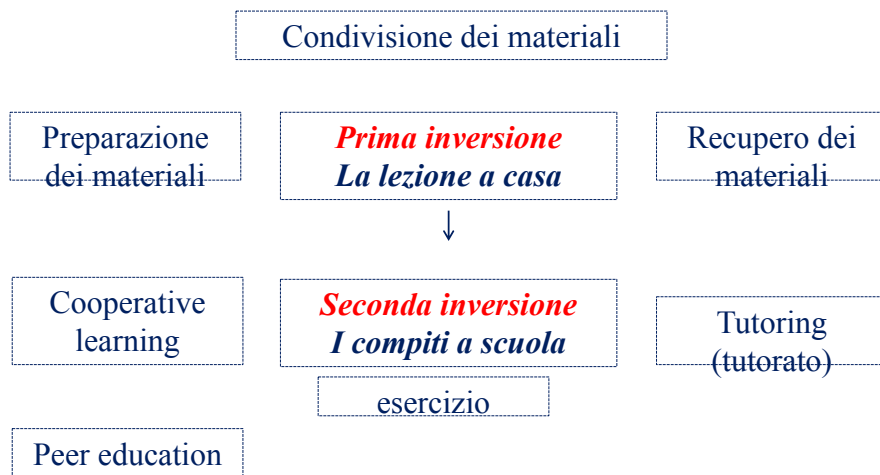
Flipped Classroom

Modello Innovativo di *Flipped Learning*:

- ✓ *attivazione* (lo studente fruisce i contenuti autonomamente)
- ✓ *produzione* (in classe, preferibilmente in gruppi) ed *elaborazione* (condivisa) sotto la guida del docente regista.

amarzano@unisa.it

Flipped Classroom



amarzano@unisa.it

Flipped Classroom

Prima Inversione - la lezione a casa

Recupero dei materiali

- Manuali e libri di testo (in adozione e non)
- articoli di giornale
- monografie
- saggi e/o contributi scientifici
- Learning Object
- OER

amarzano@unisa.it

Flipped Classroom

Prima Inversione - la lezione a casa

Preparazione dei materiali

- Dispense (create dai docenti sulla base del gruppo classe: l'età, gli stili cognitivi, le conoscenze pregresse, le condizioni socio-culturali, le variabili psico-motorie, etc.);
- Mappe concettuali (gerarchiche, semi-gerarchiche, ontologie);
- Video lezioni.

amarzano@unisa.it

Flipped Classroom

Prima Inversione - la lezione a casa

Condivisione dei materiali

- in classe
- in piattaforma

Come ad esempio:

<https://www.youtube.com/>

<https://edu.google.com/intl/it/products/productivity-tools/classroom/>

amarzano@unisa.it

Flipped Classroom

Seconda inversione - i compiti a scuola...

confronto fra docente e allievi



amarzano@unisa.it

Flipped Classroom

Come sarà andato lo studio a casa?

Questo momento di condivisione diretta con l'esperto potrà aiutare anche quei discenti che non avevano posto perplessità, poiché “pensavano di aver capito” e invece avevano saltato qualche fondamentale passaggio di comprensione.

Il feedback

amarzano@unisa.it

VALUTAZIONE - Dove? Processi e risultati

La rubrica valutativa

Apprendere per competenze

Didattica per competenze

La valutazione delle competenze

La costruzione di compiti autentici

Le prove OCSE-PISA

amarzano@unisa.it

Misurazione e valutazione delle prestazioni: la rubrica valutativa

Una rubrica deve almeno prevedere tre sezioni:

- **i descrittori delle performance** che costituiranno gli ambiti di valutazione, le caratteristiche della prestazione che verranno considerate per l'analisi del compito (ad esempio, la capacità di ricostruire lo spazio del problema, l'uso funzionale delle risorse esterne, le abilità di auto-regolazione);
- **i criteri di valutazione** (l'insieme delle caratteristiche/requisiti sulla base dei quali sarà valutata la prova);
- **i livelli di valutazione** (i diversi gradi di efficacia con cui la prova può essere svolta).

amarzano@unisa.it

Dimensioni	Letture strumentale	Comprensione della lettura	Gusto e motivazione per la lettura
Scala			
Eccellente Punti 20	Legge in maniera scorrevole, espressiva e rapida qualsiasi tipo di testo (narrativo, argomentativo, descrittivo, poetico-espressivo...) su qualunque argomento.	Comprende in maniera puntuale ogni tipo di testo (narrativo, argomentativo, descrittivo, poetico-espressivo, informativo...), di qualunque complessità, su qualunque argomento, cogliendo anche aspetti comunicativi impliciti (intenzionalità comunicativa, stile...).	La lettura è una pratica costante e spontanea fra le attività dello studente, in quanto considerata strumento essenziale di esperienza. Il ragazzo legge per aggiornarsi e per acquisire nuove conoscenze, per comunicare con gli altri, per svago e per il "gusto di leggere". Lo studente è in grado di apprezzare lo stile, l'efficacia comunicativa, l'originalità in un testo.
Buono Punti 15			
Sufficiente Punti 10			
Principiante Punti 5	Legge con qualche esitazione e difficoltà diversi tipi di testo (narrativo, argomentativo, descrittivo...) attinenti temi conosciuti o che rientrano nella propria sfera di esperienza.	Comprende l'essenziale in testi relativamente semplici, attinenti temi conosciuti o ambiti che rientrano nella propria sfera di esperienza.	La lettura è una pratica limitatamente presente nell'esperienza dello studente, che vi fa ricorso solo quando lo ritenga strettamente necessario. La lettura è vissuta dallo studente come un'attività faticosa.

Esempio di rubrica per valutazione di una parte di un progetto dedicato alla ricerca delle fonti:

Livelli	1	2	3	Punteggi ponderati
Numero di fonti	1-4 (<i>oppure</i> : numero insufficiente di fonti)	5-8 (<i>oppure</i> : numero sufficiente di fonti)	9-12 (<i>oppure</i> : buon numero di fonti)	x 1
Precisione storica	Molte inesattezze storiche	Poche inesattezze	Nessuna apparente inesattezza	x 3
Organizzazione	Non dice da quali fonti provengono le informazioni	Descrive con difficoltà la provenienza delle informazioni	Afferma chiaramente la provenienza delle informazioni	x 1
Bibliografia	Contiene poche informazioni	Contiene le informazioni più rilevanti	Sono riportate tutte le informazioni rilevanti	x 1

amarzano@unisa.it

Esempio di Rubrica *analitica* per la valutazione della competenza nella lettura in italiano nel grado obbligatorio d'istruzione:

Criteri	<i>Letture strumentale</i>	<i>Comprensione della lettura</i>	<i>Motivazione per la lettura</i>
Livelli	(testo narrativo, argomentativo, descrittivo...)		
1 (insufficiente)	Esitazioni e difficoltà in diversi tipi di testo su temi conosciuti o che rientrano nella sfera di esperienza.	Essenziale in testi semplici, attinenti temi conosciuti o ambiti che rientrano nella sfera di esperienza	Attività limitatamente presente; vi fa ricorso solo se ritenuta strettamente necessaria. La lettura è vissuta come attività faticosa.
2 (sufficiente)	Non sempre scorrevole in diversi tipi di testo su temi conosciuti o che rientrano nella sfera di esperienza.	Essenziale in un qualsiasi tipo di testo di media difficoltà.	Attività presente in caso di necessità, generalmente quando è percepita come funzionale allo svolgimento di compiti.
3 (buono)	Scorrevole in diversi tipi di testo su temi conosciuti o che rientrano nella sfera di esperienza.	Puntuale in diversi tipi di testo, di media complessità, su qualsiasi argomento.	Attività regolarmente presente fra le sue attività e considerata uno strumento utile e necessario di esperienza.
4 (eccellente)	Scorrevole, espressiva e rapida in qualsiasi tipo di testo e su qualunque argomento.	Puntuale in ogni tipo di testo, di qualunque complessità.	Attività costante e spontanea per aggiornarsi e per acquisire nuove conoscenze. Apprezza l'originalità, lo stile, e l'efficacia comunicativa in un testo.
Punteggi ponderati	x 1	x 3	x 2

amarzano@unisa.it

Antonio Marzano
Associate Professor of Experimental Pedagogy
Department of Human, Philosophical and Educational Sciences
University of Salerno (Italy)
Phone: +39 08996 2621-2325
Web: www3.unisa.it/docenti/marzano/index

amarzano@unisa.it