

The background of the slide is a light gray gradient with several realistic water droplets of various sizes scattered across it. The droplets have highlights and shadows, giving them a three-dimensional appearance. The text is centered on the slide.

# VALUTAZIONE: 5 INCONTRO

PAOLA VERONESI

27 APRILE 2021

The image features a dense crowd of stylized human figures in various colors (white, orange, grey) against a light blue background. A single white figure stands out in the center, with its arms raised. The text "QUINTO INCONTRO" is overlaid in the center. The background is decorated with several water droplets of varying sizes, some in the top-left and bottom-right corners.

# QUINTO INCONTRO

Competenza:

## IMPARARE A IMPARARE

[“Accompagner la mise en œuvre de la compétence-clé apprendre à apprendre”](#) realizzato da “le Greta du Velay” (Francia).

# NON SI FINISCE MAI DI IMPARARE

*il senso dell'apprendere, da sempre centrale per lo sviluppo delle persone, ha acquisito nuovi connotati **nelle nostre società**.*

*le sfide tecnologiche e il cambiamento dei modelli sociali, lavorativi e culturali ci spingono infatti a **considerare l'imparare come un processo di apprendimento costante** che accompagna il corso della nostra vita.*

*Raccomandazione UE del 22 maggio 2018: definizione di “Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare”.*

“La competenza personale, sociale e la capacità di **imparare a imparare** consiste nella capacità di *riflettere su sé 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.

[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)#:~:text=La%20competenza%20personale%2C%20sociale%20e,apprendimento%20e%20la%20propria%20carriera.](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)#:~:text=La%20competenza%20personale%2C%20sociale%20e,apprendimento%20e%20la%20propria%20carriera.)

# IMPARARE A IMPARARE

Conoscenze



```
graph TD; A[Conoscenze] --> B[Capacità]; B --> C[Attitudini];
```

Capacità

Attitudini

### **Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali legati a tale competenza**

Per il successo delle *relazioni interpersonali e della partecipazione alla società* è essenziale comprendere i codici di comportamento e le norme di comunicazione generalmente accettati in ambienti e società diversi. La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare richiede inoltre la **conoscenza degli elementi che compongono una mente, un corpo e uno stile di vita salutari**. Presuppone la conoscenza delle proprie **strategie di apprendimento preferite**, delle proprie necessità di sviluppo delle competenze e di diversi modi per sviluppare le competenze e per **cercare le occasioni di istruzione**, formazione e carriera, o per individuare le forme di orientamento e sostegno disponibili.

Vi rientrano la **capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi**, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni. Ne fa parte la **capacità di imparare e di lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma**, di organizzare il proprio apprendimento e di perseverare, di saperlo valutare e condividere, di cercare sostegno quando opportuno e di gestire in modo efficace la propria carriera e le proprie interazioni sociali. Le persone dovrebbero essere resilienti e capaci di gestire l'incertezza e lo stress. Dovrebbero saper comunicare costruttivamente in ambienti diversi, collaborare nel lavoro in gruppo e negoziare. Ciò comprende: **manifestare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, oltre alla capacità di creare fiducia e provare empatia**.

Tale competenza si basa su un **atteggiamento positivo** verso il proprio benessere personale, sociale e fisico e verso l'apprendimento per tutta la vita. Si basa su un atteggiamento improntato a collaborazione, assertività e integrità, che comprende il **rispetto della diversità degli altri e delle loro esigenze**, e la disponibilità sia a superare i pregiudizi, sia a raggiungere compromessi. Le persone dovrebbero essere in grado di individuare e fissare obiettivi, di automotivarsi e di sviluppare resilienza e fiducia per perseguire e conseguire l'obiettivo di apprendere lungo tutto il corso della loro vita. Un atteggiamento improntato ad affrontare i problemi per risolverli è utile sia per il processo di apprendimento sia per la capacità di gestire gli ostacoli e i cambiamenti. **Comprende il desiderio di applicare quanto si è appreso in precedenza e le proprie esperienze di vita nonché la curiosità di cercare nuove opportunità di apprendimento e sviluppo nei diversi contesti della vita**

The background features a light blue and white color scheme. On the right side, a silver pen is positioned diagonally, pointing towards the center. The left side shows a faint line graph with several data points and a dotted trend line. The numbers '2.5' and '2.47' are visible on the graph. Scattered throughout the image are several realistic water droplets of varying sizes, some in sharp focus and others blurred. The overall aesthetic is clean and professional, suggesting a technical or scientific context.

**UN ESEMPIO:  
VERIFICA IN DUE STEPS**

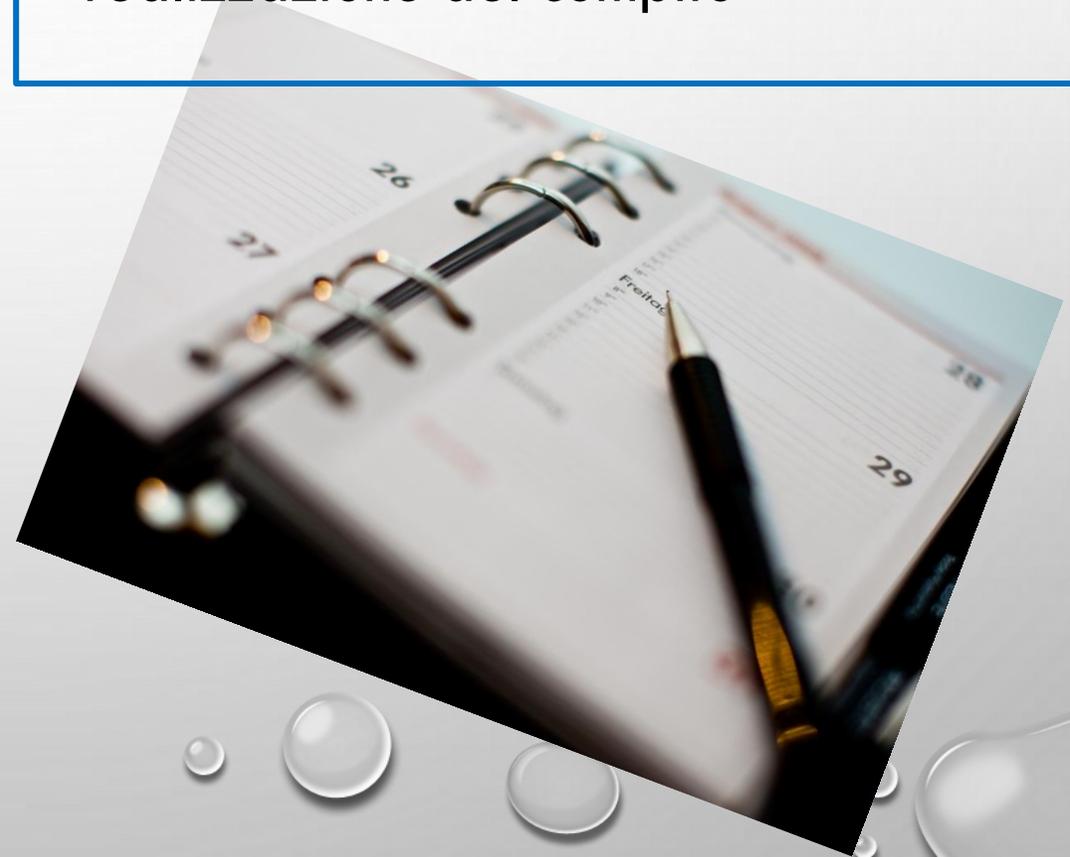
# ORGANIZZAZIONE:

## PRIMO STEP:

- condivisione del testo del compito
- condivisione dello strumento di valutazione
- predisposizione della scaletta del compito
- elenco dei materiali da ricercare per la realizzazione del compito

## SECONDO STEP:

- realizzazione del compito



# IL COMPITO

Il prossimo anno aprirà a Modena un **centro di informazione e consulenza** per i ragazzi/e di età compresa tra i 13 e i 17 anni.

Il centro offrirà diversi servizi:

- Consulenza psicologica: “Chi siamo? Chi stiamo diventando?”
- Sportello informativo: “Gli apparati riproduttori: cosa dobbiamo sapere?”
- Consulenza sanitaria: “Da quali malattie dobbiamo difenderci? Come?”
- Sportello d’ascolto: “Hai voglia di parlare? Ti ascolto...”

I responsabili del centro devono trovare un **nome e un logo** per il centro e organizzare la **campagna pubblicitaria** per informare della prossima apertura.

Hanno deciso di pubblicare un **fascicolo /depliant** che contenga tutte le informazioni possibili.

Sei stato invitato a collaborare alla stesura del fascicolo /depliant e devi presentare la tua proposta.

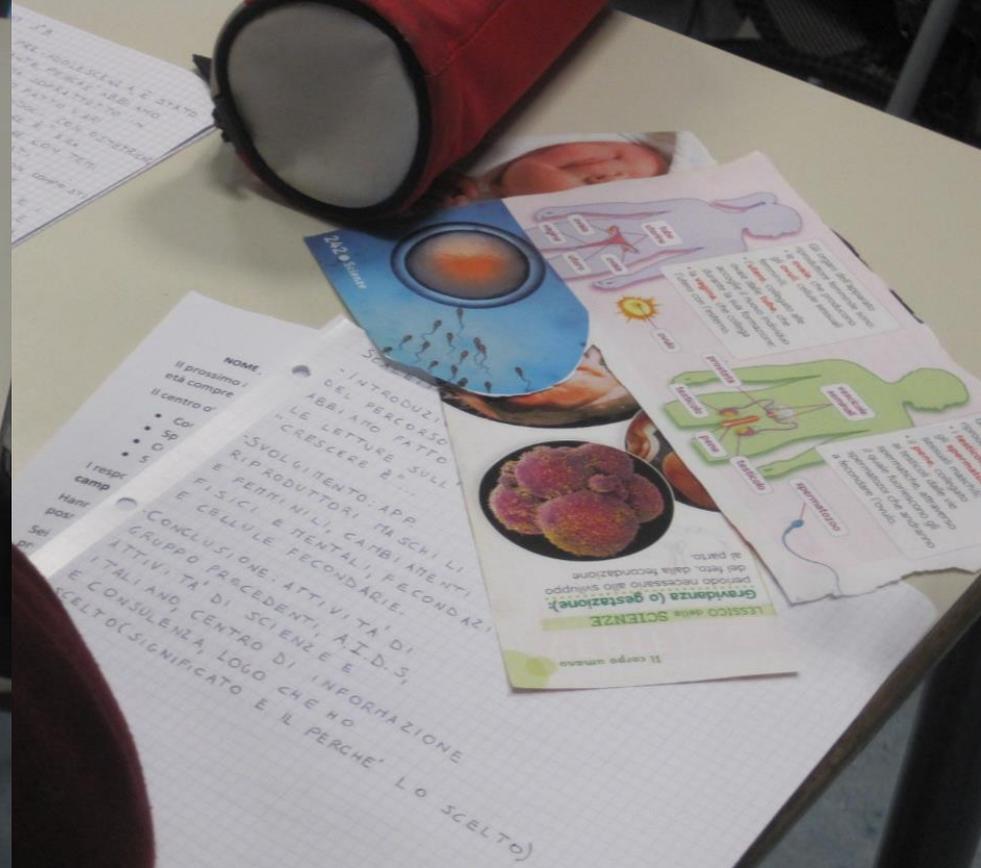
Utilizzando le informazioni che gli organizzatori ti hanno dato inventa un **NOME** e un **LOGO** per il centro; scrivi un **fascicolo /depliant** che fornisca il maggior numero possibile di informazioni.

# LA REVISIONE FINALE

Questo compito conclude un percorso svolto soprattutto in italiano e in scienze con la collaborazione di operatori dell'ASL che hanno condotto l'ultimo incontro il giorno 11 dicembre 2019.

- **ripensa** a quanto fatto:
- quali attività /argomenti ritieni siano stati particolarmente significativi? Perché?
- Cosa avresti voluto fare diversamente e perché?
- Quali attività ti hanno facilitato nell'apprendimento? Perché?
- Esprimi una tua riflessione conclusiva sul percorso.





# SCALETTA E ORGANIZZAZIONE DEI MATERIALI





The background features a light gray gradient with several realistic water droplets of various sizes scattered in the corners. The droplets have highlights and shadows, giving them a three-dimensional appearance.

# **COSA VALUTARE: PRODOTTO E COMPETENZA**

RUBRICA VALUTAZIONE DEPLIANT

	INIZIALE Punti 2	BASE Punti 4	INTERMEDIO Punti 6	AVANZATO Punti 8	Competenza di riferimento
Logo	Il logo risulta inadeguato, non permette di identificare il tema principale e di promuovere il messaggio.	Il logo è attinente, ma banale. Identifica il tema principale, ma non suscita emotività.	Il logo è adeguato al tema trattato, è originale, ma non suscita emotività.	Il logo è adeguato, accattivante e originale. Promuove il tema trattato suscitando forte emotività.	Imparare a imparare
Grafica / leggibilità. Capacità di attirare l'attenzione	Il depliant non comprende parti grafiche e il carattere è difficilmente leggibile; l'impaginazione non è adeguata al contesto.	Le immagini sono poco incisive, ma le scelte grafiche risultano abbastanza accattivanti; leggibilità e impaginazione sono sufficientemente adeguate.	Lo spazio per la grafica è adeguato e la grafica è sufficientemente significativa; leggibilità e impaginazione sono adeguate.	Lo spazio per la grafica è sfruttato al meglio. Il logo, le immagini attirano immediatamente l'attenzione la leggibilità è massima e l'impaginazione piacevole.	Imparare a imparare
Correttezza dei contenuti	Nel testo prodotto sono presenti diversi errori e/o inesattezze nelle informazioni riportate. Le scarse idee individuabili non sono adeguatamente sviluppate.	Il testo contiene alcune imprecisioni a livello formale e/o concettuale; Le idee contenute sono espresse con poca chiarezza.	Il testo contiene minime imprecisioni a livello formale e/o concettuale.  Nell' elaborato si rilevano alcuni errori non fondamentali nelle informazioni riportate. Le idee contenute sono generalmente chiare.	Nel testo prodotto non si rilevano errori formali e/o concettuali; tutti i fatti/contenuti sono precisi ed espliciti. Le idee contenute sono chiare, ben messe a fuoco ed espresse in modo originale	Comunicazione nella madre lingua  Competenza scientifica
Coerenza all'obiettivo	La trattazione incompleta e superficiale non permette di comprendere l'obiettivo fissato.	La trattazione è approssimativa e solo in alcuni passaggi è comprensibile l'obiettivo fissato.	La trattazione non è sempre chiara e/o completa, ma risulta evidente l'obiettivo fissato.	La trattazione è completa e chiara; più volte è dichiarato in modo esplicito l'obiettivo fissato.	Imparare a imparare
Riflessione sul percorso	Manca una riflessione finale	La riflessione è incompleta e poco originale	La riflessione è abbastanza completa e originale	La riflessione è completa, originale e motivata	Imparare a imparare

# IMPARARE A IMPARARE

AREA	ELEMENTI IMPORTANTI	DESCRIPTORI	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
CONOSCENZE	Conoscere e comprendere le proprie strategie di apprendimento e i propri punti di forza e di debolezza	Conoscere il proprio punto di partenza, essere consapevole delle proprie strategie di apprendimento e applicarle in modo efficace	Se guidato riconosce il proprio livello e le strategie più efficaci per apprendere	Conosce il proprio livello e applica consapevolmente alcune semplici strategie di apprendimento.	Conosce il proprio livello e applica consapevolmente strategie di apprendimento diverse in base al contesto.	È consapevole del proprio livello e applica efficacemente strategie di apprendimento diverse in base al contesto
	Conoscere le possibili risorse per lo sviluppo degli apprendimenti e essere consapevole delle conseguenze delle scelte sullo sviluppo personale	Essere in grado di reperire le informazioni necessarie per migliorare il proprio apprendimento e sviluppare un piano d'azione	Se guidato sa trovare alcune risorse per migliorare il proprio apprendimento.	Sa reperire e utilizzare in modo abbastanza efficace alcune risorse per migliorare il proprio apprendimento.	Sa reperire e utilizzare in modo abbastanza efficace risorse per migliorare il proprio apprendimento.	In modo autonomo reperisce risorse adatte allo scopo e le utilizza in base agli obiettivi e al contesto.
CAPACITA'	Saper gestire i propri apprendimenti, restando concentrato per i tempi necessari e riflettendo sul proprio processo di apprendimento.	Essere in grado di organizzarsi e di valutare i propri progressi per realizzare il proprio progetto di apprendimento. Essere in grado di concentrarsi per i tempi necessari al compito.	Se guidato si organizza per svolgere i compiti / attività richieste. Si concentra per un tempo sufficiente.	Si organizza e, se guidato, riconosce i propri progressi. Si concentra per i tempi necessari allo svolgimento completo del compito /attività.	Si organizza e riflette sui propri progressi. Si concentra per i tempi necessari allo svolgimento del compito /attività.	In modo autonomo si organizza e di valuta i propri progressi per realizzare il proprio progetto di apprendimento. Si concentra per i tempi necessari al compito anche in situazioni discontinue.
	Comunicazione orale, scritta e multimediale.	Utilizzare diversi modi comunicativi, (orali, scritti, multimediale) tenendo conto del contesto, delle richieste e dell'interlocutore	Se guidato comunica in modo abbastanza chiaro sia attraverso testi scritti o orali.	Produce testi scritti, orali e multimediali per esprimere esperienze personali e semplici argomenti di studio.	Comunica efficacemente utilizzando diversi modi per lo più adeguati allo scopo e al contesto.	In modo autonomo utilizzare diversi modi comunicativi, (orali, scritti, multimediale) tenendo conto del contesto, delle richieste e dell'interlocutore
ATTITUDINI	Motivazione e fiducia nelle proprie capacità di riuscire. Essere consapevole che l'apprendimento è importante per la propria crescita personale	Essere consapevoli degli ostacoli all'apprendimento e impegnarsi per rimuoverli valorizzando i risultati ottenuti	Se guidato riconosce gli errori più frequenti e si sforza di non replicarli.	Guidato riflette sui propri errori e si impegna per rimuoverli. È abbastanza consapevole dell'importanza degli apprendimenti per la sua crescita.	Riconosce i propri errori e si impegna per rimuoverli. È abbastanza consapevole dei risultati raggiunti e della loro importanza per la sua crescita.	È consapevole dei risultati raggiunti e da essi trae motivazione ad apprendere. Si sforza di superare le difficoltà.
	Spirito d'iniziativa nell'apprendere. Grado di adattabilità e flessibilità.	Voler risolvere i problemi, essere curiosi e creativi. Sapersi adattare e essere flessibili. Stabilire buone relazioni e collaborare con gli altri	Se guidato formula domande di chiarimento ad adulti e compagni con i quali si sforza di avere una buona relazione.	È curioso e si sforza di stabilire buone relazioni di amicizia e di collaborazione con i compagni.	È curioso e si adatta facilmente a situazioni diverse. Si sforza di stabilire buone relazioni di amicizia e di collaborazione con i compagni.	È curioso e creativo e si impegna per risolvere problemi. È resiliente e stabilisce buone relazioni di amicizia e di lavoro con gli altri.



- La competenza personale, sociale e la capacità di imparare ad imparare si può promuovere, osservare e valutare in molteplici attività disciplinari e/ o trasversali.
- Proviamo un brainstorming di gruppo: quali attività vi vengono in mente e perché?

<https://padlet.com/paolaveronesi/9i6nedse1edhpl0k>



# COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Raccomandazione UE del 22 maggio 2018: la definizione di competenza imprenditoriale.

*“La 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 di 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.**”*

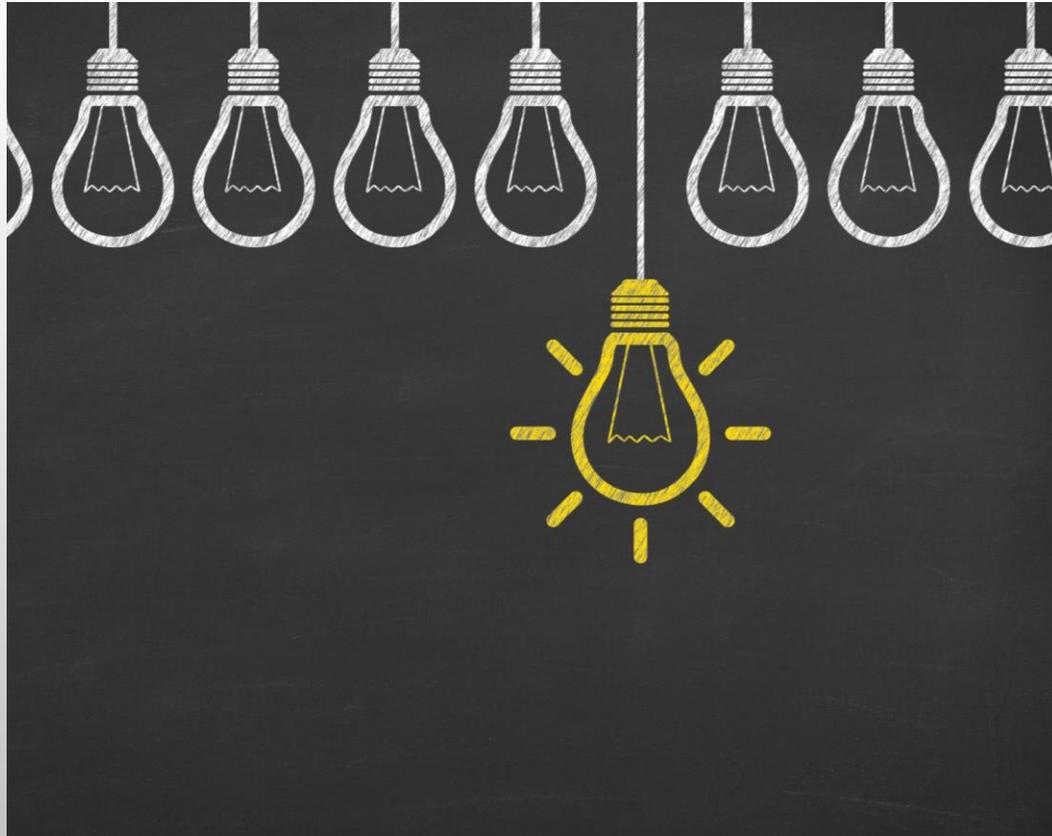
C. EU, *RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*, Bruxelles: Unione Europea, 22 Maggio 2018, pp. C189/1 - C189/11.

M. Bacigalupo, P. Kamylyis, P. Punie e G. Van den Brande, «EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework,» 2016. [Online]. Available:

<http://adiscuola.it/assets/uploads/2015/11/ENTRECOMP.pdf>.

R. Papa, «ADI, Associazione Docenti e Dirigenti Scolastici Italiani,» 9 11 2016. [Online].

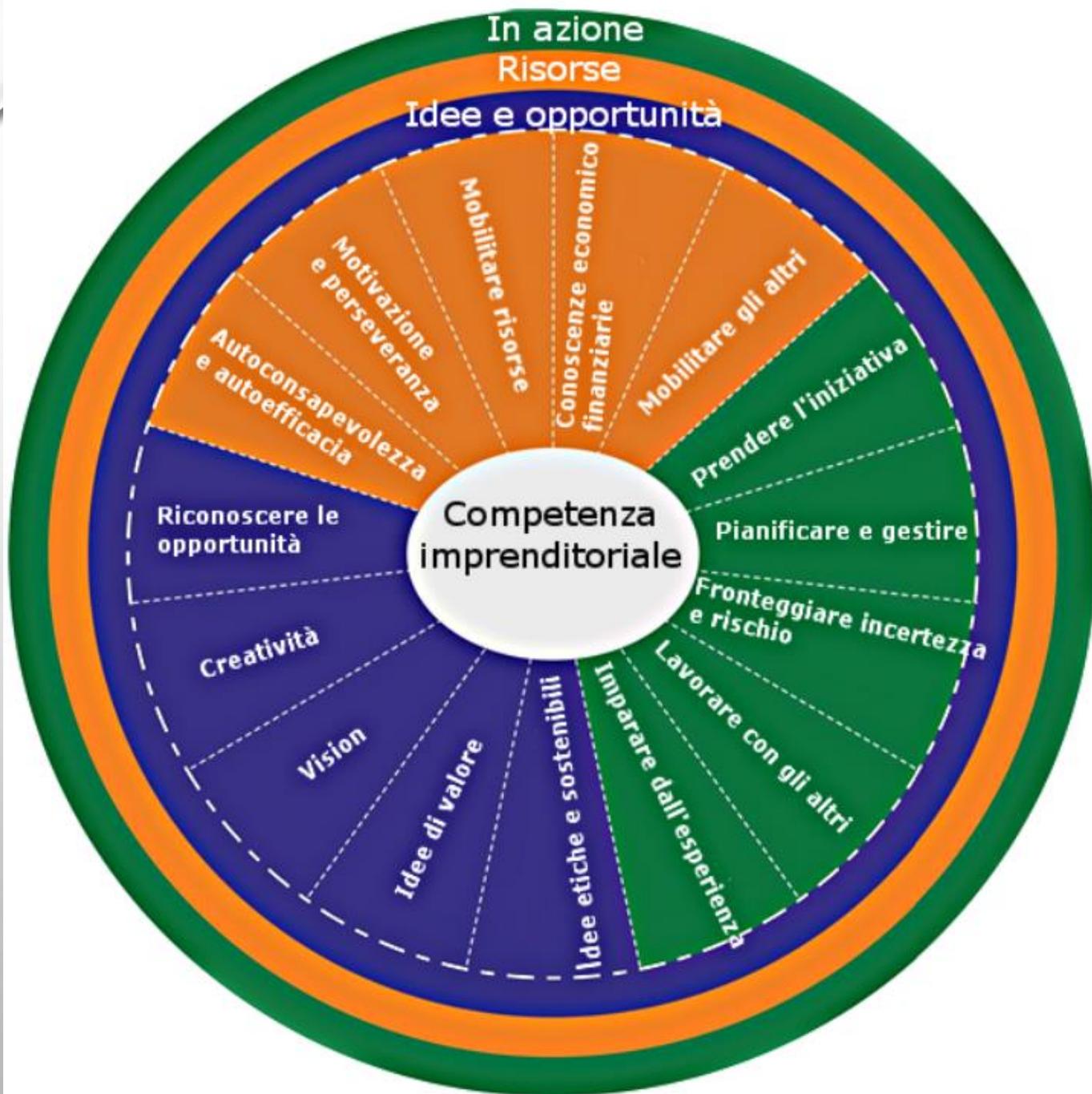
Available: <https://adiscuola.it/entrecomp-il-quadro-per-la-competenza-di-imprenditorialita/>.



Il modello concettuale ENTRECOMP  
è costituito da **due dimensioni  
principali:**

**3 aree** che rispecchiano  
direttamente la definizione di  
imprenditorialità come la capacità  
di trasformare le idee in azioni che  
generano valore per qualcun altro;

**15 competenze** che, insieme,  
costituiscono i mattoni della  
imprenditorialità.



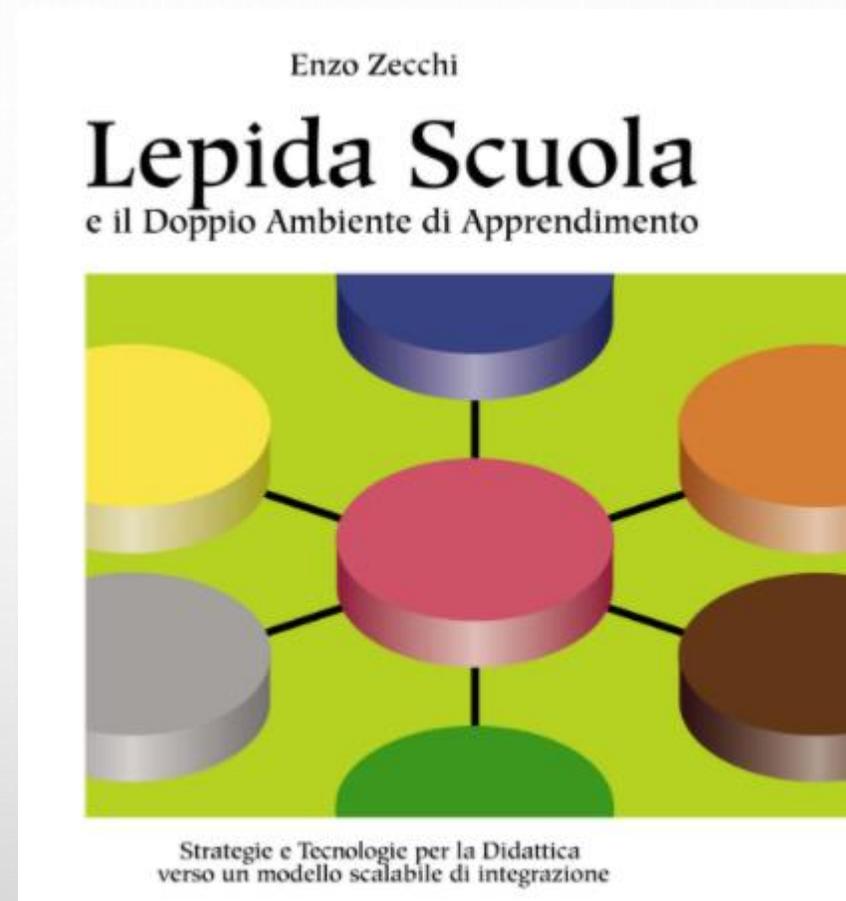
La figura illustra le competenze EntreComp come fette di un grafico a torta.

Ogni sezione ha un colore diverso: **blu per le competenze nelle idee e opportunità; zona arancione per quelle nell'area 'Risorse' e verde per le competenze 'In azione'.**

I settori sono circondati da tre anelli, le tre aree, che abbracciano tutte le 15 competenze.

Questa rappresentazione evidenzia che l'accoppiamento tra aree e competenze non ha rigore tassonomico.

**UN ESEMPIO:  
IL P.B.L. LA  
METODOLOGIA  
MIGLIORE PER LA  
COMPETENZA  
IMPRENDITORIALE**





Il PBL si basa su una serie di attività progettate con attenzione e che si protraggono nel tempo.

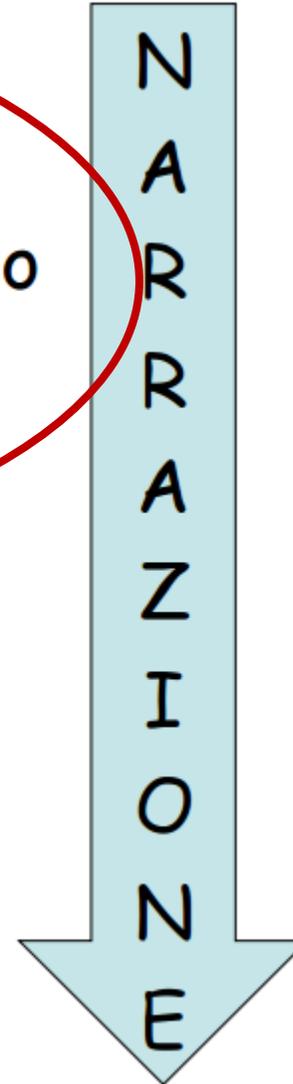
Tali attività sono interdisciplinari, centrate sugli studenti, collegate tra di loro e integrate con i problemi quotidiani.



Molti studi hanno dimostrato che i ragazzi impegnati in un progetto sviluppano livelli più alti di comprensione e sviluppano meglio le proprie capacità. Le informazioni che acquisiscono possono essere trasferite in altri contesti perché viene insegnato loro a riflettere sulle informazioni piuttosto che a memorizzarle.

# FASI DEL PROGETTO

- Operazioni preliminari
- **IDEAZIONE**
  - definizione dell'idea di progetto
- **PIANIFICAZIONE**
  - fattibilità del progetto
- **ESECUZIONE**
  - costruzione del prodotto
  - presentazione del progetto
- **CHIUSURA**
  - Documentazione

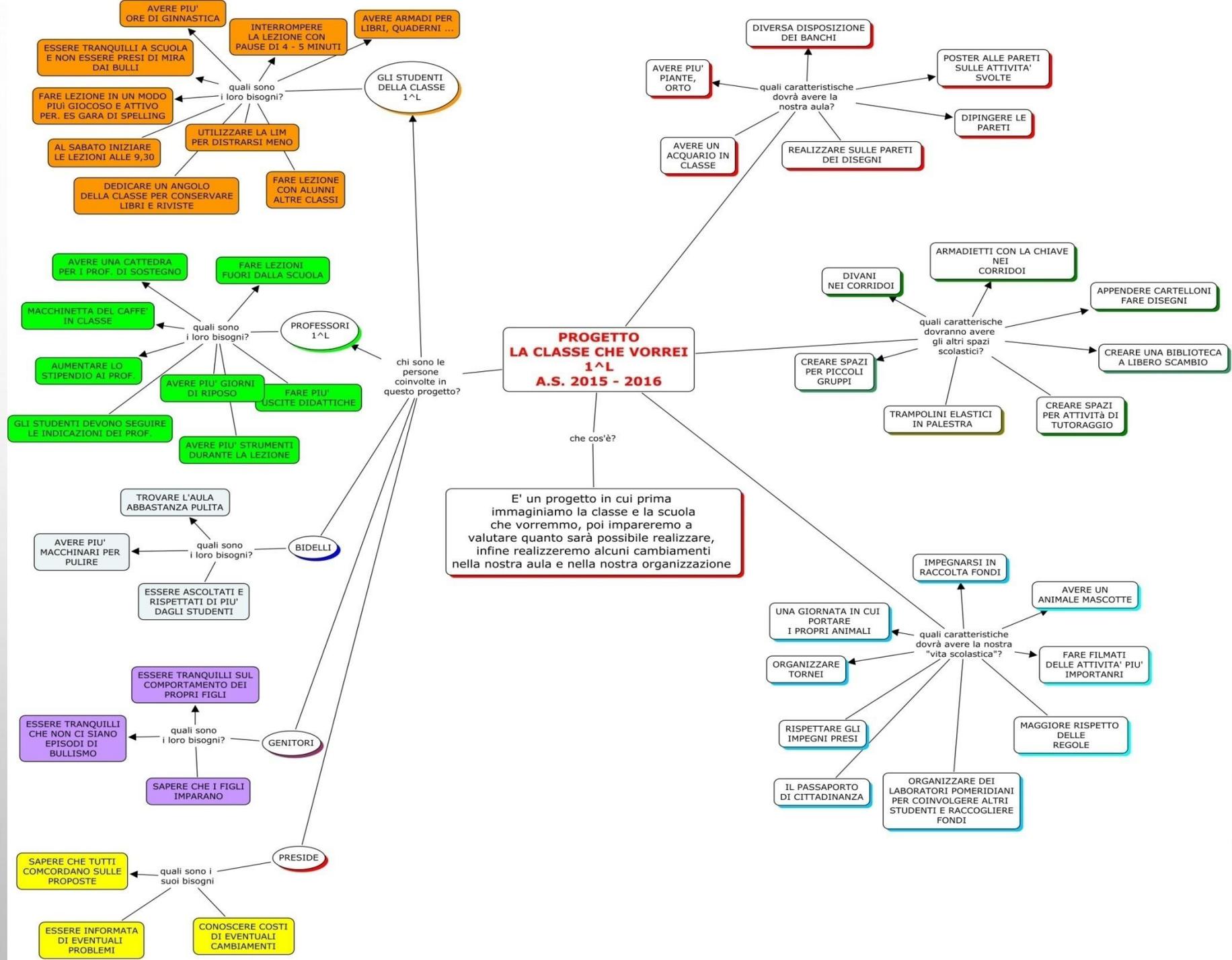


# LA CLASSE CHE VORREI



UN ESEMPIO DALLA MIA CLASSE

# La mappa Split Tree



# LO STUDIO DI FATTIBILITA'

IDEA

GRUPPO DI PROGETTO:

## STUDIO DI FATTIBILITA'

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

COSA MI SERVE

CHI FA COSA

QUANDO? IN CHE TEMPI?



# STUDIO DI FATTIBILITA'

## RACCOLTA FONDI e TORNEODI CALCIO E BASKET



**IDEA:**  
torneo di calcio  
e di basket

**GRUPPO DI PROGETTO:**

Carmine, Vincenzo, Oscar



### DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA':

per realizzare dei tornei di calcio e di basket abbiamo pensato di organizzarci in questo modo:

- Chi vuole partecipare deve presentarsi alla palestra esterna delle Marconi
- Il costo per la è di 2,50 euro
- Inizio del torneo ore 16,30; termine ore 18,30.
- È prevista una merenda compresa nel costo
- Durante la festa di fine anno si sfideranno le squadre più forti che riceveranno un premio speciale
- Dovremo chiedere l'aiuto dei prof. Fiorcari e Caselli
- Dovremo chiedere l'autorizzazione del DS

### COSA MI SERVE:

- ✓ Consulenza dei prof. Fiorcari e Caselli
- ✓ Autorizzazione del DS
- ✓ Regolamento per il torneo
- ✓ Palloni da calcio e da basket
- ✓ Fischietti e casacche
- ✓ Cibi per le merende
- ✓ Premi per la gara finale
- ✓ Banchetto per la merenda
- ✓ Scatola per raccogliere i fondi

### CHI FA COSA:

- ✚ Noi tre (Carmine, Vincenzo, Oscar) arbitriamo con l'aiuto dei prof.
- ✚ Le mamme preparano e distribuiscono le merende
- ✚ Noi tre (Carmine, Vincenzo, Oscar) raccogliamo i fondi.

### QUANDO? IN CHE TEMPI?

- ❖ Tutti i venerdì pomeriggio a partire da febbraio



### IDEA:

Acquistare degli armadietti da mettere in corridoio o in aula

### GRUPPO DI PROGETTO:

Norman, Enrico, Francesco, Agyei



## STUDIO DI FATTIBILITA' ARMADIETTI PER GLI ALUNNI

### DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

Per realizzare la nostra idea abbiamo pensato di organizzarci in questo modo:

- Cercare le caratteristiche degli armadietti
- Prendere le misure per verificare dove metterli
- Acquistare gli armadietti: uno per ogni alunno, in modo che si possa mettere dentro lo zaino, i cellulari, la merenda ...
- Aiutare a sistamarli
- Verificare le norme di sicurezza
- Chiedere l'autorizzazione al DS

### COSA MI SERVE:

- ✓ Armadietti, le loro misure e le loro caratteristiche
- ✓ Preventivo dei costi
- ✓ Progetto per la collocazione degli armadietti
- ✓ Verifica delle norme di sicurezza (chiedere prof. Mazzali, referente)
- ✓ Fondi per l'acquisto

### CHI FA COSA:

- ✦ Come gruppo di progetto ci informiamo, prepariamo un preventivo dopo aver fatto un progetto su dove collocare gli armadietti
- ✦ Dopo averli acquistati ci impegniamo ad aiutare nel montaggio

### QUANDO? IN CHE TEMPI?

- ❖ Entro l'anno scolastico, quando arrivano gli armadietti.



Le misure per iniziare

biamo verificato che ne potevamo mettere 13 in ciascuna  
aule  
e altri in classe togliendo l'appendiabiti.

A questo punto abbiamo chiesto un appuntamento alla prof.ssa Mazzali  
responsabile della sicurezza della nostra scuola.

Con la guida della prof.ssa Mazzali  
abbiamo misurato la nostra aula e abbiamo calcolato,  
purtroppo, che lo spazio era insufficiente.



Inoltre, la prof., ci ha fatto notare che dovevamo calcolare anche  
lo spazio per l'apertura della porta:  
questo toglieva lo spazio ad almeno un armadietto!

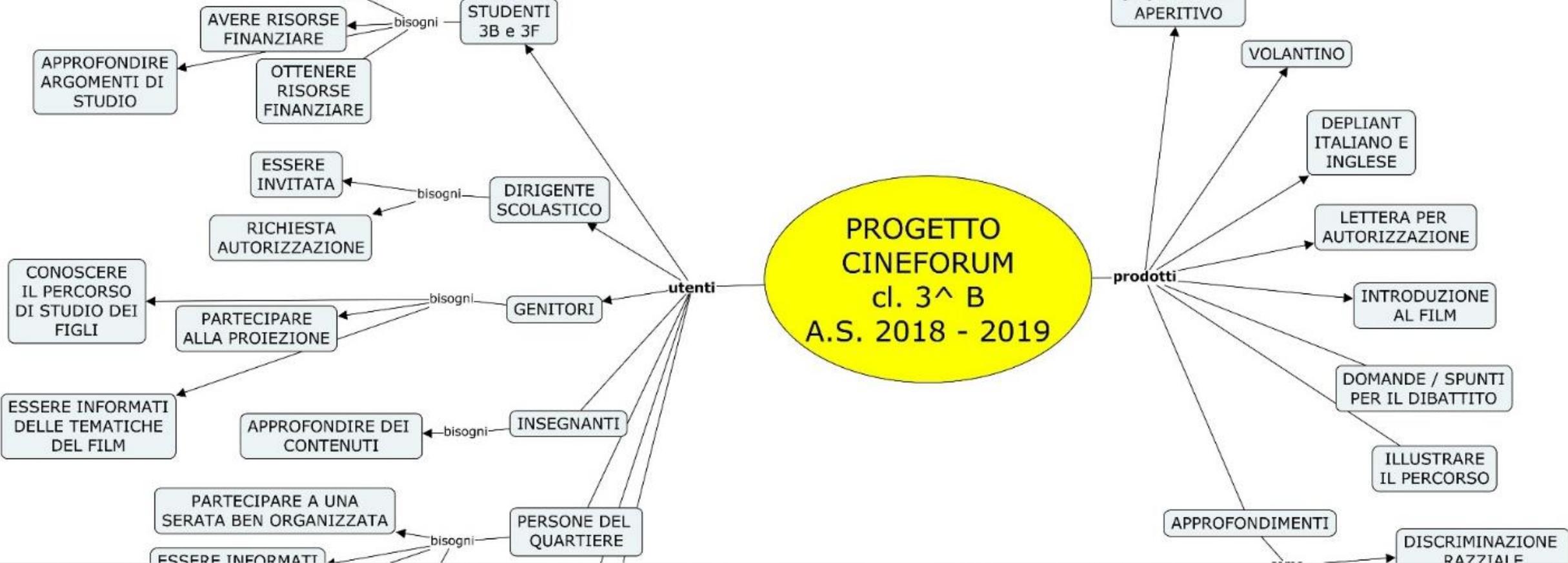


**UN ALTRO  
ESEMPIO:  
ORGANIZZARE  
UN CINEFORUM  
IN P.B.L.**

# PROGETTO CINEFORUM

## **CONSEGNA :**

- *QUEST'ANNO IL NOSTRO ISTITUTO VUOLE ORGANIZZARE UN CINEFORUM IN ORARIO EXTRASCOLASTICO, APERTO AD ALUNNI, GENITORI DELLA SCUOLA E AL QUARTIERE.*
- *SONO PREVISTE QUATTRO SERATE DURANTE LE QUALI SARANNO PROIETTATI QUATTRO DIVERSI FILM. OGNI SERATA SI CONCLUDERÀ CON UNA CENA/ APERITIVO NEI LOCALI DELLA SCUOLA. I FONDI RACCOLTI SERVIRANNO PER IL FINANZIAMENTO DELLA GITA A IZIEU (FRANCIA) PREVISTA PER APRILE 2019.*
- *OGNI SERATA SARÀ ORGANIZZATA DA DUE CLASSI TERZE*
- *ALLE VOSTRE CLASSI È STATO ASSEGNATO IL FILM "IL DIRITTO DI CONTARE – HIDDEN FIGURES".*



# LA MAPPA SPLIT TREE

## STUDIO DI FATTIBILITA'

Prodotto da realizzare  
VOLANTINO SERATA

Jennifer, Francesca,  
Pietro, Salvatore,  
Gabriele, Alessandro

Caratteristiche del prodotto

VOLANTINO SERATA

deve contenere tutte le informazioni sulla SERATA evento in modo che gli alunni possano sapere tutto

Informazioni sulla serata evento

Invito agli alunni e a tutti quelli che passano per la scuola

Cosa mi serve...

Pc, foto, informazioni

Chi fa cosa

Info intervista ai prof Gabriele, pc per VOLANTINO Francesca e Pietro, foto Alessandro e Jennifer

Tempi

2 ore

## STUDIO DI FATTIBILITA'

Prodotto da realizzare  
CARTELLONI

Jennifer, Francesca,  
Pietro, Salvatore,  
Gabriele, Alessandro

Caratteristiche del prodotto

CARTELLONI FIGURE  
NASCOSTE

sulle tre protagoniste del film che le presentino come figure che hanno cambiato la storia

4 CARTELLONI

Foto in grande, didascalia, nome e scritta figure nascosta

Cosa mi serve...

CARTELLONI Bristol, foto, pennarello, bianco, materiale di studio sulle protagoniste

Chi fa cosa

Gabriele e Salvatore correttori

1 cartellone a testa

Tempi

2 ore

IL RACISMO  
LA GUERRA  
FREDDA  
IBM  
DIFFERENZA  
DI GENERE  
MATEMATICA  
SPAZIO...

UN FILM DA  
NON  
PERDERE

**3** MATEMATICHE AFRO-AMERICANE  
CHE HANNO CAMBIATO IL MONDO

VENERDI' 14 DICEMBRE  
DALLE 17,30 ALLE 20,30

IL DIRITTO DI  
CONTARE

CINEFORUM MARCONI CLASSI 3B & 3F

PRESENTA



## IL DIRITTO DI CONTARE

Tratto dal libro "Hidden Figures: The Story of the African-American Women Who Helped Win the Space Race" di Margot Lee Shetterly  
"La storia di 3 donne afro-americane che hanno fatto la storia delle missioni spaziali..."

Alcuni prodotti  
realizzati dai  
ragazzi



# IL SITO DELLA CLASSE PER DOCUMENTARE IL PERCORSO



The image shows a screenshot of a website interface. On the left is a vertical navigation menu with a light gray background and a white border. The menu items are: Home page, BIOGRAFIE, LABORATORIO DI SCIENZE, Ogni cosa al suo posto, Passaporto di cittadinanza attiva, Progetto di pace, RAINBOW FRIDAY, CINEFORUM (highlighted with a dark blue bar), PRODOTTI PROG. CINEFORUM, REVISIONE E VALUTAZIONE, LA NARRAZIONE, ORIENTAMENTO E STATISTICA, PROGETTO ORIENTARSI, PROGETTO ORIENTARSI 2^ANNO, and Mappa del sito. The main content area has a white background. At the top left of this area is the word 'CINEFORUM' in a gray sans-serif font. To its right is the text 'Anno Scolastico 2018 - 2019' in a black sans-serif font. Below the text is a large, stylized illustration of a film reel on the left and a film strip on the right, both in shades of gray and black. The background of the entire page is light gray with several white, bubble-like shapes of varying sizes.

▼ Home page

- BIOGRAFIE
- LABORATORIO DI SCIENZE
- Ogni cosa al suo posto
- Passaporto di cittadinanza attiva
- Progetto di pace
- RAINBOW FRIDAY

▼ CINEFORUM

- PRODOTTI PROG. CINEFORUM
- REVISIONE E VALUTAZIONE

LA NARRAZIONE

ORIENTAMENTO E STATISTICA

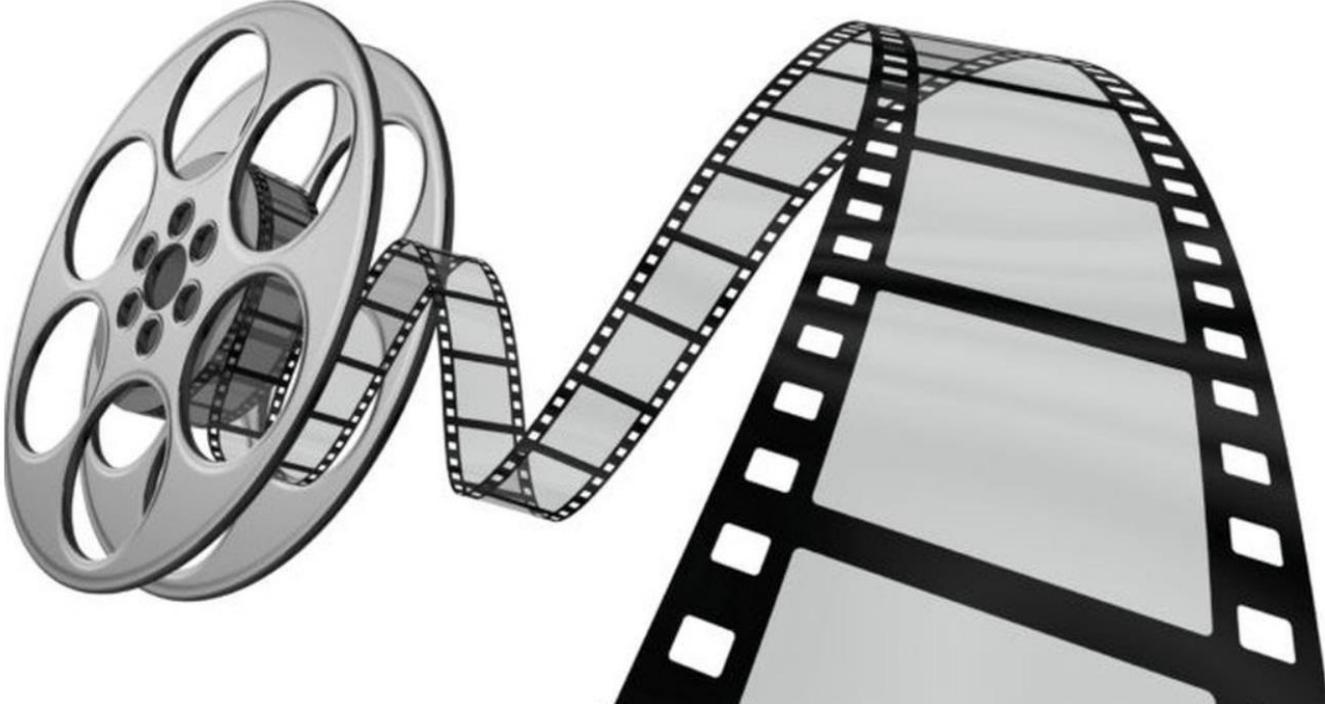
PROGETTO ORIENTARSI

PROGETTO ORIENTARSI 2^ANNO

Mappa del sito

CINEFORUM

Anno Scolastico 2018 - 2019



**COSA VALUTARE:  
MAPPA SPIT TREE  
STUDIO DI FATTIBILITA'  
COMPETENZA  
IMPRENDITORIALE**



## RUBRIC DI VALUTAZIONE DELL'IDEA DI PROGETTO (MAPPA SPLIT TREE)

<b>Elementi importanti</b>	<i>Livello A - Avanzato</i> <b>PUNTI 4</b>	<i>Livello B - Intermedio</i> <b>PUNTI 3</b>	<i>Livello C - Base</i> <b>PUNTI 2</b>	<i>Livello D - Iniziale</i> <b>PUNTI 1</b>	<b>Punti</b>	<b>Competenze</b>
<b>Rispetto dei tempi</b>	La mappa viene consegnata in tempo	La mappa viene consegnata con un ritardo inferiore ai tre giorni	La mappa viene consegnata con un ritardo compreso tra i tre e i sette giorni	La mappa viene consegnata con un ritardo superiore ai sette giorni		Competenze sociali e civiche, Agire in modo responsabile
<b>Individuazione degli utenti</b>	Gli studenti individuano in maniera completa tutti gli utenti (e solo quelli) potenzialmente interessati al progetto	Gli studenti individuano in maniera completa tutti gli utenti potenzialmente interessati al progetto ma anche altri non potenzialmente interessati	Gli studenti individuano solo una parte degli utenti potenzialmente interessati al progetto	Gli studenti individuano utenti generici o non potenzialmente interessati al progetto		Spirito di iniziativa e imprenditorialità, Risolvere problemi, Progettare
<b>Individuazione dei bisogni</b>	Gli studenti comprendono dettagliatamente e criticamente i bisogni degli utenti	Gli studenti comprendono dettagliatamente i bisogni degli utenti	Gli studenti comprendono solo in parte i bisogni degli utenti	Gli studenti non comprendono i bisogni degli utenti individuati		Spirito di iniziativa e imprenditorialità, Acquisire e interpretare l'informazione, Progettare
<b>Caratteristiche del prodotto/servizio</b>	Il prodotto/servizio risponde alle situazioni problematiche con soluzioni coerenti, realizzabili, e creative.	Il prodotto/servizio risponde alle situazioni problematiche con soluzioni coerenti e realizzabili.	Il prodotto/servizio risponde alle situazioni problematiche con soluzioni realizzabili ma non del tutto coerenti	Il prodotto/servizio risponde ai bisogni degli utenti con soluzioni difficilmente realizzabili e non coerenti		Spirito di iniziativa e imprenditorialità, Acquisire e interpretare l'informazione Risolvere problemi, Progettare
<b>TOTALE PUNTI</b>					<b>___ /16</b>	

Rubric di Valutazione dello Studio di Fattibilità							
Punti	1	2	3	4	5	Punti	Life Skill
Rispetto dei termini della consegna	Lo studio viene consegnato con un ritardo superiore ai sette giorni	Lo studio viene consegnato con un ritardo di oltre tre giorni	Lo studio viene consegnato con un ritardo inferiore ai tre giorni	Lo studio viene consegnato in tempo			Responsabilità
Individuazione delle attività	Gli studenti non sono in grado di scomporre gli obiettivi in attività che testimonino la fattibilità del progetto		Gli studenti scompongono l'obiettivo in attività nucleari secondo criteri non del tutto rigorosi ma comunque sufficienti per garantire la fattibilità del progetto.[2]	Gli studenti scompongono l'obiettivo in attività nucleari, quasi sempre secondo criteri di priorità, sequenzialità logica, e fattibilità.	Gli studenti scompongono l'obiettivo in attività nucleari, sempre secondo criteri di priorità, sequenzialità logica, e fattibilità.		Risolvere problemi e Progettare[3]
Descrizione delle attività in termini di azioni e risorse	Gli studenti non individuano tutte le azioni e/o le risorse necessarie per la realizzazione del progetto.		Gli studenti individuano le risorse e le azioni sufficienti per la realizzazione del progetto. L'articolazione non è sempre dettagliata e precisa.	Gli studenti individuano tutte le azioni e le risorse necessarie per la realizzazione del progetto. L'articolazione è quasi sempre dettagliata e precisa.	Gli studenti individuano tutte le azioni e le risorse necessarie per la realizzazione del progetto. L'articolazione è dettagliata e precisa.		Risolvere problemi e Progettare[4]
Successione delle attività (stima del tempi)	I tempi non sono dimensionati sulle attività. Manca un principio organizzativo ed esistono forti dubbi sulla realizzabilità del progetto.		I tempi sono dimensionati sulle attività. Emergono talune criticità che non impediscono la realizzabilità del progetto.	I tempi sono dimensionati sulle attività in maniera strategica e organizzata. Il progetto è realizzabile.			Risolvere problemi e Progettare[5]
Interazione con i docenti (valutazione di processo)	Gli studenti chiedono sostegno occasionalmente e senza applicare una strategia di indagine e di ricerca	Gli studenti chiedono sostegno con continuità ma senza applicare una strategia di indagine e di ricerca	Gli studenti chiedono sostegno con regolarità nel tentativo di definire una strategia di indagine e di ricerca	Gli studenti chiedono sostegno al docente per definire alcuni aspetti della loro strategia di indagine e di ricerca	Gli studenti interrogano il docente in maniera problematica, dimostrando di possedere una strategia di intervento e un'autonoma metodologia di lavoro		Imparare ad imparare[6]
Argomentazione dello studio di fattibilità al momento della presentazione (valutazione di processo)	Gli studenti non sono in grado di argomentare le scelte fatte in materia di attività, risorse e tempi prefissi	Gli studenti argomentano solo parzialmente le scelte fatte in materia di attività, risorse e tempi prefissi	Gli studenti argomentano le scelte fatte in materia di attività, risorse e tempi prefissi	Gli studenti argomentano le scelte fatte in materia di attività, risorse e tempi prefissi, dimostrando notevole consapevolezza dei processi di interpretazione e di soluzione di problemi			Comunicare [7]
					TOTALE PUNTI		

Area	Elementi importanti	Descrittori	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<b>Idee e opportunità</b>	Creatività e Vision 1.2 + 1.3	Sviluppare idee e cogliere opportunità per creare valore per sé e il gruppo. Immaginare scenari futuri per orientare l'apprendimento, le azioni e le scelte	Se supportato e guidato esprime idee. Immagina traguardi futuri a breve termine per orientare le proprie azioni.	In un contesto noto esprime e sviluppa idee per creare valore per sé e il gruppo. Immagina traguardi, a breve e medio termine, per orientare il proprio apprendimento, le azioni e le scelte.	Esprime e sviluppa idee e coglie alcune opportunità per creare valore per sé e il gruppo. Immagina traguardi, a breve e medio termine, per orientare il proprio apprendimento, le azioni e le scelte.	In modo autonomo sviluppa idee e coglie opportunità per creare valore per sé e il gruppo. Immagina scenari futuri per orientare il proprio apprendimento, le azioni e le scelte.
	Valore delle idee e Pensiero etico e sostenibile 1.4 +1.5	Riconoscere il potenziale di un'idea. Individuare gli strumenti per realizzarla. Valutare le conseguenze per se e la comunità di riferimento.	Se guidato spiega il valore di un'idea in relazione agli obiettivi e/o al contesto e riconosce l'impatto di scelte e comportamenti all'interno del gruppo di lavoro.	Spiega il valore di un'idea in relazione agli obiettivi e/o al contesto. Riconosce le conseguenze di scelte e comportamenti all'interno di una comunità abbastanza ristretta come per es. la classe.	Illustra e sviluppa idee in relazione agli obiettivi e/o al contesto. Prende decisioni valutando l'impatto che idee e azioni potranno avere per se e per la comunità di riferimento,	In modo autonomo e consapevole sviluppa strategie per sfruttare al meglio il valore di un'idea. Prende decisioni e valuta le conseguenze delle proprie idee ed azioni per se e per la comunità di riferimento,
<b>Risorse</b>	Autoconsapevolezza e autoefficacia. Motivazione e perseveranza 2.1 + 2.2	Riflettere sui propri bisogni. Identificare punti di forza e di debolezza. Perseverare nel perseguire i propri scopi. Essere resilienti.	Se supportato e guidato riesce a identificare i propri punti di forza e di debolezza e a impegnarsi nel lavoro per un tempo sufficiente	In un contesto strutturato riflette sui propri punti di forza e di debolezza e si impegna nel lavoro per tempi adeguati a raggiungere i propri scopi.	È consapevole dei propri punti di forza e di debolezza. Si impegna per realizzare gli scopi individuali e del gruppo fino al termine del lavoro.	In modo autonomo riflettere sui propri bisogni ed è consapevole dei propri punti di forza e di debolezza. Persevera nel perseguire gli scopi propri e del gruppo nonostante avversità e insuccessi.
	Mobilizzare le risorse 2.3	Ottenere e gestire risorse materiali, immateriali e digitali	Se supportato e guidato identifica le risorse materiali di cui ha bisogno	Riconosce e sa utilizzare le principali risorse materiali e digitali di cui ha bisogno	Riconosce e gestisce efficacemente i diversi tipi di risorse, materiali, immateriali e digitali, di cui ha bisogno	Sviluppa strategie per utilizzare al meglio le risorse necessarie per sé e per il gruppo.
	Mobilizzare gli altri 2.5	Dimostrare capacità di comunicazione efficace, persuasione, negoziazione e leadership	Se supportato e guidato comunica le idee in modo comprensibile.	Comunica le sue idee in modo chiaro e con entusiasmo.	Comunica le sue idee in modo chiaro e con entusiasmo e coinvolge altri in attività che creano valore	Comunica le sue idee in modo chiaro e con entusiasmo, ispira gli altri a partecipare ad attività che creano valore, sa negoziare e ricoprire ruoli di leadership.
<b>In azione</b>	Prendere le iniziative. Pianificazione e gestione 3.1 + 3.2	Agire e lavorare in modo indipendente. Definire priorità e piani d'azione. Adattarsi al cambiamento	Se supportato e guidato si impegna nella risoluzione di un problema e definisce la sequenza dei passaggi di una semplice attività.	In un contesto strutturato si impegna nella risoluzione di un problema, definisce priorità e successione delle azioni necessarie	In modo autonomo si impegna per risolvere un problema/realizzare un progetto. Crea un piano d'azione che comprende priorità e azioni necessarie per raggiungere gli obiettivi	In modo autonomo e con efficacia si impegna per risolvere un problema/realizzare un progetto. Definisce priorità e realizza le azioni progettate adattandole alle circostanze.
	Lavorare con gli altri Imparare dall'esperienza 3.4 + 3.5	Cooperare con gli altri per sviluppare e implementare idee. Risolvere conflitti. Riflettere e imparare sia dal successo che dal fallimento proprio e altrui.	Se supportato e guidato riesce a lavorare in un gruppo di pari a un progetto comune e riconosce ciò che ha imparato da un'attività	Lavora in gruppo in modo abbastanza autonomo e produttivo. Si impegna per evitare conflitti. Ricostruisce i passi di un'attività svolta, riconosce eventuali errori propri e/o del gruppo.	Collabora in gruppo in modo autonomo e produttivo. Si impegna per risolvere conflitti. Riflette sull'attività svolta, individualmente e/o di gruppo, e ne valuta gli esiti in relazioni agli obiettivi	In modo autonomo costruisce team e reti sulla base delle esigenze dell'attività. Gestisce e risolve conflitti. Sia individualmente, sia in gruppo riflette sul prodotto e sul processo, considera eventuali errori e immagina strategie per migliorare.

The background features a light gray gradient with several realistic water droplets of various sizes scattered in the corners. The droplets have highlights and shadows, giving them a three-dimensional appearance.

# **RUBRICHE DINAMICHE CONCLUSIONI**



**L'ultima frontiera  
della ricerca:  
Le rubric dinamiche**

*... nulla o quasi si può dire di una persona se io fotografo un suo comportamento, se fotografo la risposta a uno stimolo, ma se in qualche modo riesco non a fotografare ma a filmare l'evoluzione di un comportamento, ossia del tipo di risposta a uno stimolo nel tempo, le informazioni in mio possesso diventano molto più ricche, al punto da rendere meno probabilistiche le inferenze sulle potenzialità e sulle competenze della persona.*

*Enzo Zecchi*

**L'IDEA DI FONDO**

Le rubric rappresentano uno strumento d'elezione (Zecchi, 2004). Nate e progettate per fornire feedback agli alunni, possono dimostrarsi strumenti efficaci per favorire un adeguato orientamento. Usate dal docente in modo corretto, hanno in sé il potenziale per indicare agli alunni come comportarsi per migliorare le proprie performance.

Come utilizzare questo potenziale per trasformarle in efficaci bussole?

Come impiegarle per **monitorare l'evolvere di tratti fondamentali della personalità dell'alunno**, o anche più semplicemente delle sue competenze? Come trasformarle in strumenti efficaci per rendere concreta l'idea, ad oggi solo tale, del portfolio?

E il mio ragionamento si sviluppa a partire da una caratteristica fondamentale delle rubric: la **staticità**.

## IL PROBLEMA

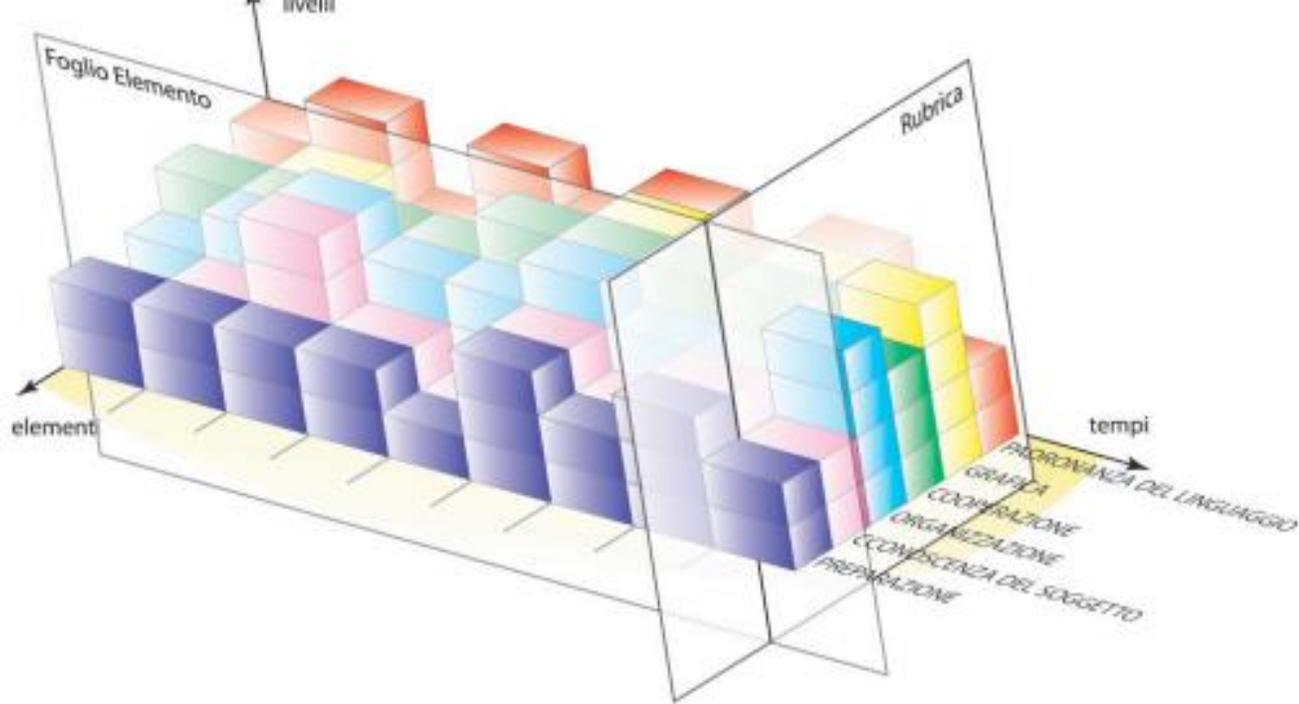
La soluzione consiste nel **ripetere le misure nel tempo**, individuando le informazioni che non dipendono dai condizionamenti dei momenti, e fornendo senso alle informazioni significative tramite lo studio della loro **evoluzione**.

**UNA POSSIBILE SOLUZIONE**

Nella rubric dinamica viene introdotta la dimensione **tempo**.  
La rubric dinamica è una struttura tridimensionale che sugli assi X e Y riporta rispettivamente gli elementi importanti e i relativi livelli di prestazione attesi e sull'asse Z riporta il tempo.

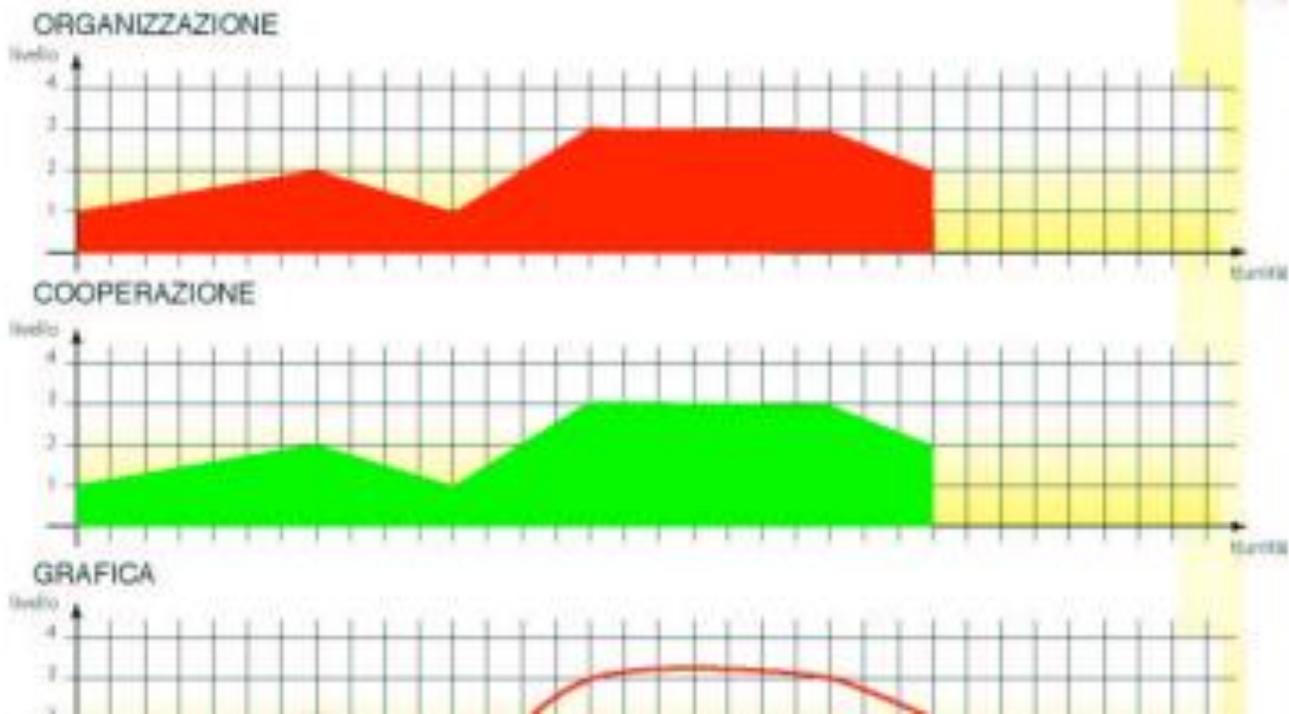
La rubric dinamica non è, come la rubric classica, una struttura finalizzata alla rappresentazione/valutazione di una prestazione (o di un prodotto): è una struttura finalizzata al monitoraggio dell'**evoluzione** di un certo numero di elementi importanti provenienti da una o più prestazioni, anche diverse tra loro.

## LA RUBRIC DINAMICA

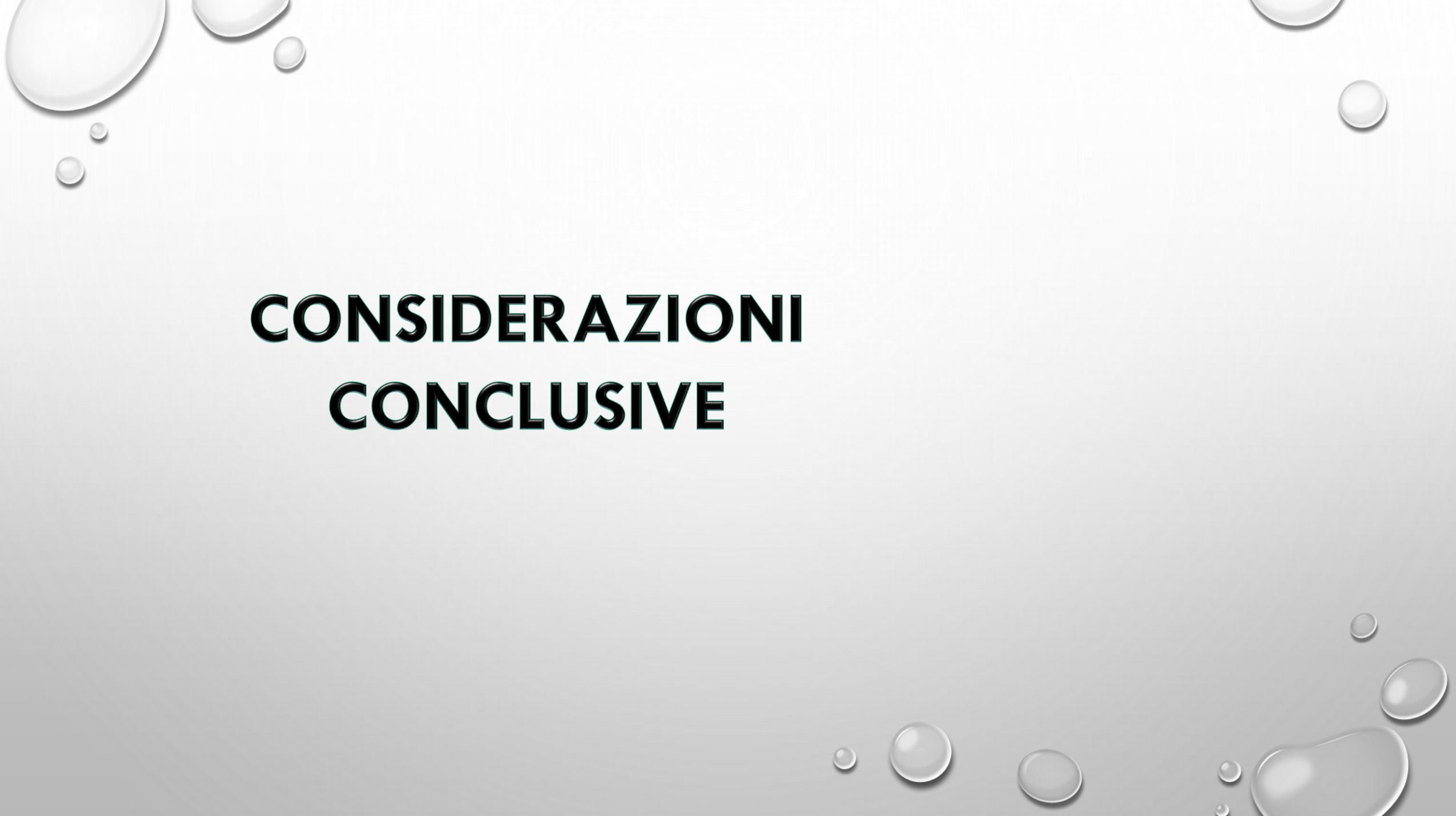


## I FOGLI ELEMENTO

rappresentano l'evoluzione dei livelli di prestazione raggiunti, per quel particolare elemento importante, in funzione del tempo.





The background features a light gray gradient with several realistic water droplets of various sizes scattered in the corners. The droplets have highlights and shadows, giving them a three-dimensional appearance.

# **CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE**

**ALCUNI  
VANTAGGI  
CHE  
DERIVANO  
DALL'USO DI  
STRUMENTI DI  
VALUTAZIONE  
AUTENTICA**

- **RAPPRESENTANO UNO STRUMENTO POTENTE IN MANO DELL'INSEGNANTE A FAVORE DELLA VALUTAZIONE AUTENTICA.**
- **LE RUBRIC INFATTI POSSONO MIGLIORARE LE PRESTAZIONI DEGLI STUDENTI E POSSONO CONTROLLARLE, RENDENDO TRASPARENTI LE ATTESE DEGLI INSEGNANTI RELATIVAMENTE AL COMPITO DA SVOLGERE E ALLE ABILITÀ DA POSSEDERE.**
- **SONO UNA FOTOGRAFIA COSTANTE IN POSSESSO DEGLI STUDENTI, MOSTRANDO LORO COME INCONTRARE LE ATTESE DEFINITE.**

**Rubric, performance list, check list ... aiutano gli studenti a divenire più profondi nel giudicare la qualità dei propri lavori e quella degli altri (autovalutazione) e quindi diventano sempre più capaci di individuare e risolvere problemi che si presentano nel loro lavoro e in quello degli altri.**

**Permettono di accogliere e insegnare con classi eterogenee infatti hanno tre, quattro o più livelli di qualità in cui possono essere definite le prestazioni degli studenti da quelli “migliori” a quelli con difficoltà di apprendimento.**

**Dall'uso della rubric, i genitori possono conoscere esattamente cosa i propri figli debbano fare per avere “successo”.**  
**La rubric può diventare, quindi, un interessante strumento di comunicazione insegnante (scuola) - genitori (famiglia).**

***La continuità tra ordini di scuole.*** l'utilizzo delle rubriche permette una esplicita azione di comunicazione e di conoscenza di cosa si intenda – e cosa realmente si è insegnato – per raggiungere un dato livello di padronanza. Questo porta ad un dialogo e un confronto reale tra gli insegnanti disciplinari dei diversi ordini di scuola.

***L'alternanza scuola-lavoro:*** la comunicazione tra mondo degli esperti del lavoro e gli insegnanti può definire specifiche caratteristiche delle competenze, la loro articolazione in contesi reali e loro livelli di padronanza realmente certificati.

***L'individualizzazione e la personalizzazione:*** un sistema di valutazione basato sulle rubriche e sui compiti autentici permette di realizzare una didattica capace di essere individuale e personale allo stesso tempo. Una didattica che si concretizza cioè nell'adozione di strategie didattiche finalizzate a garantire a tutti gli alunni il raggiungimento degli obiettivi, attraverso la diversificazione degli itinerari di apprendimento.