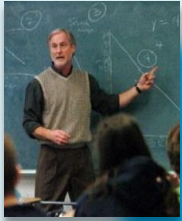


NUOVA VALUTAZIONE NELLA SCUOLA PRIMARIA

Marco Renzi

Programma

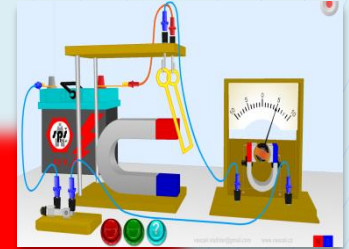
Gruppo 1	Gruppo 2	Formatori	Temi
19/04	21/04	Fasan-Renzi	La nuova valutazione: normativa e obiettivi di apprendimento
26/04	04/05	Fasan-Renzi	Valutazione e cambio di paradigma
28/04	07/05	Renzi	La valutazione efficace nelle strategie didattiche
03/05	11/05	Renzi	La valutazione efficace nelle strategie didattiche
10/05	17/05	Renzi	La valutazione efficace nelle strategie didattiche
12/05	26/05	Renzi	La valutazione in pratica - restituzione di lavori cooperativi



Strategia classica



**Strategia
comportamentale**



Strategia simulativa

Strategia collaborativa



Strategia esplorativa



**Strategia
metacognitiva**



Risultati di apprendimento attesi: processi cognitivi



Risultati di apprendimento attesi: gestione dei contenuti

Conoscenze fattuali

Conoscenze concettuali

Conoscenze procedurali

Conoscenze
metacognitive

Le due facce della stessa medaglia

Valutare conoscenze e abilità

L'alunno affronta il testo problematico nel modo possibile (unico modo)

Valutare per competenze

L'alunno affronta un problema aperto seguendo varie tipologie risolutive

Le due facce della stessa medaglia

Valutare conoscenze e abilità

L'alunno utilizza le conoscenze procedurali e le applica per arrivare alla soluzione di un testo problematico (unica soluzione)

Valutare per competenze

L'alunno affronta un problema aperto e utilizza una o più strategie risolutive

Le due facce della stessa medaglia

Valutare conoscenze e abilità

Al termine di una o più attività l'alunno riceve un riscontro (feedback) nella forma di giusto/sbagliato

Valutare per competenze

L'alunno analizza il proprio operato e riflette autonomamente sui risultati ottenuti e sulle scelte strategiche poste in essere

Il modello **RIZA** di R.Trincherò

Risorse: le conoscenze possedute, gli atteggiamenti, le emozioni

Strutture di Interpretazione: come l'alunno interpreta le situazioni e quale significato gli assegna

Strutture di azione: come l'alunno agisce di fronte ad un problema

Strutture di Autoregolazione: come l'alunno riflette sul proprio operato ed eventualmente modifica le strategie adottate

Le architetture (R. Clark)



1 - Strategia classica/multimodale

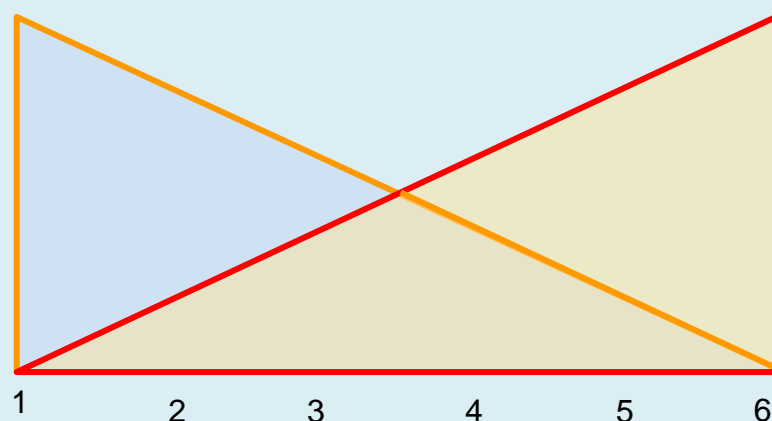
2 - Strategia comportamentale

3 - Strategia Simulativa

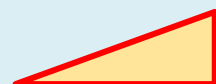
4 - Strategia collaborativa

5 - Strategia esplorativa

6 - Strategia metacognitiva



Livello attivo da parte del docente



Livello attivo da parte del discente

Le nuove 8 competenze chiave europee approvate nel 2018

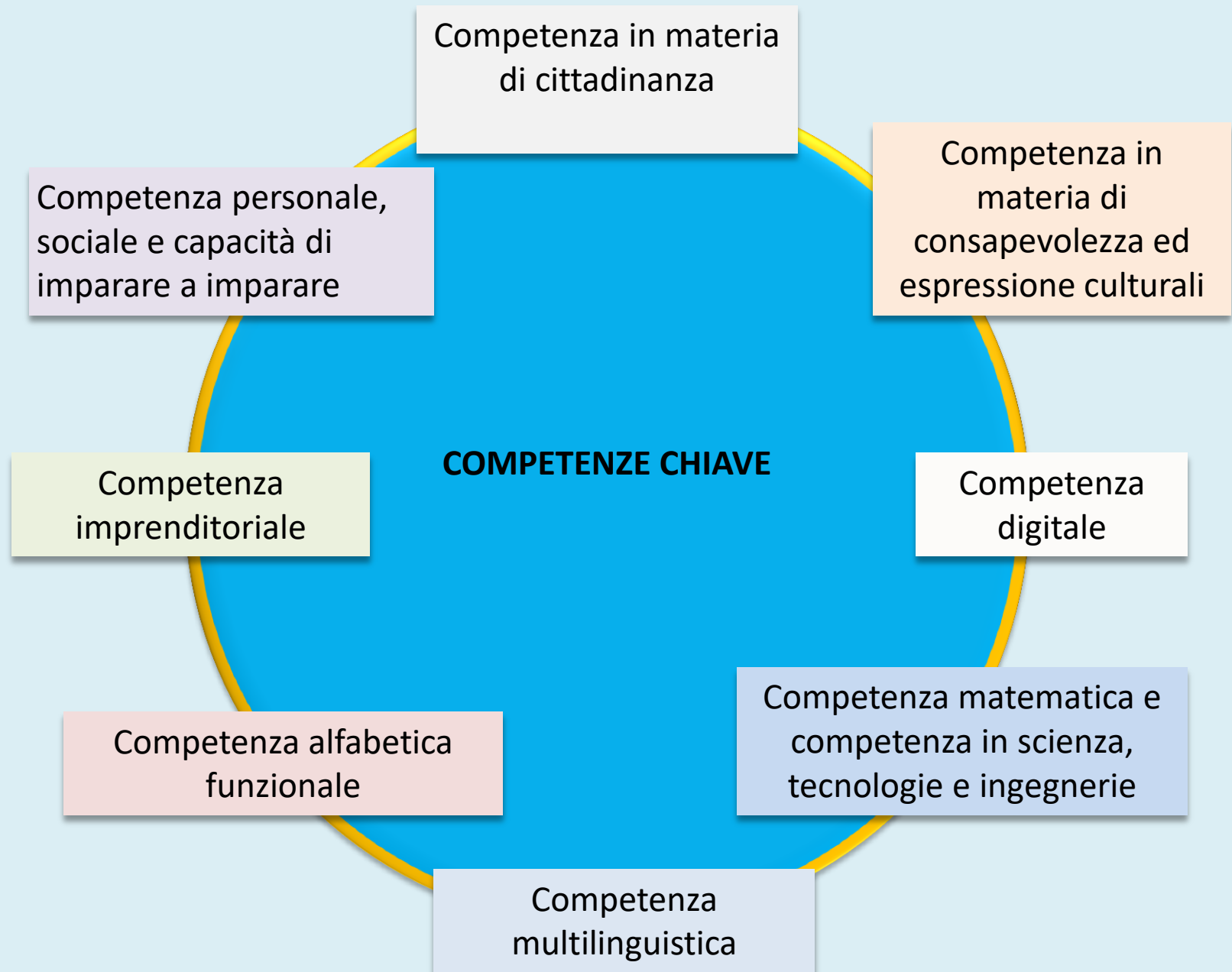
«Competenze chiave per l'apprendimento permanente – quadro di riferimento europeo»

Competenze: combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti

Conoscenze: fatti e cifre, concetti, idee e teorie che forniscono le basi per comprendere un certo settore o un argomento

Abilità: sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati

Atteggiamenti: disposizione e mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni



Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

La capacità di imparare a imparare consiste nella **capacità di riflettere su se stessi**, di **gestire efficacemente il tempo e le informazioni**, di **lavorare con gli altri in maniera costruttiva**, di **mantenersi resilienti** e di **gestire il proprio apprendimento e la propria carriera**.

Comprende la **capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità**, di **imparare a imparare**, di **favorire il proprio benessere** fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di «empatizzare» e di **gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo**

Competenza in materia di cittadinanza

La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla **capacità di agire da cittadini responsabili** e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità

Competenza imprenditoriale

Si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla **creatività**, sul **pensiero critico** e sulla **risoluzione dei problemi**, sull'**iniziativa** e sulla **perseveranza**, nonché sulla **capacità di lavorare in modalità collaborativa** al fine di programmare e **gestire progetti** che hanno un valore culturale, sociale o finanziario

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

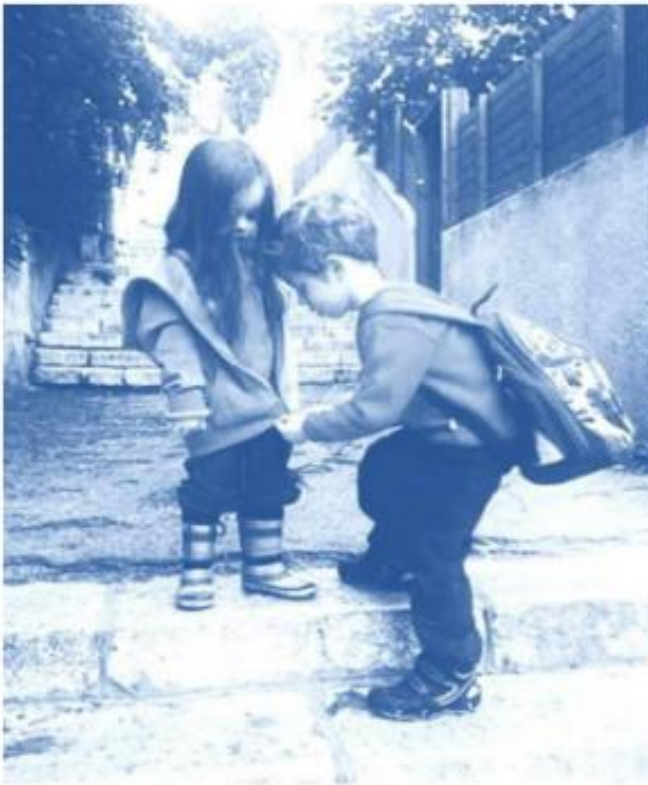
La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica **la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente** e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed **esprimere le proprie idee** e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti

Didattica per competenze

- ✘ Apprendimento non come somma di saperi ma come **processo** (Guy Le Boterf)
- ✘ Processo come **mobilizzazione delle risorse**
- ✘ Mobilizzazione delle risorse come **struttura di conoscenze** coese
- ✘ Struttura di conoscenze utile per **affrontare situazioni nuove**
- ✘ Situazioni nuove affrontate con guida istruttiva del docente verso l'**autonomia** nel risolvere problemi
- ✘ Autonomia che trascende anche in meccanismi di autocorrezione e di **autoregolazione** (per affrontare situazioni complesse non bastano le abilità routinarie)

G.Cerini (Firenze, maggio 2019)

Una «certa» idea di competenza [DM 254/2012]



Acquisire competenze significa **giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare**, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso **l'esplorazione, l'osservazione** e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa **ascoltare e comprendere**, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in **tracce** personali e condivise; essere in grado di **descrivere, rappresentare e immaginare, «ripetere»**, con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con **linguaggi** diversi

I suggerimenti di Antonio Calvani

- Migliorare le capacità relazionali per la gestione della classe utilizzando la comunicazione plurimodale
- Migliorare le abilità per il trattamento cognitivo dei contenuti e per la gestione differenziata dei processi di apprendimento
- **Conoscere le teorie e i modelli dell'istruzione universale e i principi fondamentali dell'istruzione efficace**

A livello di
insegnanti

- Adozione di un Sistema di qualità per l'inclusione
- Adozione di programmi per l'autoregolazione e l'educazione socio-emotiva
- Organizzazione logistica e strumentaria ben finalizzata
- Adozione di programmi per il potenziamento cognitivo
- Impiego delle tecnologie piegandole alla gestione diversificata della classe
- Allestimento adeguato della classe
- Condivisione di scelte tra docenti

A livello di
scuola

Autorevolezza e capacità comunicative

I tre stili comunicativi

Stile passivo

Stile aggressivo

Stile assertivo

Troppo accomodante

Porta allo stress e a stati d'ansia

Non si esprime la propria opinione per timore di confliggere con quelle degli altri

Di solito c'è un basso livello di autostima

Compiacente

Conformista

Evita lo scontro

Si basa sull'attacco

E' insensibile al punto di vista dell'altro

Si concentra su ciò che vuole

Prevarica i diritti altrui

Crea sottomissione

Assenza di ascolto

Assenza di empatia

Funzionale al benessere e alle relazioni
Esprime i propri sentimenti e sa scegliere le modalità comunicative più adeguate
Rendono facile l'ascolto
Sa mettersi nei panni dell'altro

stile dominante
stile drammatico
stile polemico
stile rilassato
stile animato
stile attento
stile amichevole
stile aperto
stile d'impatto
stile preciso



Gli stili nelle aule scolastiche

Secondo recenti indagini

- **stile amichevole/aperto: non predomina la lezione frontale**
- **stile attento: il docente agisce e ascolta**
- **stile animato/d'impatto: predittore dell'insegnamento efficace**
- **stile drammatico: ha successo nell'ascolto**
- **stile rilassato: è a suo agio nella classe e non urla**
- **stile preciso: sa i contenuti e li sa spiegare**



Le variabili di stile comunicativo determinano buona parte dell'efficacia dell'insegnamento!

La comunicazione efficace

LA COMUNICAZIONE EFFICACE

Comunicazione orale (stili comunicativi orali)

Comunicazione corporea (prossimità, vicinanza, movimento, gesti)

Comunicazione paralinguistica (espressioni facciali, volume, tono, ritmo)

Comunicazione visiva (immagini statiche e immagini in movimento)

Comunicazione scritta (stile prosa, registro, ecc.)

Insegnare la comunicazione efficace

https://www.youtube.com/watch?time_continue=48&v=RD2G9Ds8Y1k&feature=emb_logo

<https://www.youtube.com/watch?v=12-6o6RYLFQ>





- ✘ Contenuto
- ✘ Stile
- ✘ Strategia

Fase preparatoria

Giochi per lo sviluppo del contenuto

- ✘ *Se governassi il mondo*
- ✘ *Il vicolo del debate*
- ✘ Il gioco del perché

Giochi per lo sviluppo dello stile

- ✘ Raccontami una storia o una barzelletta
- ✘ Sopra le righe

Sviluppo del contenuto: «Se governassi il mondo»

I partecipanti sono invitati a presentarsi con nome e cognome e dichiarare, con una o due frasi, cosa farebbero «se governassero il mondo»

Utilità: fase preparatoria di riscaldamento; qualora fosse possibile, si potrebbe consentire di parlare in lingua straniera

Sviluppo del contenuto: «Il vicolo del *debate*»

La classe viene divisa in due gruppi e disposti su due file (se la classe è numerosa è possibile fare più turni con «squadre» che si fronteggiano con un numero limitato di partecipanti). Viene posta una mozione di partenza e i vari speaker, fronteggiandosi, dovranno sostenerla oppure confutarla.

Es. di mozione: Viene trovato nel parco vicino la scuola un merlo che non vola. Che fare? Portarlo a casa per accudirlo o lasciarlo lì?

Es. di mozione: Chiudere i giardini zoologici o tenerli aperti?

Sviluppo del contenuto: «Il gioco del perché»

Un alunno viene posto di fronte al gruppo e pronuncia una affermazione (fornita dall'insegnante o autoprodotta). Il gruppo risponde, in coro: «Perché?» Lo speaker continuerà fino a quando non avrà esaurito le risposte (che dovranno essere ragionevoli e non campate in aria).

Regola: nessuna argomentazione può essere ripetuta

Sviluppo dello stile: «Raccontami una storia o una barzelletta»

L'obiettivo è quello di separare il contenuto dallo stile, dunque con conta ciò che si dice ma «come» si comunica.

Lo speaker modula timbro, tono, ritmo, gesti ed espressione del volto fingendo di raccontare una storia e interpretando lo stile adeguato a varie modalità o personaggi:

- Concitazione crescente o calante
- Enfasi per raccontare una barzelletta
- Noia
- Un «professorone»
- Un annuncio pubblicitario
- Una mummia
- Un generale pronto alla battaglia ...

Sviluppo dello stile: «Sopra le righe»

L'obiettivo è quello di gestire le emozioni calibrando lo stile. I partecipanti si dispongono in file di cinque o sei studenti e, a turno, espongono una breve frase (anche non-sense), cominciando con un tono calmo per finire con un tono arrabbiato:

«Domani il dottore vaccinerà dieci pizze»

Sviluppo della strategia: «Pratica di confutazione»

L'insegnante prepara brevi discorsi di uno o due minuti come mozione su cui prestare attenzione: Ad esempio sull'obbligo di acquistare la colazione a scuola.

A seguire, cinque alunni, a turno, sono invitati ad elaborare una propria «linea di attacco» per confutare la mozione. L'ultimo deve riassumere tutti i precedenti punti di replica di confutazione.

Sviluppo della strategia: «Il signore dei punti»

Uno studente speaker elabora un discorso su una mozione qualsiasi avendo a disposizione alcuni minuti. Gli altri studenti, disposti in semicerchio di fronte a chi sta parlando, intervengono il più frequentemente possibile per chiedere informazioni/precisazioni.

Lo speaker è tenuto a fornire informazioni, durante il discorso, ad alcune richieste, mentre ad altre rifiuterà con un cenno dicendo: «No, grazie».

Il gioco serve a simulare le varie sollecitazioni che si possono incontrare durante un confronto serrato con più interlocutori.

Nessuna richiesta di informazione può superare il tempo di 15
secondo

Altri giochi

Terrore al telefono (pensiero multitasking)

- × Es. :La madre è chiamata dalla figlioletta che vuole il gelato/la Preside la informa che è convocata urgentemente

Discussione pazza sull'impatto nel mondo (creatività e scioltezza)

- × Navi, ruota, Internet, pizze, cucchiai di plastica, paralumi, aerei, caffè, romanzi gialli, scale, arte moderna, architetti, quotidiani, collane, bianco, calze, minigonne, bandiere, tabelle...

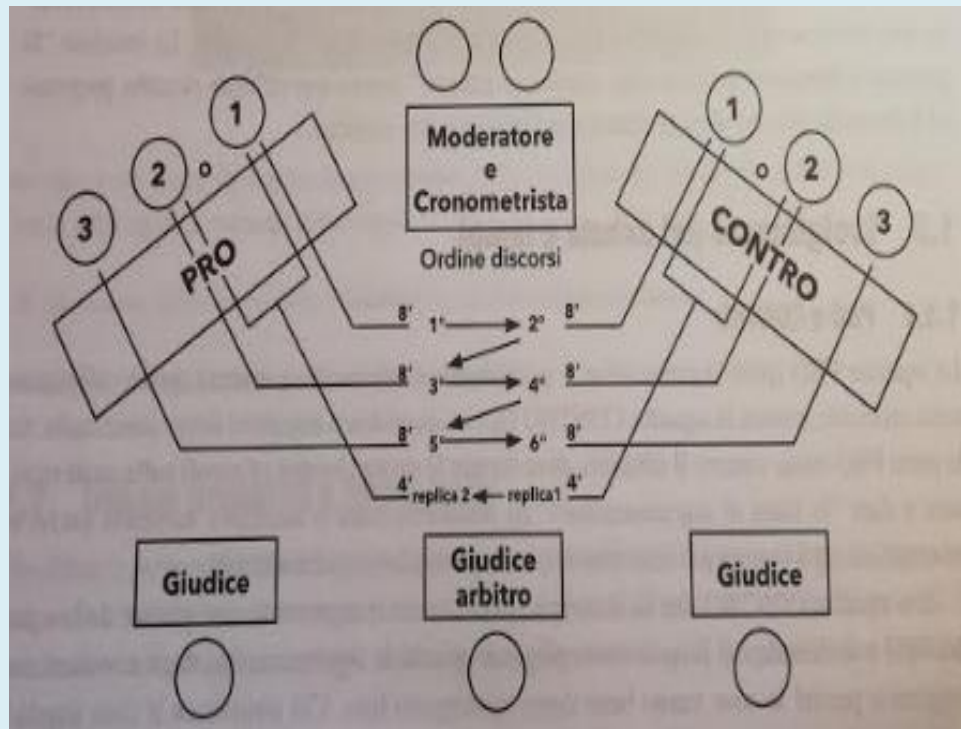
Svolgimento *debate*

Pro

Contro

× argomentazione

× confutazione



Gli strumenti

- ✗ Mozione
- ✗ POIs – richieste di informazioni
- ✗ Discorsi di replica
- ✗ Valutazione
- ✗ I debater (3 pro e 3 contro)
- ✗ il moderatore
- ✗ Il cronometrista
- ✗ I giudici
- ✗ Il coach
- ✗ Il pubblico

Modulo feedback

Scheda didattica 4 - Public speaking: il modulo di feedback

Nome del debater: _____	
Utilizzo della voce:	Volto:
Velocità:	Contatto visivo:
Volume:	Espressione facciale:
Modulazione:	
Gesti con le mani:	Movimenti del corpo:
Troppo netti Troppo frenetici	Appropriati Distraenti
Appropriati Distraenti	
ALTRI ASPETTI:	

Scheda didattica 5 - Pratica di debate (BEG/JUN)

Proposte di temi per praticare il Debate

Vietare i giardini zoologici	Il trasporto pubblico dovrebbe essere gratuito	Bandire i concorsi di bellezza
Aumentare il costo del fast food	Chiudere i social network	Introdurre le uniformi scolastiche
Vietare i videogiochi	Internet è il maestro migliore	Gli alunni devono pagare una somma di denaro per non fare i compiti scolastici
Bandire gli animali domestici	Dovrebbe esserci maggiore disciplina nelle scuole	Nelle scuole bisognerebbe leggere di meno e far guardare più film
I bambini dovrebbero essere costretti a leggere libri	Vietare i talk show	Ogni alunno deve imparare a suonare uno strumento musicale a scuola

Christopher Sanchez, *Il debate nelle scuole* 2018

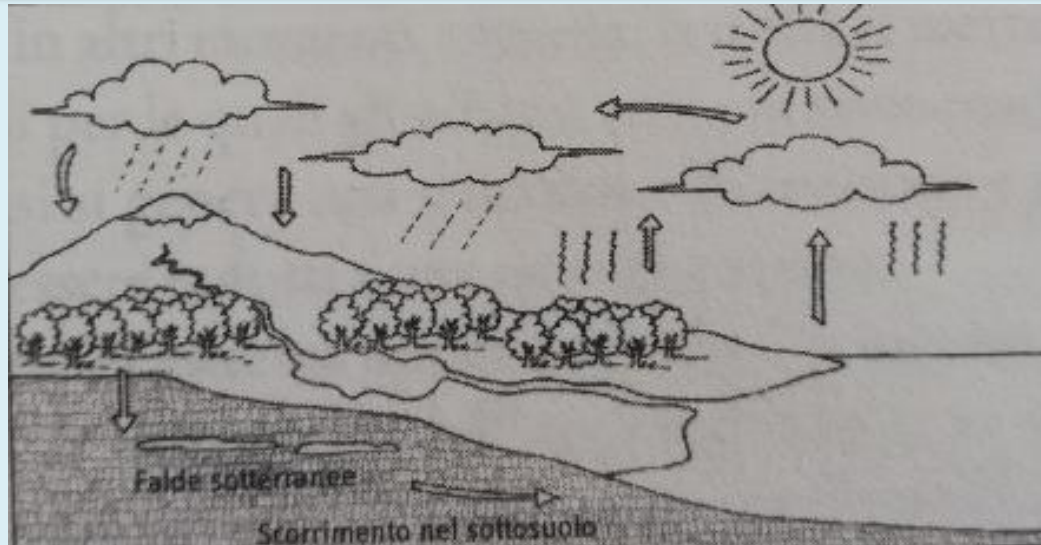
Linguaggio scritto in classe

«Si stima che un testo risulti incomprensibile da parte degli allievi se termini e concetti impliciti non sono già preliminarmente posseduti almeno al 95%»

(A.Calvani, *Come fare una lezione efficace*, 2014)

- Scomporre il testo in frasi brevi
- Anticipare passaggi e termini difficili
- Richiamare le preconcoscenze
- Anticipare il senso del testo con una narrazione di facile comprensione

Teoria del carico cognitivo



I consigli (a latere) di Ruth C. Clark

- ✘ Le immagini accompagnate al testo contribuiscono a migliorare gli apprendimenti
- ✘ L'aggiunta di diagrammi aumenta la capacità di fare inferenze
- ✘ L'utilizzo di immagini troppo complesse, ad esempio fotografie, può non facilitare l'apprendimento
- ✘ Le parole che hanno un significato concreto si memorizzano più facilmente
- ✘ **Quando il carico cognitivo intrinseco è importante, è necessario ridurre il carico cognitivo estraneo e promuovere il carico cognitivo pertinente**
- ✘ Non tutti i giochi multimediali, pur essendo coinvolgenti, migliorano gli apprendimenti
- ✘ La lezione con intervalli di domande migliora l'apprendimento
- ✘ L'utilizzo di *clickers* è preferibile rispetto all'utilizzo di domande su carta (es. Kahoot)
- ✘ Il tutoraggio tra pari è efficace
- ✘ Il lavoro collaborativo ha efficacia nei compiti complessi. Nei lavori semplici si ottengono migliori risultati con il lavoro autonomo

Strategia simulativa

- Studio di caso
- Simulazione simbolica
- *Game Based Learning*
- Drammatizzazione



Nella DAD:

- Ricerche on-line
- Prodotti multimediali
- Realizzazione di video-clip

Strategia simulativa

Studi di caso

Analisi e comprensione di fenomeni complessi promuovono **riflessività**, **pensiero critico**, attitudine al **problem solving**

Strategia simulativa

Esempio di studio di caso

L'acqua che beviamo è adatta ai bambini?

Le acque migliori per bambini risultano essere quelle con residuo fisso inferiore a 500 mg/l

Contenuto Minerale mg/l	Residuo Fisso a 180°C (mg/l)	Magnesio	Sodio	Calcio
Amorosa	20,2	0,6	4,0	0,9
Fabia	441	4,1	17,0	137,5
Ferrarelle	1245	20	48	377
Gaudianello	1125	52	129	152
Lete	915	17,5	5,1	321
Levissima	75,5	1,7	1,8	19,5
Mangiatorella	68,2	1,6	9,8	6,2
Rocchetta	117,07	3,5	4,6	57,1
Panna	144	6,9	6,5	30,2
San Benedetto	274,8	29,4	6,9	48,2
Sangemini	988	15,2	19,6	325,1
Santa Croce	170,4	4,6	1,2	48,1
Santagata	1083	20	49	280
S. Pellegrino	952	52,5	35	185,6
Uliveto	850	33,5	89,2	190,1
Vera	160	12,8	2	36,1

Strategia simulativa

Game Based Learning



6:04 7 / 10 ✓ 17

persona	animale
singolare	femminile
maschile	plurale
proprio	

finestre è un nome

di

Analisi di nomi

Invia Risposte

Condividi

The screenshot shows a digital game interface on a dark background. At the top, it displays a timer at 6:04, a progress indicator of 7/10, and a score of 17. The main area contains a grid of seven categories: 'persona', 'animale', 'singolare', 'femminile', 'maschile', 'plurale', and 'proprio'. Below the grid, the text 'finestre è un nome' is followed by a dropdown menu showing 'comune'. Underneath, the word 'di' is followed by three input boxes, the first containing 'cosa'. At the bottom, there is a 'Invia Risposte' button, a 'Condividi' button, and the title 'Analisi di nomi'.

L'apprendimento multimediale

- ▣ Il principio della coerenza
- ▣ Il principio della segnalazione
- ▣ Il principio della ridondanza
- ▣ Il principio della contiguità spaziale
- ▣ Il principio della contiguità temporale
- ▣ Il principio della segmentazione
- ▣ Il principio dell'istruzione propedeutica
- ▣ Il principio della modalità
- ▣ Il principio della multimedialità
- ▣ Il principio della personalizzazione
- ▣ Il principio della voce
- ▣ Il principio dell'immagine

Strategia simulativa

Punti di forza:

- Forte coinvolgimento

Punti di debolezza:

- Complessità di realizzazione
- Scarsi risultati nelle evidenze di efficacia

Controllo delle emozioni

Riflettere su se stessi e le proprie attitudini

Capacità di concentrarsi

Imparare a lavorare sia in maniera collaborativa sia in maniera autonoma

Impegnarsi per un interesse comune

Prendere l'iniziativa

Motivare gli altri

Curiosità

Pensiero critico

Strategia collaborativa

- Mutuo insegnamento
- Apprendimento cooperativo
- Discussione

Nella DAD:

- Scrittura cooperativa on-line
- ...

Strategia collaborativa

Punti di forza:

- Possibilità di utilizzare il gruppo in maniera compensativa
- Efficacia confermata dalle evidenze

Punti di debolezza:

- Compiti troppo complessi
- Compiti troppo semplici

Amicalità e socievolezza

Capacità di ascolto

Autocontrollo

Imparare a lavorare in team

Creare fiducia e provare empatia

Comprendere punti di vista diversi

Capacità di negoziare

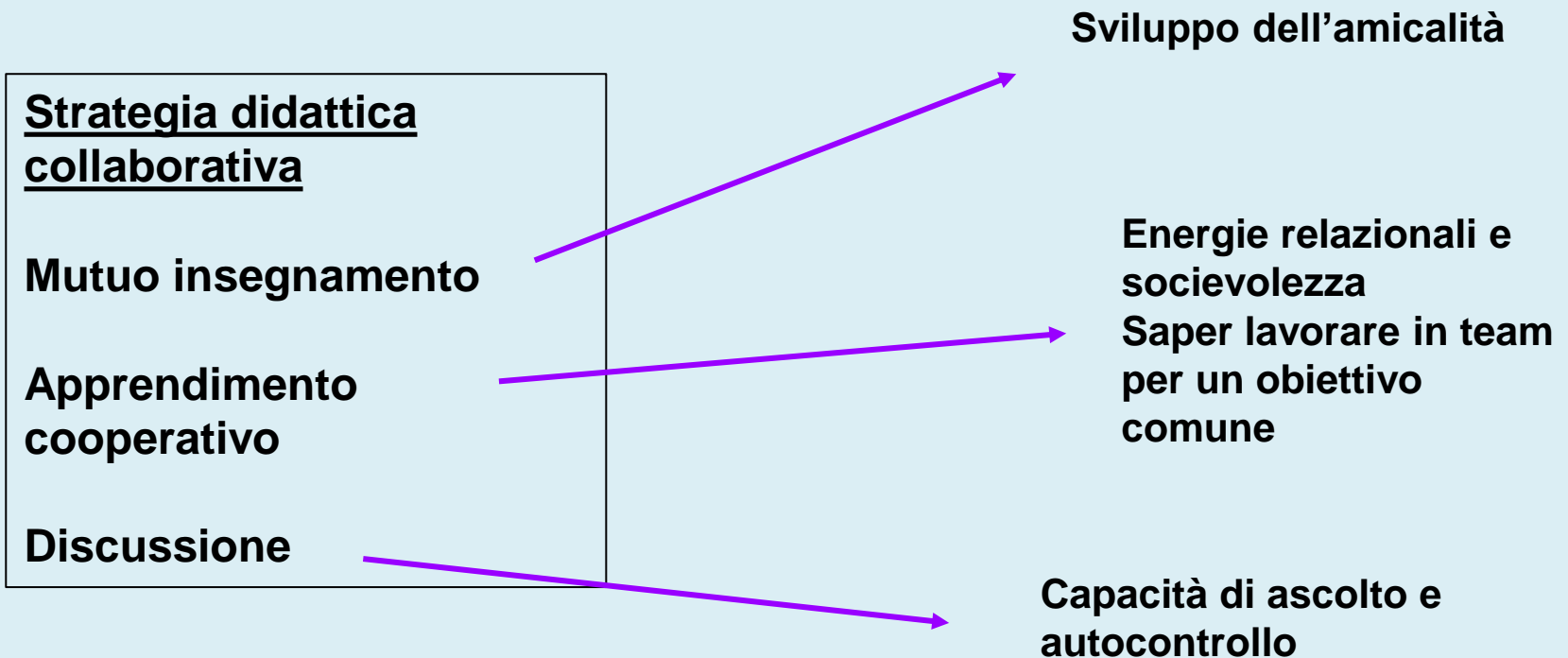
Pensiero strategico e risoluzione problemi

Capacità di essere proattivi e lungimiranti

Dimensione: le risorse

Esempi di attività per verificare la presenza della dimensione

Risorse



Cosa sappiamo sulla didattica che funziona

Fattori che ottengono una efficacia superiore a 0,60 – Hattie (2011)

Posizione	Fattore di influenza	Effect Size
1	Autovalutazione/aspettative degli studenti	1,44
2	Programmi piagetiani	1,28
3	Risposta all'intervento	1,07
4	Credibilità dell'insegnante	0,90
5	Valutazione formativa	0,90
6	Micro-insegnamento	0,88
7	Discussione in classe	0,82
8	Interventi inclusivi per studenti disabili	0,77
9	Chiarezza dell'insegnante	0,75
10	Feedback	0,75
11	Reciprocal teaching	0,74
12	Relazione positiva insegnante/studenti	0,72
13	Strategie metacognitive	0,69

Apprendimenti con l'uso delle tecnologie (EBE)

- Quando sono utilizzate in funzione supplementare rispetto all'insegnamento tradizionale
- Quando se ne fa un uso collaborativo a coppie o in piccoli gruppi
- Quando si utilizzano in ambito matematico e scientifico (meno per il *problem solving*)
- Quando sono utilizzate in programmi limitati nel tempo
- Quando lo studente ha il controllo nel processo di apprendimento



Tutorial ES 0,71

Video interattivi ES 0,52

Apprendimento cooperativo



Eterogeneità delle classi: ostacolo o risorsa?

Oggi abbiamo classi con persone:

a - non autoregolate

b - spesso scarsamente motivate

c - estraniare

Da ciò nasce l'esigenza di conseguire obiettivi di tipo comportamentale prima di quelli cognitivi

Mario Comoglio e l'apprendimento cooperativo

Per Comoglio gli obiettivi sono di natura complessa e non possono essere conseguiti con l'approccio metodologico comportamentista dei piccoli passi (dal semplice al complesso) o con quello della rigida sequenzialità della procedura che si ispira al cognitivismo ma con una scuola **“centrata sullo studente”** che educa alla **“costruzione della propria conoscenza”**

Costruttivismo

La conoscenza è il prodotto di una costruzione attiva del soggetto

Ha carattere “situato”, ancorato nel contesto concreto

Si svolge attraverso particolari forme di collaborazione e negoziazione sociale

Jonassen, 1994

Quale metodo cooperativo?

***Structural approach* (Kagan) - organizzazione sociale della classe**

***Learning together* (Johnson e Johnson) - cinque principi chiave**

***Group investigation* (Sharan e Sharan) - desiderio di conoscere e abilità metacognitive**

***Complex instruction* (Cohen) - compiti complessi**

***Student team learning* (Slavin) - confronto tra gruppi**

***Jigsaw* (Aronson) - gioco di costruzione a incastro**

Prime cose da fare

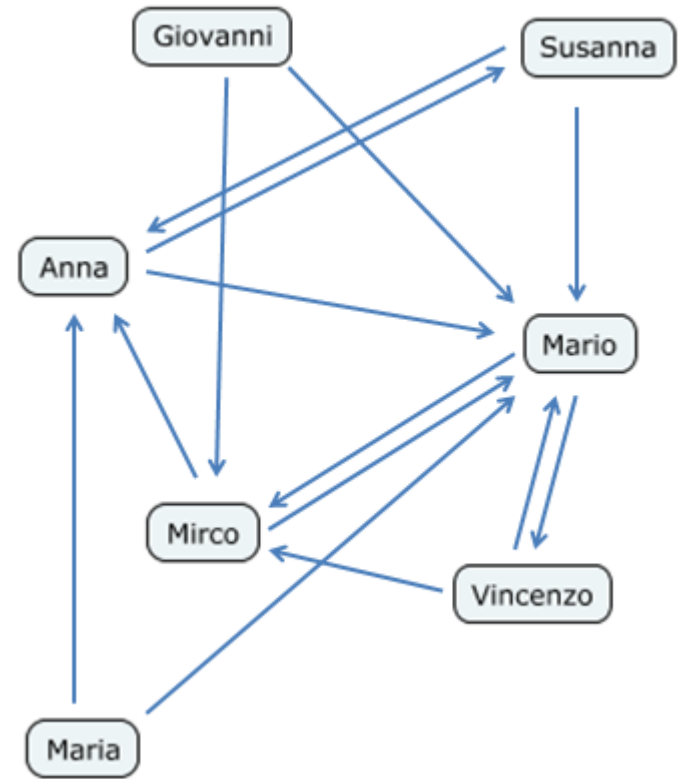
Preparare il terreno:

- favorire le amicizie tra alunni - “Se vuoi migliorare il rendimento scolastico di ogni studente, dagli un amico” (Roseth, Fang, Johnson e Johnson)
- insegnare le abilità sociali (prestare aiuto agli altri, come chiederlo e come gestire un rifiuto interpersonale)

Attività:

- giochi di ruolo
- drammatizzazione
- la mappa delle amicizie

Sociogramma di Moreno



	Michael	Samantha	Giuseppe	Nicole	Ennio	Marco	Lucia	Beatrice	Elena	Marta
Michael	-		✓			✓				
Samantha		-							✓	✓
Giuseppe	✓		-				✓			
Nicole				-				✓	✓	
Ennio	✓		✓		-					
Marco	✓					-			✓	
Lucia				✓			-		✓	
Beatrice							✓	-	✓	
Elena		✓					✓		-	
Marta		✓						✓		-
Scelte ricevute	3	2	2	1	0	1	3	1	6	1

I cinque principi chiave

- ▣ **Interdipendenza positiva**
- ▣ **Responsabilità individuale e di gruppo**
- ▣ **Interazione promozionale faccia a faccia**
- ▣ **Abilità sociali**
- ▣ **Valutazione individuale e di gruppo**

Interdipendenza di obiettivo

Quando i membri di un gruppo ricevono la consegna per realizzare un lavoro o risolvere un problema



Interdipendenza di materiali

Quando i membri del gruppo, nel perseguire il loro obiettivo, dipendono, almeno in parte, dagli altri nell'utilizzo, ad esempio, del vocabolario



Interdipendenza di valutazione

Si verifica quando la valutazione finale tiene conto non solo del lavoro svolto singolarmente ma anche dal lavoro svolto dal gruppo complessivamente



Interdipendenza di ricompensa

Si realizza quando, dopo aver portato a termine con successo un compito, i componenti del gruppo ricevono una gratificazione collettiva



Interdipendenza di compito

Si instaura quando, in una sequenza di operazioni, ciascun membro del gruppo dipende dal lavoro dell'altro



Interdipendenza di ruoli

Ruoli definiti:

- chi spiega
- chi controlla il tempo
- chi dà la parola
- ...



La valutazione nell'apprendimento cooperativo

Valutare, al termine del lavoro cooperativo, cosa ha funzionato e cosa non ha funzionato

Quali comportamenti sono risultati utili e quali no

Consapevolezza metacognitiva delle proprie **risorse** e dei propri limiti

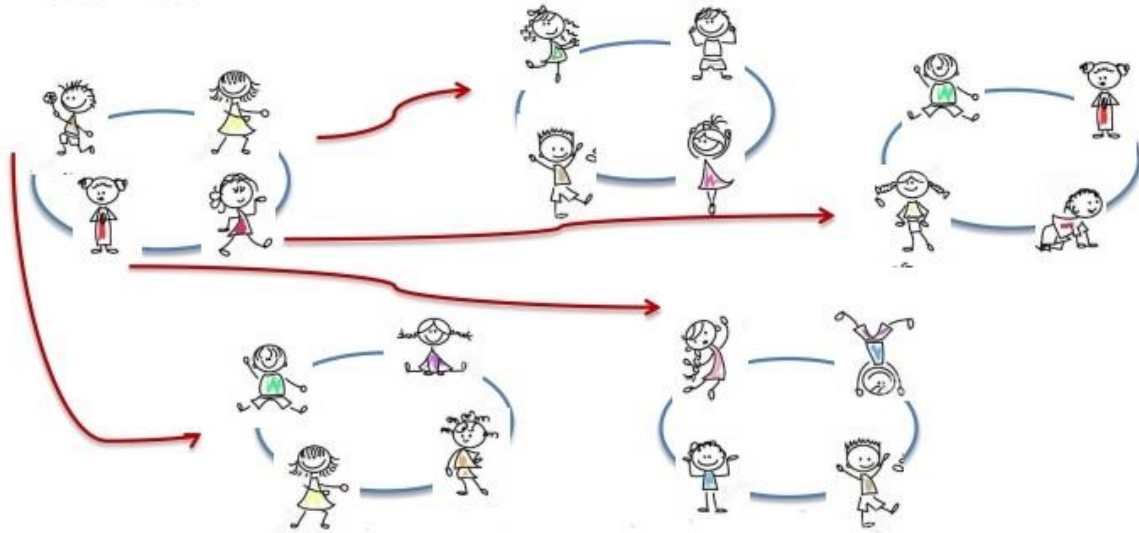
Peer observation for social skills

Tutti gli ordini di scuola
















L'osservazione rispetta tre semplici consegne:

- l'osservatore non interagisce con i membri del gruppo osservato e si pone in posizione defilata ma in grado di osservare il lavoro di tutti i partecipanti;
- l'osservatore annota nella griglia strutturata, fornita dall'insegnante, ciò che ha osservato al termine del periodo di osservazione;
- l'osservatore riporta quanto annotato all'interno del gruppo di partenza per un primo brainstorming in attesa della discussione finale.

x Osservazione tra gruppi. Un gruppo per volta assume il ruolo di osservatori



Esempio di griglia autovalutativa

Gli studenti rispettano i ruoli (il lettore, il controllore del tempo, la segretaria, ecc.)			
Gli studenti usano i materiali senza appropriarsi di quelli affidati agli altri			
Gli studenti si confrontano rispettandosi e senza accavallare le voci			
Gli studenti eseguono i compiti assegnati			
Gli studenti danno e chiedono aiuto			

La discussione finale

Cosa si osserva	Descrizione
Gli studenti rispettano i ruoli	L'osservatore conosce i ruoli distribuiti all'interno del gruppo cooperativo durante il lavoro di studio del testo che avviene prima della costruzione del powerpoint e ne verifica il rispetto: il lettore; lo scrutatore dei concetti chiave; lo scrivano dei concetti chiave; il responsabile dei materiali per gli approfondimenti.
Gli studenti usano i materiali senza appropriarsi di quelli affidati ad altri	Il lettore ha a disposizione il testo fornito dall'insegnante; lo scrutatore non ha nessun materiale a disposizione, deve ascoltare e fornire indicazioni allo scrivano; lo scrivano ha a disposizione penna e block notes per prendere appunti.
Gli studenti si confrontano rispettandosi e senza accavallare le voci	Durante il lavoro i partecipanti hanno bisogno di confrontarsi, di scambiare opinioni, di fare delle proposte. Gli interventi devono essere rispettosi utilizzando un tono adeguato. Colui che prende la parola avrà l'accortezza di non monopolizzare per troppo tempo il gruppo. Coloro che non stanno parlando cercheranno di intervenire, anche accordandosi con dei turni, senza parlarsi sopra.
Gli studenti eseguono i compiti assegnati	Ciascuno studente e ciascuna studentessa svolge il compito assegnato facendo attenzione a non sostituirsi agli altri. Per esempio, il lettore, terminata la lettura, lascerà a chi avrà il compito di individuare i concetti e le parole chiave. Ciò può innescare una fase di confronto e di discussione, tuttavia sarà sempre lo studente preposto alle parole chiave a parlare per primo. Il principio è valido anche per gli altri compiti.
Gli studenti danno e chiedono aiuto	Nel gruppo cooperativo si agisce come una squadra. Non c'è uno studente che lavora e gli altri che non fanno nulla. Inoltre, essendo appunto una squadra, lo spirito giusto è quello di supportarsi a vicenda. Si aiuta e si chiede aiuto se necessario.

Il modello **RIZA** di R.Trincherò

Risorse: le conoscenze possedute, gli atteggiamenti, le emozioni

Strutture di Interpretazione: come l'alunno interpreta le situazioni e quale significato gli assegna

Strutture di azione: come l'alunno agisce di fronte ad un problema

Strutture di Autoregolazione: come l'alunno riflette sul proprio operato ed eventualmente modifica le strategie adottate

Modello Mix (semplificato)
proposto nel presente corso

Titolo dell'Unità di Apprendimento	
Contestualizzazione Anno scolastico Scuola Classe	1) in quale periodo dell'anno (es. I / II quadrimestre) 2) monte ore
Tempo complessivo richiesto	Risorse strumentali, materiali, laboratoriali
Risorse	

Tempo complessivo richiesto	1) in quale periodo dell'anno (es. I / II quadrimestre) 2) monte ore															
Risorse	Risorse strumentali, materiali, laboratoriali															
Preconoscenze/prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenze - abilità 															
Competenze chiave di Cittadinanza	Competenze chiave euroee: Competenze di cittadinanza (Allegato B linee guida competenze di cittadinanza)															
Descrizione sintetica operativa, eventuali prodotti finali																
Obiettivi Specifici di Apprendimento (O.S.A.)	Indicazioni Nazionali e Linee Guida															
- competenze (<i>saper essere</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • La studentessa / lo studente è in grado di: 															
- conoscenze (<i>sapere</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • La studentessa / lo studente conosce: 															
- abilità (<i>saper fare</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • La studentessa / lo studente (+ verbi performativi): es. esegue, svolge, compie, opera, etc. 															
Discipline coinvolte	Collegamenti interdisciplinari															
Mediazione didattica	Strategie didattiche attuate: <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Strategie recettive</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strategie comportamentali</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strategie simulate</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strategie collaborative</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strategie esplorative</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Strategie metacognitive</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Altro</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		Strategie recettive		Strategie comportamentali		Strategie simulate		Strategie collaborative		Strategie esplorative		Strategie metacognitive		Altro	
Strategie recettive																
Strategie comportamentali																
Strategie simulate																
Strategie collaborative																
Strategie esplorative																
Strategie metacognitive																
Altro																
Tecnologie utilizzate (TIC) e strumenti di lavoro																
Fasi di attuazione:	Attività	Tempo														
Strategie per la didattica inclusiva (BES)	Strumenti compensativi, misure dispensative, etc.															

Marco Renzi

RIFLESSI DI SCUOLA

Guida per insegnanti efficaci
con griglia per osservare e osservarsi



tecnodid
EDITRICE

Grazie per l'attenzione!

r.maestro67@gmail.com