


Progettare e insegnare attraverso la valutazione



Valutare **in situazione** gli allievi e le allieve.



La competenza si esplicita in un contesto situato, autentico, in cui le sue diverse sfaccettature (processi, abilità, strategie, conoscenze) vengono messe in gioco da allievi e allieve in un ambito di esercizio contestualizzato.



Molte prove di verifica degli apprendimenti sono finalizzate ad accertare la padronanza di conoscenze. Ne deriva una concezione legata all'idea del "profitto", che corrisponde alla capacità di rievocare conoscenze e di riprodurre correttamente le procedure della disciplina. Tuttavia, la competenza si basa su una serie di dimensioni che vanno ben oltre le conoscenze.



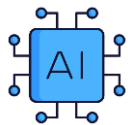
Idee

BOZZA
Versione 8.2025

Preferire **prove autentiche e di realtà** a compiti decontestualizzati e/o replicativi per apprezzare la competenza in azione e favorire il *transfer* degli apprendimenti.



Situazioni problematiche, aperte a più soluzioni in relazione con situazioni di vita, reali o simulate (eventi, problemi, situazioni sociali, economiche, culturali...) , invitando allieve ed allievi ad interpretarle e ad affrontarle facendo capo alle proprie risorse cognitive e personali.



Creare compiti autentici non è un atto creativo che può essere supportato e ispirato da strumenti AI, quali chatgpt.

Esempio di prompt:

Inventa un compito autentico sui terremoti per ragazzi di 7 anni che dispongono dei cartelloni prodotti in classe. Vorrei che spiegassero la loro ricerca con una presentazione da 2 minuti, che lavorassero in coppia producendo metà presentazione a testa. Inoltre crea una Checklist di autovalutazione in 10 punti in modo che l'allievo possa capire da solo se ha eseguito esattamente ogni consegna.