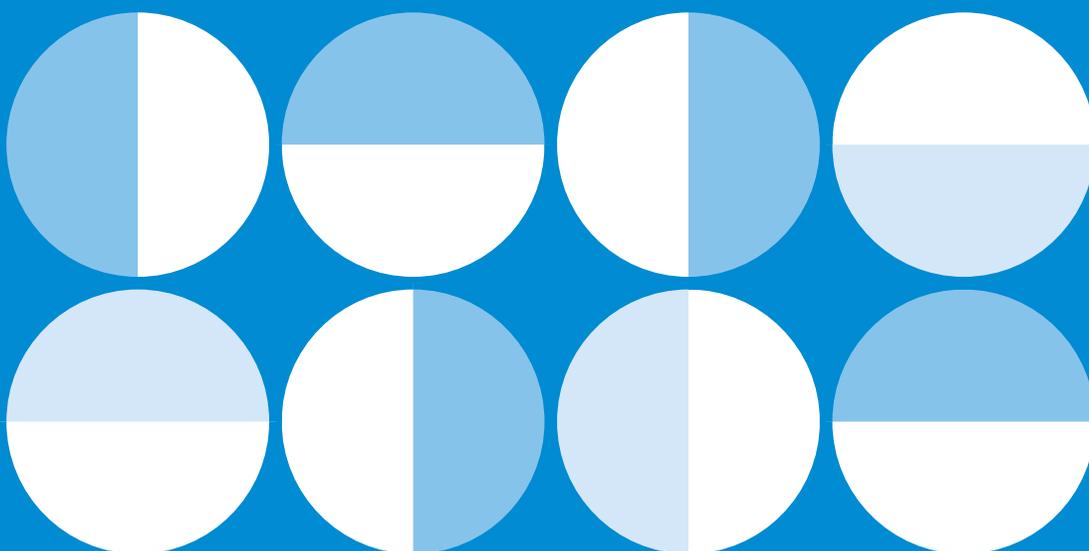


Le competenze e l'Orientamento





Le competenze e l'Orientamento

Certificare le competenze 2

**L'Orientamento
e le competenze orientative** 19

Certificare le competenze

Che cosa sono le competenze

Nel 2006 il Parlamento europeo e il Consiglio d'Europa stabiliscono che tutti i Paesi dell'Unione, pur con modalità e strategie diverse, assumano le competenze come punto di riferimento per organizzare i curricoli dei sistemi scolastici e formativi. Nella definizione dell'EQF (*European Qualifications Framework* – Quadro europeo delle Qualifiche e dei Titoli), le **competenze** “indicano la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale”¹.

Le competenze si distinguono dalle conoscenze e dalle abilità perché presuppongono **autonomia e responsabilità**: chi impara per competenze coniuga conoscenze ed esperienze, integra il pensiero con l'azione, mobilita le competenze che precedentemente aveva sviluppato, si ingegna a costruire il proprio sapere; ma soprattutto impara a scegliere e a decidere, facendosi carico delle decisioni e delle conseguenze che derivano dalle sue scelte.

La competenza si apprende anche **per errori e per approssimazioni**, riflettendo sull'errore per superarlo, pilotando l'efficacia e la direzione del proprio agire.

Pensiamo, per esempio, all'acquisizione delle competenze comunicative e linguistiche: bambini e bambine *imparano a parlare parlando*, non imparano prima le parole e le regole grammaticali e poi le mettono in pratica. *Imparano sbagliando*: solo correggendosi sul piano linguistico affinano lo scopo comunicativo della parola; l'errore è un potente motore riflessivo.

In sintesi, **la competenza si apprende in situazione e dall'esperienza**. È un agire riflessivo che si fonda sui saperi e sulle conoscenze che l'allievo non solo ha appreso passivamente, ma di cui ha fatto esperienza reale, concreta, vissuta. Così l'allievo riconosce e affina lo scopo del suo agire, costruisce il senso del suo essere nel mondo.

Le competenze nelle Indicazioni nazionali

Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola per l'infanzia e del primo ciclo di istruzione (4 settembre 2012) segnano l'ingresso nel sistema scolastico delle **competenze come obiettivi imprescindibili** che danno forma ai traguardi formativi da conseguire al completamento dei diversi gradi dell'istruzione primaria.

Le **Indicazioni nazionali** portano in primo piano una **nuova cultura didattica**, che non considera più la scuola come il principale agente educativo e che, quindi, impone il superamento di tante logiche che ne avevano tradizionalmente caratterizzato l'impostazione.

Si passa:

- da conoscenze astratte a conoscenze contestualizzate
- dal sapere teorico e ripetuto al sapere applicato e generativo (competenze)
- dalla didattica disciplinare all'interdisciplinarietà
- dalla focalizzazione sui contenuti alla centralità del soggetto che apprende
- dalla scuola chiusa dentro le sue aule a una scuola aperta alla realtà
- dai tradizionali modi di apprendere (per ascolto, memorizzazione, ripetizione) a un apprendimento per partecipazione, collaborazione, costruzione
- da una didattica standardizzata a una personalizzata (ogni studente ha “bisogni educativi speciali”).

Questa nuova cultura didattica fa emergere nuovi concetti come:

- l'apprendimento significativo (vs memorizzazione)
- la didattica attiva (vs trasmissiva)
- le risorse per l'apprendimento distribuite nella comunità (vs risorse presenti nei libri di testo e nell'insegnante)
- l'esperienza degli studenti come risorsa per l'apprendimento (vs conoscenze degli insegnanti come unica risorsa).

¹ Questa definizione è stata ripresa nel Documento tecnico allegato al Decreto ministeriale n. 139 del 2007.

Per la scuola si delineano nuovi obiettivi quali:

- la costruzione di significato delle esperienze vissute
- la costruzione di un'identità consapevole e aperta
- la capacità di imparare a imparare
- la capacità di monitorare e riflettere
- l'abilità di pensiero autonomo, critico e plurale
- l'autonomia, la responsabilità, lo spirito di iniziativa.

Le strategie d'insegnamento e apprendimento si arricchiscono di nuovi approcci come:

- la sperimentazione (apprendimento per esplorazione e scoperta)
- la costruzione (*learning by doing*, compiti autentici)
- la narrazione (*storytelling*, apprendimento basato su casi)
- la ricerca (didattica basata su progetti, anche di comunità)
- la riflessione (*reflective learning*).

Riepilogando, il contesto didattico creato dalle Indicazioni nazionali richiede l'utilizzo di **strategie di insegnamento** che perseguano apprendimenti significativi attraverso una didattica *learner-centred*, che vede gli **studenti costruttori attivi di conoscenza** in un processo che li impegna cognitivamente e relazionalmente.

Come cambiano allora le modalità di valutazione e di certificazione?

Il primo punto da sottolineare è che nella scuola è certamente possibile **certificare i traguardi di competenza** raggiunti sia nelle discipline, che nelle competenze trasversali, ma è improprio certificarli solo mediante prove docimologiche.

È necessario invece individuare e costruire dispositivi che permettano di utilizzare le usuali forme di osservazione, di verifica e di valutazione sia per *valutare* le competenze sia per *certificare* i traguardi di competenza raggiunti. Non si tratta di tradurre i voti della pagella in livelli di competenza, ma di usare gli **indicatori** e i **descrittori** impiegati per valutare **anche per certificare**. Lo scopo della valutazione, ossia attribuire senso e valore per regolare gli apprendimenti, è diverso dallo scopo della certificazione, che è dichiarare universalmente lo stato reale delle competenze. Ma in entrambe, valutazione e certificazione, l'oggetto è il medesimo: la **competenza**.

Per esempio, volendo certificare le competenze relazionali e sociali degli studenti, la loro capacità di mettersi in gioco e di trasmettere in contesti diversi le conoscenze apprese usando la madrelingua, l'insegnante è chiamato a progettare un **percorso di apprendimento** che tenga conto da un lato di veicolare **contenuti disciplinari** nuovi per la classe e significativi per la disciplina e dall'altro di offrire modalità di lavoro e stimoli diretti per lo **sviluppo delle abilità relazionali e comunicative**. Alla fine del percorso, i **due livelli** saranno completamente **integrati** all'interno di una performance o di un oggetto dove si esplicita il livello di competenza che potrà essere certificato.

Tuttavia, nelle diverse fasi di lavoro, sarà anche possibile e opportuno attivare delle occasioni di verifica (di tipo prevalentemente strutturato) e valutazione relativamente all'aspetto contenutistico e delle abilità, con valenza valutativa per il profitto disciplinare e formativa per il monitoraggio dell'andamento del percorso stesso.

Se organizzo con i miei studenti una rievocazione storica sotto forma di spettacolo teatrale, dovrò, durante il lavoro, accertarmi che le informazioni storiche alla base della rappresentazione siano state assimilate in modo completo e corretto.

Si può certificare la competenza ("fotografarla") soltanto se si può valutarla (riconoscerne il valore e le potenzialità) e si può valutarla soltanto se si insegna e si apprende per competenze. Lo strumento più valido che accomuna tutti questi processi (insegnare e apprendere, valutare e certificare) è il **compito di realtà**.

Le competenze nel sistema scolastico italiano

A partire dalla prima definizione di **Competenze chiave per l'apprendimento permanente** pubblicata nel **2006**, il sistema scolastico italiano ha introdotto l'approccio didattico orientato allo sviluppo e alla certificazione delle competenze degli studenti attraverso **diversi interventi normativi**, sintetizzati nel seguente prospetto:

2006 – Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea	Prima definizione comune delle 8 competenze chiave per l'apprendimento permanente.
D.M. 22 agosto 2007 n. 139	Innalzamento dell'obbligo di istruzione e prime menzioni delle competenze per l'assolvimento dell'obbligo di Istruzione (riferite ai quattro assi culturali) e di percorsi di apprendimento orientati all'acquisizione delle competenze chiave in un processo di apprendimento permanente.
D.M. 27 gennaio 2010 n. 9	Adozione della scheda di certificazione delle competenze di base (assi culturali) e delle competenze chiave per la cittadinanza al termine del primo biennio della scuola secondaria di secondo grado (obbligo).
2012 – Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola per l'infanzia e del primo ciclo di istruzione	Introduce in modo organico le competenze nel primo ciclo di istruzione, come gli obiettivi imprescindibili che danno forma ai traguardi formativi da conseguire al completamento dei diversi gradi dell'istruzione primaria. Le singole istituzioni scolastiche sono libere di adottare un proprio modello di scheda di certificazione.
Circolare Ministeriale 13 febbraio 2015 n. 3	Adozione del primo modello di scheda nazionale per la certificazione delle competenze, basato su 12 profili di competenza.
nota prot. n. 2000 del 23 febbraio 2017	Nuovo modello di scheda nazionale per la certificazione delle competenze, basato sulle 8 competenze chiave.
Decreto Legislativo 13 aprile 2017 n. 62	Include il livello raggiunto nelle prove a carattere nazionale (INVALSI) nella scheda di certificazione delle competenze.
D.M. 3 ottobre 2017 n. 742	Versione definitiva della scheda nazionale di certificazione delle competenze, accompagnata dalle Linee guida per la certificazione delle competenze.
22 maggio 2018 Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea	Nuova versione delle 8 competenze chiave, che sostituisce la precedente del 2006.
NOVITÀ D.M. 30 gennaio 2024 n. 14	Aggiornamento e allineamento di tutti i modelli di certificazione delle competenze. Aggiornamento della scheda nazionale di certificazione delle competenze al termine del primo ciclo con la nuova versione delle 8 competenze chiave. Nuovo modello di scheda nazionale per la certificazione delle competenze al termine del primo biennio della scuola secondaria di secondo grado (obbligo), basato sulle 8 competenze chiave e allineato a quello del primo ciclo.

Lo scenario culturale e pedagogico alla base della prospettiva didattica incentrata sullo sviluppo delle competenze accanto a quello degli apprendimenti tradizionali è confermato in tutti gli interventi normativi degli ultimi anni ed è chiaramente sintetizzato nelle **Linee guida per la certificazione delle competenze** (ultimo aggiornamento giugno 2019).

Le Indicazioni nazionali e le Linee guida per la certificazione delle competenze

I modelli di scheda nazionale per la certificazione delle competenze sono stati accompagnati dalle **Linee guida per la certificazione delle competenze**.

Il documento ricostruisce lo scenario culturale e pedagogico alla base delle Indicazioni del 2012 e offre una panoramica sulle attività e gli strumenti più efficaci per progettare l'attività didattica in funzione dello sviluppo delle competenze.

Principali caratteristiche del sistema nazionale di certificazione delle competenze:

- la maturazione delle competenze costituisce la finalità essenziale di tutto il curricolo
- le competenze da certificare sono quelle contenute nel Profilo dello studente
- le competenze devono essere promosse, rilevate e valutate in base ai traguardi di sviluppo disciplinari e trasversali riportati nelle Indicazioni; questi traguardi, che sono da considerare prescrittivi, sono il punto di partenza per la progettazione delle attività didattiche per lo sviluppo delle competenze
- le competenze sono un costrutto complesso che si compone di conoscenze, abilità, atteggiamenti, emozioni, potenzialità e attitudini personali
- le competenze devono essere oggetto di osservazione, documentazione e valutazione
- la valutazione delle competenze non può essere fatta utilizzando gli strumenti tipici della valutazione delle conoscenze
- la valutazione si sviluppa lungo tutto il processo didattico e implica la raccolta "in corso d'opera" di documentazione sugli elementi della competenza dimostrata.

Secondo le Linee guida, la certificazione non va intesa "come semplice trasposizione degli esiti degli apprendimenti disciplinari, ma come valutazione complessiva in ordine alla capacità degli allievi di utilizzare i saperi acquisiti per affrontare compiti e problemi, complessi e nuovi, reali o simulati".

Questa capacità è, appunto, la competenza. "I singoli contenuti di apprendimento sono i mattoni con cui si costruisce la competenza personale. Non ci si può quindi accontentare di accumulare conoscenze, ma occorre trovare il modo di stabilire relazioni tra esse e con il mondo al fine di elaborare soluzioni ai problemi che la vita reale pone quotidianamente".

La certificazione delle competenze **non sostituisce** quindi **la valutazione disciplinare**, ma la accompagna e la integra: lavorando per valutare le competenze, infatti, si generano tanti dati sugli apprendimenti degli studenti, che consentono di raccogliere elementi anche per la valutazione dei contenuti disciplinari.

D'altra parte, le competenze descritte nel Profilo dello studente si manifestano a partire da risorse conoscitive, cognitive e psicologiche che sarebbe limitativo ricondurre alle sole discipline scolastiche. Le tante esperienze di apprendimento che sarà necessario attivare a scuola richiederanno il contributo di più discipline: la didattica per competenze implica, infatti, una scomposizione delle discipline rispetto alla loro organizzazione convenzionale e una **riorganizzazione della didattica** secondo le esigenze delle attività di apprendimento più che quelle della disciplina. Se il principio regolatore è la competenza, la disciplina deve "sacrificarsi" e identificare, competenza per competenza, attività per attività il contributo che essa può dare.

5 framework o quadri di riferimento

Negli anni successivi alla definizione delle 8 competenze chiave del 2018, il Centro Comune di Ricerca della Commissione europea (JRC) ha pubblicato **5 framework o quadri di riferimento**, con lo scopo di definire in dettaglio le singole competenze che, in forma aggregata, costituiscono le **8 macro-competenze chiave**.

I framework sono quindi gli strumenti che forniscono una base comune per la comprensione e la valutazione delle competenze in diversi contesti educativi e professionali all'interno dell'Unione Europea.

Ogni framework è suddiviso in "aree" e per ogni area sono identificate delle competenze specifiche. Per ogni competenza vengono inoltre descritte le abilità e le conoscenze attese per ogni livello di competenza (iniziale, base, intermedio, avanzato).

Framework	Anno	Aree	Esempi di competenze
EntreComp	2018	Idee e opportunità, risorse, azioni	Creatività, visione, autoconsapevolezza, spirito di iniziativa, programmazione
Cultura della Democrazia	2018	Valori per la democrazia, atteggiamenti per la democrazia, abilità per la democrazia, conoscenze per la democrazia	valorizzare i diritti umani e la diversità, rispetto, senso civico, tolleranza, pensiero analitico e critico, empatia, adattabilità, abilità comunicative, comprensione critica del mondo
LifeComp	2020	Personale, sociale, imparare a imparare	Flessibilità, empatia, collaborazione, pensiero critico
DigComp 2.2	2022	Alfabetizzazione digitale, comunicazione, creazione contenuti, sicurezza, risoluzione di problemi	Cercare, valutare e filtrare dati, interagire con tecnologie digitali, collaborare, programmazione, proteggere dispositivi e dati, risolvere problemi, creatività
GreenComp	2022	Valori della sostenibilità, accettare la complessità, immaginare futuri sostenibili, agire per la sostenibilità	Equità, natura, pensiero sistemico, pensiero critico, adattabilità, pensiero esplorativo, iniziativa

Questa nuova tassonomia non è però da considerare aggiuntiva rispetto alle 8 competenze chiave, ma piuttosto come un loro perfezionamento, dal momento che le competenze descritte nei **framework** concorrono tutte insieme allo **sviluppo delle 8 competenze chiave**.

Rispetto al processo di certificazione delle competenze nella scuola, questi cinque documenti sono un ulteriore strumento di supporto alla progettazione didattica, fermo restando che la certificazione finale sarà comunque basata sulla valutazione del livello delle 8 competenze chiave, come indicato nei modelli nazionale per la certificazione delle competenze.

La certificazione delle competenze nella scuola media e nella scuola superiore

Alla luce del **D.M. 30 gennaio 2024 n. 14**, le schede per la certificazione delle competenze alla fine del primo ciclo di istruzione e alla fine dell'obbligo scolastico sono adesso allineate e basate sulle 8 competenze chiave e su 4 livelli di padronanza. Il decreto offre una descrizione delle 8 competenze chiave che rispetto ai precedenti modelli è più analitica e dettagliata; le competenze descritte nei modelli possono essere considerate "indicazioni" circa gli obiettivi da raggiungere a livello nazionale ed europeo.

Guida pratica alla certificazione delle competenze

La **Guida pratica alla certificazione delle competenze** è una raccolta di descrittori riferiti ai diversi ambiti di competenza e graduati in base ai **4 livelli di padronanza**.

Dal lato **docente** rappresenta uno **strumento diagnostico** pronto all'uso in vista della compilazione della scheda di certificazione ministeriale. In funzione valutativa, si può usare nelle fasi di lavoro antecedenti alla compilazione della scheda ministeriale, per una più immediata individuazione dei **livelli di padronanza** raggiunti dallo studente nelle competenze chiave e per una più agevole condivisione nel consiglio di classe degli stessi.

Dal lato **studente**, attraverso la mediazione dell'insegnante, può rappresentare uno strumento per lo sviluppo della **consapevolezza** e della **metacognizione**. In alcuni momenti forti del percorso scolastico, per esempio all'inizio e al termine di un compito di realtà/capolavoro, consente agli studenti un riconoscimento immediato del legame tra competenza, dimensioni che la compongono e livelli di padronanza che ne descrivono il grado di sviluppo.

Conoscere i criteri, le modalità e i risultati attesi con cui sarà valutato il proprio livello di competenza rappresenta il primo passo ineludibile per gli studenti di orientare in modo consapevole, attivo e responsabile il proprio percorso di apprendimento.

Certificare le competenze nella scuola media

	Competenze chiave	Competenze al termine del primo ciclo di istruzione	Livello
1	Competenza alfabetica funzionale	Padroneggiare la lingua di scolarizzazione in modo da comprendere enunciati di una certa complessità, esprimere le proprie idee, adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	D C B A →
2	Competenza multilinguistica	Utilizzare la lingua inglese a livello elementare in forma orale e scritta (comprensione orale e scritta, produzione scritta e produzione/interazione orale) in semplici situazioni di vita quotidiana relative ad ambiti di immediata rilevanza e su argomenti familiari e abituali, compresi contenuti di studio di altre discipline (Livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue). Riconoscere le più evidenti somiglianze e differenze tra le lingue e le culture oggetto di studio. Utilizzare una seconda lingua comunitaria* a livello elementare in forma orale e scritta (comprensione orale e scritta, produzione scritta e produzione/interazione orale) in semplici situazioni di vita quotidiana in aree che riguardano bisogni immediati o argomenti molto familiari (Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue). *specificare la lingua: Lingua	D C B A →
3	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Utilizzare le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizzare il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano situazioni complesse.	D C B A →
4	Competenza digitale	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con le altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	D C B A →
5	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. Utilizzare conoscenze e nozioni di base in modo organico per ricercare e organizzare nuove informazioni. Accedere a nuovi apprendimenti in modo autonomo. Portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.	D C B A →
6	Competenza in materia di cittadinanza	Comprendere la necessità di una convivenza civile, pacifica e solidale per la costruzione del bene comune e agire in modo coerente. Esprimere le proprie personali opinioni e sensibilità nel rispetto di sé e degli altri. Partecipare alle diverse funzioni pubbliche nelle forme possibili, in attuazione dei principi costituzionali. Riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Osservare comportamenti e atteggiamenti rispettosi dell'ambiente, dei beni comuni, della sostenibilità ambientale, economica, sociale, coerentemente con l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.	D C B A →
7	Competenza imprenditoriale	Dimostrare spirito di iniziativa, produrre idee e progetti creativi. Assumersi le proprie responsabilità, chiedere aiuto e fornirlo quando necessario. Riflettere su se stesso e misurarsi con le novità e gli imprevisti. Orientare le proprie scelte in modo consapevole.	D C B A →
8	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Orientarsi nello spazio e nel tempo e interpretare i sistemi simbolici e culturali della società, esprimendo curiosità e ricerca di senso. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento, esprimersi negli ambiti più congeniali: motori, artistici e musicali.	D C B A →
9	Mostra inoltre significative competenze nello svolgimento di attività scolastiche e/o extrascolastiche, relativamente a:		

Livelli di padronanza delle competenze

Livello	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
	D	C	B	A
Che cosa fa l'alunno/a	<ul style="list-style-type: none"> Se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note 	<ul style="list-style-type: none"> Svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese 	<ul style="list-style-type: none"> Svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove Compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite 	<ul style="list-style-type: none"> Svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità Propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli

Fonte: D.M. 30 gennaio 2024 n. 14

	Livelli di padronanza			
	Iniziale*	Base	Intermedio	Avanzato
	D	C	B	A
Comunica ed espone informazioni in modo	<ul style="list-style-type: none"> parziale dispersivo approssimativo incompleto 	<ul style="list-style-type: none"> mnemonico schematico essenziale sommario generico 	<ul style="list-style-type: none"> esaustivo organico accurato preciso appropriato 	<ul style="list-style-type: none"> originale elaborato critico esperto
Si esprime in forma orale e scritta	<ul style="list-style-type: none"> con un repertorio lessicale limitato con lessico impreciso con vocabolario fondamentale 	<ul style="list-style-type: none"> con un repertorio lessicale semplice con lessico generico con rari termini tecnici 	<ul style="list-style-type: none"> con un repertorio lessicale ampio con lessico preciso con diversi termini tecnici 	<ul style="list-style-type: none"> con un repertorio lessicale esteso con un lessico specialistico con molti termini tecnici
Produce materiali di studio	<ul style="list-style-type: none"> elementari solo abbozzati incompleti parziali 	<ul style="list-style-type: none"> completi/rispondenti alle richieste minime 	<ul style="list-style-type: none"> validi esaurienti approfonditi organici 	<ul style="list-style-type: none"> ricchi dettagliati accurati
Usa supporti e mediatori in modo	<ul style="list-style-type: none"> limitato occasionale livello non autonomo 	<ul style="list-style-type: none"> regolare superficiale livello principiante 	<ul style="list-style-type: none"> frequente proficuo finalizzato livello medio 	<ul style="list-style-type: none"> continuo consapevole integrato livello esperto

Scheda per la certificazione delle competenze

Realizza prodotti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • solo abbozzati • incompleti • parziali 	<ul style="list-style-type: none"> • rispondenti alle richieste minime • elementari 	<ul style="list-style-type: none"> • validi • esaurienti • approfonditi • organici 	<ul style="list-style-type: none"> • ricchi • dettagliati • accurati
Elabora ipotesi e strategie	<ul style="list-style-type: none"> • semplici, solo se guidato 	<ul style="list-style-type: none"> • semplici 	<ul style="list-style-type: none"> • elaborate 	<ul style="list-style-type: none"> • accurate
Organizza il lavoro	<ul style="list-style-type: none"> • solo se guidato • in modo dispersivo 	<ul style="list-style-type: none"> • in ambiti e compiti noti • in modo schematico 	<ul style="list-style-type: none"> • con autonomia • in modo apprezzabile 	<ul style="list-style-type: none"> • con sicurezza • in modo efficiente
Adotta modalità di lavoro	<ul style="list-style-type: none"> • dispersive • agisce in modo disorganico 	<ul style="list-style-type: none"> • esecutive • lineari/schematiche • agisce in modo esecutivo /con aiuto di modelli 	<ul style="list-style-type: none"> • autonome • efficaci • organizzata • agisce con perizia e autonomia 	<ul style="list-style-type: none"> • esperte • efficienti • agisce con sicurezza e consapevolezza
Mostra un' autonomia nel lavoro	<ul style="list-style-type: none"> • discontinua 	<ul style="list-style-type: none"> • appena adeguata 	<ul style="list-style-type: none"> • evidente 	<ul style="list-style-type: none"> • sicura
Mostra un livello di analisi/ riconoscimento/ confronto delle informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • parziale • frettoloso • marginale • elementare 	<ul style="list-style-type: none"> • accettabile • minimo • acritico • generico 	<ul style="list-style-type: none"> • approfondito • ampio • puntuale • analitico 	<ul style="list-style-type: none"> • accurato • articolato • profondo • critico
Esprime una qualità delle informazioni/ concetti	<ul style="list-style-type: none"> • superficiale • frammentaria 	<ul style="list-style-type: none"> • basilare • elementare • essenziale 	<ul style="list-style-type: none"> • approfondita • pertinente • elaborata 	<ul style="list-style-type: none"> • affidabile • verificata • rielaborata con enciclopedia personale • complessa
Individua ed elabora un numero di informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • alcune principali • modesto • esiguo 	<ul style="list-style-type: none"> • tutte le principali • limitato • ridotto 	<ul style="list-style-type: none"> • la maggior parte • ampio • esteso 	<ul style="list-style-type: none"> • tutte le informazioni/ concetti • vasto • completo
Lavora con gli altri in modo	<ul style="list-style-type: none"> • passivo 	<ul style="list-style-type: none"> • esecutivo 	<ul style="list-style-type: none"> • collaborativo 	<ul style="list-style-type: none"> • proattivo

* **ATTENZIONE:** il livello iniziale descrive una padronanza minima, ma va comunque compilato in modo positivo, evidenziando cosa lo studente mostra e non cosa non ha raggiunto. È utile usare espressioni come: se opportunamente guidato, con l'aiuto di facilitatori, con l'aiuto di domande guida, se sollecitato, su obiettivi minimi, sui contenuti fondanti.

Guida pratica alla certificazione delle competenze

aggiornata con le indicazioni del D.M. 30 gennaio 2024 n. 14

Competenze chiave		Profilo della competenza	Livello di padronanza				
			Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato	
1	Competenza alfabetica funzionale	Padroneggiare la lingua di scolarizzazione in modo da comprendere enunciati di una certa complessità, esprimere le proprie idee, adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Mostra una comprensione	<input type="checkbox"/> limitata	<input type="checkbox"/> basilare	<input type="checkbox"/> estesa	<input type="checkbox"/> completa
			Scrive e parla in modo	<input type="checkbox"/> impreciso	<input type="checkbox"/> generico	<input type="checkbox"/> appropriato	<input type="checkbox"/> elaborato
2	Competenza multilinguistica	Utilizzare la lingua inglese a livello elementare in forma orale e scritta (comprensione orale e scritta, produzione scritta e produzione/interazione orale) in semplici situazioni di vita quotidiana relative ad ambiti di immediata rilevanza e su argomenti familiari e abituali, compresi contenuti di studio di altre discipline (Livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue). Riconoscere le più evidenti somiglianze e differenze tra le lingue e le culture oggetto di studio. Utilizzare una seconda lingua comunicativa* a livello elementare in forma orale e scritta (comprensione orale e scritta, produzione scritta e produzione/interazione orale) in semplici situazioni di vita quotidiana in aree che riguardano bisogni immediati o argomenti molto familiari (Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue). *specificare la lingua: Lingua.....	Esprime le proprie idee in modo	<input type="checkbox"/> dispersivo	<input type="checkbox"/> mnemonico	<input type="checkbox"/> puntuale	<input type="checkbox"/> critico
			Adatta il registro linguistico	<input type="checkbox"/> solo se sollecitato	<input type="checkbox"/> solo in ambiti noti	<input type="checkbox"/> in diversi ambiti	<input type="checkbox"/> in ogni situazione
3	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Utilizzare le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizzare il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano situazioni complesse.	Si esprime in lingua inglese a livello A2	<input type="checkbox"/> solo se guidato	<input type="checkbox"/> in ambiti noti	<input type="checkbox"/> con autonomia	<input type="checkbox"/> con sicurezza
			Comunica forma essenziale in una seconda lingua europea	<input type="checkbox"/> solo se guidato	<input type="checkbox"/> in ambiti noti	<input type="checkbox"/> con autonomia	<input type="checkbox"/> con sicurezza
4	Competenza digitale	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con le altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	Usa l'inglese nelle TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione)	<input type="checkbox"/> solo se guidato	<input type="checkbox"/> in ambiti noti	<input type="checkbox"/> con autonomia	<input type="checkbox"/> con sicurezza
			Applica le conoscenze per eseguire analisi e verifiche in modo	<input type="checkbox"/> parziale	<input type="checkbox"/> superficiale	<input type="checkbox"/> sicuro	<input type="checkbox"/> accurato
3	Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Utilizzare le conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizzare il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Avere consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano situazioni complesse.	Affronta problemi e situazioni con approccio logico-scientifico	<input type="checkbox"/> solo se guidato	<input type="checkbox"/> in ambiti noti	<input type="checkbox"/> con autonomia	<input type="checkbox"/> con sicurezza
			Dimostra una consapevolezza dei limiti di validità	<input type="checkbox"/> limitata	<input type="checkbox"/> basilare	<input type="checkbox"/> apprezzabile	<input type="checkbox"/> piena
4	Competenza digitale	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con le altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	Ricorre a un repertorio di risorse tecnologiche	<input type="checkbox"/> modesto	<input type="checkbox"/> ridotto	<input type="checkbox"/> ampio	<input type="checkbox"/> vasto
			Usa le tecnologie in modo	<input type="checkbox"/> dispersivo	<input type="checkbox"/> esecutivo	<input type="checkbox"/> autonomo	<input type="checkbox"/> esperto
4	Competenza digitale	Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con le altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	Nell'uso delle tecnologie dimostra senso critico	<input type="checkbox"/> limitato	<input type="checkbox"/> superficiale	<input type="checkbox"/> apprezzabile	<input type="checkbox"/> elevato
				<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> C	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> A

<p>5</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p> <p>Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. Utilizzare conoscenze e nozioni di base in modo organico per ricercare e organizzare nuove informazioni. Accedere a nuovi apprendimenti in modo autonomo. Portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.</p>	<p>Dispone di un enciclopedia personale di conoscenze</p> <p><input type="checkbox"/> frammentaria <input type="checkbox"/> basilare <input type="checkbox"/> apprezzabile <input type="checkbox"/> estesa</p> <p>Attua modalità di ricerca</p> <p><input type="checkbox"/> solo se guidate <input type="checkbox"/> schematiche <input type="checkbox"/> efficaci <input type="checkbox"/> esperte</p> <p>Nell'apprendimento dimostra autonomia</p> <p><input type="checkbox"/> limitata <input type="checkbox"/> settoriale <input type="checkbox"/> adeguata <input type="checkbox"/> completa</p> <p style="text-align: center;">D C B A</p>
<p>6</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza</p> <p>Comprendere la necessità di una convivenza civile, pacifica e solidale per la costruzione del bene comune e agire in modo coerente. Espriamere le proprie personali opinioni e sensibilità nel rispetto di sé e degli altri. Partecipare alle diverse funzioni pubbliche nelle forme possibili, in attuazione dei principi costituzionali. Riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Osservare comportamenti e atteggiamenti rispettosi dell'ambiente, dei beni comuni, della sostenibilità ambientale, economica, sociale, coerentemente con l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.</p>	<p>Dimostra comportamenti rispettosi di sé</p> <p><input type="checkbox"/> in alcune situazioni <input type="checkbox"/> in diverse situazioni <input type="checkbox"/> nella maggior parte dei casi <input type="checkbox"/> sempre</p> <p>Interagisce con gli altri in modo rispettoso, pacifico e solidale</p> <p><input type="checkbox"/> se sollecitato <input type="checkbox"/> passivamente <input type="checkbox"/> in autonomia <input type="checkbox"/> attivamente</p> <p>Nel lavoro mostra impegno e tenacia</p> <p><input type="checkbox"/> in alcune situazioni <input type="checkbox"/> in diverse situazioni <input type="checkbox"/> nella maggior parte dei casi <input type="checkbox"/> sempre</p> <p style="text-align: center;">D C B A</p>
<p>7</p> <p>Competenza imprenditoriale</p> <p>Dimostrare spirito di iniziativa, produrre idee e progetti creativi. Assumersi le proprie responsabilità, chiedere aiuto e fornirlo quando necessario. Riflettere su se stesso e misurarsi con le novità e gli imprevisti. Orientare le proprie scelte in modo consapevole.</p>	<p>Partecipa alle attività scolastiche in modo</p> <p><input type="checkbox"/> passivo <input type="checkbox"/> settoriale <input type="checkbox"/> collaborativo <input type="checkbox"/> proattivo</p> <p> Sa usare la creatività</p> <p><input type="checkbox"/> solo se guidato <input type="checkbox"/> raramente <input type="checkbox"/> in molte situazioni <input type="checkbox"/> con consapevolezza</p> <p>Durante il lavoro si comporta in modo responsabile</p> <p><input type="checkbox"/> se sollecitato <input type="checkbox"/> talvolta <input type="checkbox"/> spesso <input type="checkbox"/> sempre</p> <p>Riflette sul proprio operato</p> <p><input type="checkbox"/> se stimolato <input type="checkbox"/> in diverse situazioni <input type="checkbox"/> nella maggior parte dei casi <input type="checkbox"/> in ogni attività</p> <p style="text-align: center;">D C B A</p>
<p>8</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>Orientarsi nello spazio e nel tempo e interpretare i sistemi simbolici e culturali della società, esprimendo curiosità e ricerca di senso. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento, esprimersi negli ambiti più congeniali: motori, artistici e musicali.</p>	<p> Si rapporta alla realtà in modo aperto e tollerante</p> <p><input type="checkbox"/> se sollecitato <input type="checkbox"/> talvolta <input type="checkbox"/> spesso <input type="checkbox"/> sempre</p> <p>Possiede coordinate spazio-temporali</p> <p><input type="checkbox"/> frammentarie <input type="checkbox"/> basilari <input type="checkbox"/> apprezzabili <input type="checkbox"/> estese</p> <p>Interpreta e comprende culture e società</p> <p><input type="checkbox"/> se guidato <input type="checkbox"/> in modo schematico <input type="checkbox"/> con precisione <input type="checkbox"/> con senso critico</p> <p>Mostra capacità espressive</p> <p><input type="checkbox"/> limitate <input type="checkbox"/> accettabili <input type="checkbox"/> apprezzabili <input type="checkbox"/> elevate</p> <p> Si esprime in modo</p> <p><input type="checkbox"/> spontaneo <input type="checkbox"/> schematico <input type="checkbox"/> autonomo <input type="checkbox"/> consapevole</p> <p style="text-align: center;">D C B A</p>

Certificare le competenze nella scuola superiore

La certificazione delle competenze acquisite dagli studenti che completano il proprio ciclo decennale di studi è l'obbligo dal 2010, con il D.M. n°9 DEL 27.01.2010. Questo fatto rappresenta una novità per la scuola italiana, che è chiamata a valutare non solo le **conoscenze** (sapere) e le **abilità** (saper fare e applicare regole) degli studenti, ma anche le loro **competenze** (sapersi orientare autonomamente e individuare strategie per la soluzione dei problemi) **in contesti reali o verosimili**. Nel **D.M 30/01/2024 n.14** sono riportati i nuovi modelli di certificazione delle competenze, che **aggiornano la descrizione delle competenze chiave**, per armonizzarle con le linee guida per l'orientamento, i temi di educazione civica e i framework europei. In base al D.M. il rilascio della certificazione delle competenze può avvenire anche al termine di ciascuna annualità del secondo ciclo di istruzione, per favorire il riorientamento degli studenti, in vista di un più agevole passaggio e inserimento in altri percorsi o indirizzi, riducendo così in loro l'ansia e la frustrazione di fronte al fallimento dovuto a una scelta sbagliata fatta al termine della scuola secondaria di primo grado.

I punti chiave dei nuovi modelli sono:

- Necessità di una didattica orientativa e laboratoriale strutturale per lo sviluppo di competenze che devono sempre avere una ricaduta nella realtà.
- Particolare attenzione alle funzioni esecutive superiori e alle *life skills*, che è necessario apprendere per mettersi in relazione con gli altri e per affrontare i problemi, le pressioni e lo stress della vita quotidiana.
- Sviluppo delle competenze in prospettiva del proprio personale progetto di vita culturale e professionale.
- Indicazione di quelle che possono essere considerate "significative competenze" nello svolgimento di determinate attività scolastiche e/o extrascolastiche.

Quali classi e studenti sono interessati?

L'obbligo riguarda gli studenti che completano il ciclo decennale e quindi coincide con **il termine del secondo anno delle scuole secondarie di secondo grado**.

Quali discipline sono coinvolte?

Sono coinvolte **tutte le discipline**. Il processo che porta alla certificazione, d'altronde, è competenza del consiglio di classe e quindi frutto di una operazione e decisione di tipo collegiale.

Come può orientarsi la scuola?

Dal momento che la certificazione riguarda le competenze, che sono cosa ben diversa da conoscenze e abilità, prove finalizzate alla valutazione di tale aspetto devono soddisfare le seguenti finalità:

1. fornire elementi di oggettività alla valutazione delle competenze;
2. evitare che la certificazione delle competenze si traduca in una semplice traslazione della valutazione disciplinare espressa in relazione alle conoscenze;
3. costituire una documentazione attestante e motivante il giudizio espresso in sede di consiglio di classe, anche allo scopo di evitare eventuali contestazioni da parte delle famiglie.

Nel D.M. n. 14 e nelle *Linee guida dell'Orientamento* è tuttavia specificato che il rilascio della certificazione può avvenire per ogni annualità del percorso scolastico.

Quali sono le formalità in relazione a questo adempimento?

L'atto formale che spetta alle scuole a fine anno è la **compilazione del modello di certificazione delle competenze per ciascuno studente**, a termine dello scrutinio finale delle seconde classi, senza soluzione di continuità tra gli adempimenti di scrutinio e quelli relativi alla certificazione, che – conseguentemente – appare come logica conclusione del lavoro collegiale del Consiglio di Classe.

Le 8 competenze chiave per l'apprendimento permanente

La versione aggiornata del D.M. 30 gennaio 2024 n. 14

Competenze chiave	Competenze in assolvimento dell'obbligo di istruzione	Livello
1 Competenza alfabetica funzionale	Padroneggiare la lingua di scolarizzazione in forma sia orale sia scritta in tutti i suoi aspetti (comprensione, interpretazione, produzione) utilizzando materiali di vario genere all'interno delle diverse discipline, dei diversi contesti e scopi comunicativi. Comunicare e relazionarsi con gli altri in modo efficace e opportuno.	D C B A →
2 Competenza multilinguistica	Utilizzare le diverse lingue** in forma orale e scritta (comprensione orale e scritta, produzione scritta e produzione/interazione orale) in modo appropriato ed efficace per diversi scopi comunicativi in diversi contesti sociali e culturali in base ai propri bisogni o desideri. Comunicare in maniera appropriata, efficace e rispettosa con interlocutori che hanno riferimenti culturali diversi dai propri. **specificare il livello per ciascuna lingua del curriculum, tenendo a riferimento anche i livelli di competenza attesi previsti nelle Indicazioni nazionali e nelle Linee Guida vigenti Lingua Lingua Lingua	D C B A →
3 Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica. Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi. Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico. Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità, utilizzando le metodologie proprie dell'indagine scientifica. Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza, anche in relazione agli impatti ambientali e sociali di tali trasformazioni. Individuare potenzialità e limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate anche a tutela della sostenibilità ambientale, sociale ed economica, con attenzione alle questioni etiche e della sicurezza, in particolare per quanto concerne il processo scientifico e tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale.	D C B A →
4 Competenza digitale	Utilizzare le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinari, analizzando, confrontando e valutando criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Osservare le norme comportamentali nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali. Proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati e le informazioni personali che si producono e si condividono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui. Osservare le principali regole a tutela della riservatezza applicate dai servizi digitali relativamente all'uso dei dati personali. Evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico.	D C B A →

	Competenze chiave	Competenze in assolvimento dell'obbligo di istruzione	Livello
5	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<p>Osservare comportamenti e atteggiamenti rispettosi verso il proprio benessere personale, sociale e fisico e quello degli altri, della comunità e del pianeta. Collaborare e partecipare, interagendo in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui risorse, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel rispetto dei diritti degli altri e delle diversità, superando i pregiudizi; osservare atteggiamenti e comportamenti improntati a integrità ed empatia. Imparare ad imparare, organizzando il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro. Sviluppare fiducia nei propri mezzi, valutare i propri punti critici, potenzialità e risorse; mantenere motivazione e interesse ad imparare sempre. Individuare collegamenti e relazioni, identificando, elaborando e rappresentando argomentazioni coerenti, relazioni tra fenomeni, eventi e concetti, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica e complessa, ricercando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze; stabilendo cause ed effetti in relazione a scenari/futuri possibili, riconoscendone la loro natura probabilistica.</p> <p>Ricericare ed interpretare criticamente l'informazione proveniente dai diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.</p>	<p>D C B A</p> <p>→</p>
6	Competenza in materia di cittadinanza	<p>Agire in modo autonomo e responsabile inserendosi in modo attivo e consapevole nella vita sociale, facendo valere i propri diritti e bisogni e riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità. Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente e delle future generazioni. Osservare comportamenti e atteggiamenti rispettosi dell'ambiente, dei beni comuni, della sostenibilità ambientale, economica, sociale, coerentemente con l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.</p>	<p>D C B A</p> <p>→</p>
7	Competenza imprenditoriale	<p>Elaborare e realizzare progetti riguardanti le proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le proprie conoscenze per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti. Individuare, affrontare e risolvere problemi costruendo e verificando ipotesi, reperendo le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni e utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline; pianificare e progettare; scegliere tra opzioni diverse, sempre agendo con integrità, nel rispetto del bene comune e trasformando le idee e le opportunità in valore per gli altri. Collaborare con altri, valorizzando le loro risorse, le idee, i contributi al lavoro. Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socioeconomico per orientarsi nel tessuto produttivo del territorio.</p>	<p>D C B A</p> <p>→</p>
8	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	<p>Comunicare e rappresentare creativamente eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, corporeo, artistico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante supporti cartacei, informatici, multimediali, ecc.</p> <p>Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio culturale, artistico, letterario, paesaggistico. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e culture, in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.</p>	<p>D C B A</p> <p>→</p>
9	<p>Mostra inoltre significative competenze nello svolgimento di attività scolastiche e/o extrascolastiche, relativamente a:</p> <p>.....</p>		

Livelli di padronanza delle competenze

Livello	Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
	D	C	B	A
Che cosa fa l'alunno/a	<ul style="list-style-type: none"> Lo/a studente/ssa, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note. 	<ul style="list-style-type: none"> Lo/a studente/ssa svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese. 	<ul style="list-style-type: none"> Lo/a studente/ssa svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite. 	<ul style="list-style-type: none"> Lo/a studente/ssa svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

Fonte: D.M. 30 gennaio 2024 n. 14

Le Unità di Apprendimento nella scuola superiore

Progetti multidisciplinari per sviluppare le competenze

Le Unità di Apprendimento sono un progetto didattico condiviso dal consiglio di classe costituito da:

- obiettivi formativi** significativi per gli studenti, legati alle competenze chiave
- attività didattiche** che mirano alla realizzazione di un prodotto autentico (un documento, una presentazione, un video...) a partire da un **compito di realtà** (una situazione problematica, complessa e nuova, quanto più possibile vicina al mondo reale)
- rubriche e strumenti di autovalutazione** per valutare il livello di padronanza delle competenze.

Due esempi di Unità di Apprendimento

1 SCIENZE DELLA TERRA Di Stefano, Pederzoli, *Una introduzione allo studio del pianeta*

Viaggio tra rocce e arte

Presentazione del progetto

L'attività intende far acquisire agli studenti una maggiore conoscenza del patrimonio artistico italiano partendo da un punto di vista alternativo, cioè le rocce con cui sono realizzati i monumenti (chiese, palazzi, piazze) di città turistiche italiane (come Roma, Firenze, Venezia, Torino, Milano, Napoli, Lecce, Palermo).

L'attività permetterà agli studenti di approfondire la conoscenza delle rocce e dei loro impieghi imparando anche a riconoscerle.

Compito per gli studenti

Realizzare un sito Internet bilingue (italiano/inglese), strutturato come una mappa interattiva, in cui inserire informazioni su almeno cinque monumenti importanti di una città.

Per ogni monumento devono essere realizzate due schede:

- una relativa agli aspetti storico-artistici del monumento
- l'altra su una delle rocce di cui è costituito il monumento che lo caratterizza.

Le due schede verranno poi tradotte in inglese.

Chi fa che cosa

Materia	Attività
Scienze della Terra	<ul style="list-style-type: none"> Ricerca sulla rete di informazioni sulle rocce individuate Stesura e revisione delle schede relative alle rocce
Storia/Geografia	<ul style="list-style-type: none"> Individuazione della città prescelta e ricerca sulla rete di informazioni sul suo patrimonio storico-artistico con riferimento particolare ai 5 monumenti da approfondire Stesura e revisione delle schede relative ai monumenti
Italiano	<ul style="list-style-type: none"> Correzione dei testi da inserire nel sito
Tecnologie informatiche	<ul style="list-style-type: none"> Progettazione e realizzazione tramite software specifico del sito contenente la mappa interattiva della città e le schede di monumenti e rocce
Inglese	<ul style="list-style-type: none"> Traduzione in inglese di tutti i testi del sito

Competenze chiave	Evidenze (specifiche per l'UdA)
Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza digitale	<ul style="list-style-type: none"> Scrive in modo corretto testi adeguati allo scopo comunicativo Sa utilizzare termini tecnici e specifici di una data disciplina Utilizza tecniche e codici del linguaggio iconico e musicale per creare immagini e messaggi mirati Produce testi di tipo espositivo in lingua inglese È consapevole dell'importanza dell'espressione creativa attraverso le arti visive Produce testi multimediali
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	<ul style="list-style-type: none"> Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale e opera classificazioni Legge testi di vario genere ricavandone informazioni Sa reperire immagini e file audio utili ai propri scopi
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<ul style="list-style-type: none"> Sa organizzare il proprio lavoro e utilizza un metodo di studio efficace Sa reperire informazioni in modo autonomo Sa autovalutare il proprio processo di apprendimento e il proprio rendimento
Competenza in materia di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> Partecipa attivamente ai lavori di gruppo con atteggiamento rispettoso e collaborativo verso gli altri Sa sostenere le proprie idee e ascoltare in modo costruttivo le argomentazioni degli altri
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> È in grado di pianificare un progetto e di organizzare le fasi di esecuzione di un prodotto

Come svolgere il progetto

Contesto di lavoro

La conoscenza del territorio italiano, sia dal punto di vista del patrimonio storico-artistico sia per quanto riguarda la sua geologia, è necessaria per acquisire consapevolezza del suo valore per tutelarlo.

Che cosa devi fare

La classe suddivisa in gruppi deve progettare un sito Internet bilingue costituito da una mappa interattiva di una città turistica a scelta tra Roma, Firenze, Venezia, Torino, Milano, Napoli, Lecce, Palermo. Nella mappa sarà indicata la collocazione di almeno cinque importanti monumenti (chiese, palazzi, piazze ecc.) cliccando sui quali si rimanderà a schede di approfondimento artistico e geologico. Per svolgere questo compito occorre:

- scegliere la città tra quelle proposte
- reperire informazioni e immagini sugli aspetti storico-artistici e sulle rocce di cui sono costituiti almeno cinque monumenti della città
- redigere due schede di approfondimento secondo le indicazioni riportate sotto
- tradurre tutti i testi del sito in inglese
- progettare e assemblare le pagine del sito.

La scheda di ciascun monumento dovrà essere corredata da immagini e contenere le seguenti informazioni:

- epoca di costruzione, artista/architetto, eventuale committente
- stile architettonico
- descrizione sintetica
- curiosità e peculiarità.

La scheda di ciascuna roccia dovrà essere corredata da immagini e contenere le seguenti informazioni:

- composizione chimica
- classificazione (gruppo di appartenenza)
- descrizione
- proprietà
- luoghi di provenienza
- impieghi.

Tempo a disposizione

- **4 ore** di Scienze della Terra
- **5 ore** di Tecnologie informatiche
- **2 ore** di Italiano
- **4 ore** di Inglese
- **4 ore** di Storia/Geografia
- **4 ore** a casa

2 STORIA Lunari, *In viaggio con la storia*

La Grecia classica

Presentazione del progetto

Compito per gli studenti

Il progetto mira a sviluppare la consapevolezza degli studenti sulle procedure elettive e i processi democratici attraverso una riflessione sulla loro esperienza personale.

I contenuti

Materia	Contenuti
Storia	La nascita delle <i>poleis</i> e del sistema democratico ad Atene
Italiano	Il testo regolativo
Diritto	Cittadinanza e Costituzione

Competenze specifiche sviluppate nel progetto

Competenza chiave	Abilità
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Individuare collegamenti e relazioni, identificando, elaborando e rappresentando argomentazioni coerenti, relazioni tra fenomeni, eventi e concetti, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica e complessa, ricercando analogie e differenze, coerenze e incoerenze; stabilendo cause ed effetti.
Competenza alfabetica funzionale	Padroneggiare la lingua italiana in forma sia orale sia scritta in tutti i suoi aspetti (comprensione, interpretazione, produzione) utilizzando materiali di vario genere all'interno delle diverse discipline, dei diversi contesti e scopi comunicativi.
Competenza in materia di cittadinanza	Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente delle future generazioni.

Come svolgere il progetto

Contesto di lavoro

Quest'anno per la prima volta nella tua vita sei stato chiamato a partecipare a un'elezione e a scegliere coloro che ti rappresenteranno in consiglio di classe e di istituto.

Che cosa devi fare

Rifletti insieme ai tuoi compagni sulla vostra esperienza predisponendo una scheda suddivisa in tre parti.

- Un resoconto sulle procedure utilizzate durante l'elezione dei rappresentanti di classe (l'assemblea preparatoria, la creazione del seggio, la nomina di un presidente e di due segretari, le schede vidimate, l'utilizzo dell'urna chiusa, la redazione di un verbale...).
- Una vostra riflessione sullo scopo di tali procedure: in che modo garantiscono la democraticità delle elezioni? Come tutelano la libertà di voto degli elettori?
- Un confronto fra le procedure elettive del tuo Stato e quelle scolastiche. Raccogliete informazioni e testimonianze dagli adulti che conoscete e individuate elementi di somiglianza o elementi di differenza. Il focus della vostra ricerca dovrà essere la domanda: «Quali procedure garantiscono la democraticità di una elezione? Perché?»

Questo documento verrà distribuito l'anno prossimo per aiutare i nuovi studenti ad affrontare il momento delle loro prime elezioni scolastiche con maggior consapevolezza.

Materiali e strumenti utilizzabili

- Libro di testo
- Documenti che stabiliscono i diritti e i doveri degli studenti: il Regolamento d'istituto, il Patto di corresponsabilità e lo Statuto delle studentesse e degli studenti, che potrai trovare sul sito del tuo istituto e del MIUR
- Computer con connessione a Internet e programma di videoscrittura

Rubrica di valutazione del progetto multidisciplinare

Modalità di valutazione

- Osservazione dei prodotti finali
- Griglia di osservazione dei processi di lavoro
- Verifiche di tipo oggettivo per l'accertamento delle conoscenze
- Relazione finale di autovalutazione dell'alunno

Tempo a disposizione

Per portare a termine questo compito vi occorreranno:

- **30 minuti** per riflettere sull'esperienza (in classe)
- **30 minuti** per la formulazione delle domande dell'intervista (in classe)
- **1 ora** per la realizzazione delle interviste (a casa o a scuola nel pomeriggio)
- **2 ore** per la scrittura della scheda (in classe)

L'Orientamento e le competenze orientative

Che cos'è l'orientamento

L'orientamento è un processo “volto a facilitare la **conoscenza di sé**, del contesto formativo, occupazionale, sociale, culturale ed economico di riferimento, delle strategie messe in atto per relazionarsi ed interagire con tali realtà, al fine di **favorire la maturazione e lo sviluppo delle competenze** necessarie **per poter definire o ridefinire** autonomamente **obiettivi personali e professionali** aderenti al contesto, elaborare o rielaborare un progetto di vita e di sostenere le scelte relative” (Accordo sull'orientamento permanente).

Il quadro normativo

Gli atti normativi in materia di orientamento si sono stratificati nel tempo a partire dal 1997. Limitandoci ai provvedimenti più recenti, si segnalano:

- D.M. 4 settembre 2019, n. 774: adozione delle Linee guida concernenti i Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento (PCTO).
- PNRR, 2021: previsione di una riforma in materia di orientamento nell'ambito degli interventi relativi al sistema di istruzione.
- Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea (28 novembre 2022).
- D.M. 22 dicembre 2022, n. 328: Linee guida per l'orientamento.
- Nuova Piattaforma Unica – Nota prot. 270 11/10/23: Indicazioni operative relative alla Piattaforma Unica per la funzione dei servizi messi a disposizione di studentesse, studenti e famiglie.

Le Linee guida per l'orientamento del 2022

Approvate con il DM n. 328 del 2022, mirano ad attuare la Riforma del sistema di orientamento prevista dal Piano nazionale di ripresa e resilienza. L'orientamento mira a ridurre la **dispersione scolastica**, innalzare i **livelli di istruzione e formazione** nei giovani, aumentare l'**occupabilità** e incentivare l'accesso all'istruzione terziaria (università e ITS Academy).

I moduli di orientamento

L'orientamento si articola in **moduli di almeno 30 ore** per anno scolastico. Nel triennio della secondaria di secondo grado le 30 ore sono tutte **curricolari**, mentre nel biennio e alla secondaria di primo grado possono essere anche **extracurricolari**.

I moduli sono gestiti dalle scuole in modo **flessibile**, sia rispetto ai tempi che agli spazi, privilegiando attività **laboratoriali e collaborative**. Una parte delle ore di orientamento (ma **non l'intero monte ore**) può inserirsi all'interno dei **PCTO**.

Piano dell'orientamento

Ogni scuola redige il **piano dell'orientamento**, che viene inserito **all'interno del PTOF**. Il piano indica **obiettivi, azioni** da intraprendere, **soggetti** coinvolti, **tempi** previsti, **risorse** necessarie, criteri di **monitoraggio**. Può includere attività di didattica orientativa, visite guidate, giornate a tema, gare concorsi progetti extracurricolari, attività svolte come PCTO, incontri con i docenti tutor.

La didattica orientativa

La didattica orientativa può essere svolta da tutti i **docenti delle varie discipline**. Consiste nel coniugare gli **obiettivi di apprendimento curricolare** delle singole discipline con gli **obiettivi di sviluppo personale** di studentesse e studenti (conoscenza di sé, scoperta dei punti di forza, sviluppo di responsabilità, autonomia, capacità di autovalutazione).

La valutazione integrata delle competenze

Ogni disciplina, a partire dalle proprie specificità metodologiche e contenutistiche, contribuisce allo sviluppo delle competenze. Nell'ottica della didattica orientativa, la valutazione delle competenze avviene in modo integrato fra le **otto competenze chiave** per l'apprendimento permanente e i **cinque framework** elaborati dall'Unione europea (LifeComp, EntreComp, DigComp, GreenComp e Competenze per una cultura democratica) che dettano ulteriori competenze, più analitiche, che consentono di dettagliare gli obiettivi dalle otto competenze chiave.

I cinque framework dettano ulteriori competenze, più analitiche, che consentono di dettagliare gli obiettivi dalle otto competenze chiave.

I cinque framework europei		
Quali sono	Come si articolano	A quali competenze chiave si collegano
EntreComp (Quadro comune europeo delle competenze imprenditoriali)	15 competenze	Competenza imprenditoriale
LifeComp (Quadro comune europeo delle competenze personali e sociali per la vita)	9 competenze	Competenza personale, sociale e imparare a imparare
GreenComp (Quadro comune europeo delle competenze per la sostenibilità ambientale)	12 competenze	Competenza in materia di cittadinanza
DigComp (Quadro comune europeo delle competenze digitali)	21 competenze	Competenza digitale
Competenze cultura democratica (Quadro comune europeo delle competenze per una cultura democratica)	20 competenze	Competenza in materia di cittadinanza

NOVITÀ laZ Griglie: un aiuto pratico per costruire le griglie orientative

La **didattica orientativa** e l'**orientamento** hanno bisogno di strumenti di valutazione: incrociare le **8 competenze chiave** con le competenze dei **5 framework europei** può risultare un lavoro lungo e complesso. Per semplificarlo, Zanichelli propone laZ Griglie: uno **strumento interattivo** per progettare e costruire **griglie di valutazione su misura**, basate sulle competenze che si vogliono valutare attraverso una certa attività didattica (compito di realtà, capolavoro, lezione fenomenica).

Il punto di partenza sono le **77 competenze analitiche** dei **framework europei**, più specifiche e granulari delle 8 competenze chiave e per questo facilmente associabili alle singole fasi dell'attività in programma. Si selezionano le competenze desiderate, e per ognuna di queste **laZ Griglie** fornisce i **descrittori** relativi ai **4 livelli di padronanza**, oltre a indicare il **collegamento con le competenze chiave** coinvolte, per facilitare la raccolta dei dati in vista della compilazione della scheda ministeriale.

► Per approfondire vai su: <https://griglie.zanichelli.it>

La piattaforma Unica

Rilasciata l'11 ottobre 2023, la piattaforma contiene tre sezioni:

- 1. Orientamento:** è il punto di accesso per studenti e docenti tutor alle aree loro riservate (e-portfolio, agenda per i colloqui con i tutor); contiene documenti ed elaborati dello studente nel corso della vita scolastica (pagelle, certificazioni, capolavori); offre dati e informazioni sull'offerta formativa per passare dal primo al secondo ciclo di istruzione e su prospettive occupazionali e figure professionali più richieste per un passaggio consapevole dalla scuola secondaria all'istruzione terziaria o al mondo del lavoro. Include le sezioni di servizio *Scuola in chiaro* e *Iscrizioni online*, un tempo separate.
- 2. Vivere la scuola:** raccoglie le sezioni relative a PCTO, Erasmus+, Esami di stato, INVALSI Open, Albo nazionale delle eccellenze, Scuola inclusiva, Sport
- 3. Strumenti:** raccoglie informazioni su viaggi di istruzione, iniziative a sostegno del diritto allo studio biblioteche scolastiche e strumenti amministrativi quali *PagoInRete* e firma elettronica avanzata.

Per l'anno scolastico 2023-2024, quanto segue è attivato solo per le scuole superiori, ma verrà esteso nei prossimi anni anche alle scuole medie.

Il docente orientatore

Le linee guida introducono la figura del docente **orientatore**, uno per ogni scuola.

Il suo ruolo consiste nel **fornire dati e informazioni** sui percorsi di studio e di lavoro, tenendo conto delle opportunità offerte dai territori, dal mondo produttivo e universitario; gestisce i dati forniti dal Ministero e li integra con quelli messi a disposizione dalle realtà formative e professionali del territorio; mette a disposizione i dati a docenti tutor, studenti e famiglie per una **costruzione informata del percorso** di studi o di lavoro.

Il docente tutor

La seconda figura introdotta dalle linee guida è il docente **tutor**. Il tutor segue un numero variabile **da 30 a 50 studenti**, secondo quanto stabilito dalla scuola; accompagna ragazze e ragazzi nella **scoperta di sé**; li consiglia su quali percorsi formativi o professionali intraprendere in sinergia con le famiglie; li guida nella compilazione dell'e-portfolio aiutandoli ad **autovalutare** lo sviluppo delle proprie **competenze chiave** per l'apprendimento permanente.

Il capolavoro

Al termine di **ogni anno scolastico**, ogni studente individua, fra i lavori svolti, almeno un progetto o un'esperienza che ritiene particolarmente **rappresentativa** dei suoi **progressi** e delle **competenze** acquisite.

Il capolavoro può consistere in un'attività, anche svolta **al di fuori della scuola**, in ambito culturale, artistico e letterario, in ambito STEAM, nelle lingue straniere, nella comunicazione, o ancora attraverso attività sportive, di cittadinanza attiva e di volontariato o professionali.

Il capolavoro viene caricato, con l'aiuto del tutor, sull'e-portfolio.

L'e-portfolio

L'e-portfolio è un **portfolio digitale** che ogni studente compila **insieme al docente tutor** e accompagna **studenti e famiglie** dal primo all'ultimo anno della scuola secondaria. L'e-portfolio è suddiviso in 5 parti:

- 1. Percorso di studi**, in cui sono riportate le informazioni relative al profilo scolastico dello studente, caricate dalla scuola;
- 2. Sviluppo delle competenze**, in cui sono documentate le competenze sviluppate in ambito scolastico ed extrascolastico, con le eventuali certificazioni (es. linguistiche e informatiche);
- 3. Capolavoro dello studente**, scelto criticamente al termine di ogni anno scolastico con l'aiuto del tutor, con obbligo di motivare la scelta;
- 4. Autovalutazione**, in cui ogni studente esprime, col supporto del tutor, le proprie riflessioni in chiave valutativa, autovalutativa e orientativa sul percorso svolto. Compilando questa sezione ottiene una rappresentazione grafica dei livelli di competenze chiave tramite un **diagramma di Kiviat**;
- 5. Documenti**, in cui si raccolgono documenti e certificazioni ottenute.

Un gioco da tavolo sulla sostenibilità

L'attività

La traccia è focalizzata sul tema della sostenibilità ambientale. Il prodotto finale consiste nella realizzazione di un gioco da tavolo basato sulla conoscenza degli aspetti più significativi della sostenibilità ambientale e delle sue implicazioni nella vita quotidiana, che sarà usato per un torneo tra le classi della scuola.

Per chi studia

Che cosa prevede questo progetto?

Negli ultimi giorni di scuola sarà organizzato un torneo a squadre per decretare la classe più “esperta di sostenibilità” della scuola.

Con la tua classe hai il compito di creare un gioco in scatola (tipo Gioco dell’oca) che attraverso turni di domande e prove serva a sensibilizzare i partecipanti sugli aspetti più importanti della sostenibilità e sui loro riflessi nella vita quotidiana di tutte le persone.

Una copia del gioco prodotto sarà consegnata alle altre classi per allenarsi prima del torneo.

Che cosa imparerai?

1. Durante questa attività consoliderai le tue conoscenze in:

Italiano	Caratteristiche del testo regolativo: scrivere un regolamento e dare istruzioni e ordini
Geografia, Scienze, Educazione Civica	Cosa si intende con il termine “sostenibilità”? Come si può realizzare la “sostenibilità” a livello globale e di semplici cittadini? Quali sono degli esempi di buone pratiche?

2. Svilupperai le tue competenze nelle aree:

AREA	COMPETENZA
Sociale	Collaborazione
Imparare a imparare	Gestione dell'apprendimento
Intraprendenza	Creatività
Valori della sostenibilità	Rispettare e promuovere la natura

Fasi di lavoro, materiali e tempi

Essendo un lavoro complesso, è necessario suddividerlo in tre fasi.

PRIMA FASE Definizione del gioco e delle sue regole

Dividetevi in piccoli gruppi (max 4 persone).

Assieme ai compagni e alle compagne del tuo gruppo di lavoro devi immaginare come potrebbe svolgersi il gioco e descriverne il funzionamento e le regole.

→ Alcune idee e spunti

- qual è lo scopo finale del gioco? (arrivare all’ultima casella, conquistare più punti, sconfiggere l’avversario...)
- come funziona il gioco? (a turni, a squadre, a coppie...)
- che cosa serve per giocare? (un tabellone, delle pedine, dadi, carte...)

Un buon consiglio

Iniziate a pensare a un gioco che conoscete già e modificalo e adattatelo al tema della sostenibilità. L'insegnante vi fornirà altre idee e suggerimenti, ma considera che è fondamentale che i giocatori debbano rispondere a domande su aspetti vari legati alla sostenibilità e che ci siano delle penalità per chi risponde in modo sbagliato.

→ Esempi di domande e penalità

Elenca 5 esempi di azioni quotidiane che possiamo fare per essere più sostenibili.

- Cosa significa “ridurre, riutilizzare e riciclare” e come possiamo farlo nella nostra vita quotidiana?
- Quali sono le energie rinnovabili?
- Quali sono i vantaggi di utilizzare il trasporto pubblico o la bicicletta anziché l'auto per spostarsi in città?
- Cosa sono gli “alimenti a chilometro zero” e perché sono importanti per la sostenibilità?

Se hai risposto in modo sbagliato salta un turno/cedi 10 punti a un avversario/torna indietro di 5 caselle. Completate il lavoro scrivendo una descrizione del gioco che avete ideato e uno schema del suo funzionamento, sotto forma di testo regolativo.

Un altro buon consiglio

Usate dei punti elenco, per esempio:

- si gioca su un tabellone diviso in quattro settori
- su ogni settore ci sono delle carte con domande da 2 punti e carte con domande da 4 punti
- lo scopo del gioco è conquistare una medaglia in tutti e 4 i settori
- per conquistare la medaglia in un settore bisogna rispondere correttamente almeno a una domanda da 2 punti e a una da 4 punti
- in caso di risposta corretta si deve saltare un turno

Infine, i vari giochi progettati dai gruppi saranno letti e valutati da tutta la classe e alla fine si voterà il gioco da realizzare.

SECONDA FASE Elaborazione dei testi del gioco

Adesso che il gioco è stato deciso, tutta la classe collabora per realizzare i materiali necessari.

Dividetevi in coppie e ogni coppia prepara alcuni testi delle parti previste nel gioco prescelto (per esempio le domande, o il testo regolativo con il regolamento, oppure le prove da superare, ecc.).

È importante che le domande e le prove siano di tipo diverso ma sempre con risposte oggettive e controllabili; nel foglio con i vostri testi ricordatevi di scrivere anche la risposta corretta!

TERZA FASE Creazione del gioco

In questa ultima fase, dividetevi formando dei gruppi basati sull'interesse e alle capacità di ognuno per:

- disegnare e creare il tabellone del gioco
- scrivere e stampare le regole e le spiegazioni
- preparare i cartoncini con le domande e le prove scritte in modo da avere una risposta breve e precisa
- creare le altre parti del gioco (pedine, dadi, scatola...)

Diario di bordo

Questa attività, oltre a farti applicare le conoscenze che hai appreso in Italiano sul testo regolativo e in altre materie sulla sostenibilità, ti aiuterà anche a sviluppare alcune abilità che ti saranno utili in tutti i contesti della vita, anche al di fuori della scuola. Sono abilità che non si misurano in voti o punteggi, ma richiedono dei momenti in cui riflettere sul loro andamento.



Tempo a disposizione

- **2 ore** a scuola per la prima fase
- **4 ore** a scuola per la seconda fase
- **4 ore** a scuola per la terza fase
- **4 ore** a casa per il completamento dei materiali

Esempio di capolavoro con griglia di valutazione

Questa scheda ti può aiutare a mettere a fuoco questi aspetti e a riflettere sui tuoi progressi.

Spunti per la riflessione prima di iniziare l'attività

Qual è stata la prima reazione che hai provato quando hai saputo di questa attività? Perché?

- | | |
|--------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> interesse | <input type="checkbox"/> delusione |
| <input type="checkbox"/> curiosità | <input type="checkbox"/> disorientamento |
| <input type="checkbox"/> fiducia | <input type="checkbox"/> insicurezza |
| <input type="checkbox"/> speranza | <input type="checkbox"/> disinteresse |
| <input type="checkbox"/> entusiasmo | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> motivazione | |

Quale impatto sulla tua crescita come studente e come persona ti aspetti da questo lavoro?

Impatto	Quale? Come?
Potenziare interessi che ho già	
Scoprire nuovi interessi	
Imparare cose nuove	
Rinforzare qualche mio punto debole	
Potenziare qualche mio punto di forza	
Migliorare il mio carattere	

Quanto ti senti pronto/a per iniziare l'attività?

- per nulla
 poco
 abbastanza
 molto

Esempio di capolavoro con griglia di valutazione

A che punto sei con queste abilità? Compila questa tabella all'inizio dell'attività e poi rivedila alla fine.

Abilità	Prima di iniziare il lavoro		Alla fine del lavoro...	
	A che livello ti senti?	Come puoi sfruttare questa attività per migliorare?	Quale risultato hai raggiunto?	Che cosa te lo fa pensare?
Partecipare all'attività di gruppo riconoscendo il lavoro di squadra e rispettando gli altri	   		   	
Pianificare, organizzare, monitorare e rivedere il proprio apprendimento	   		   	
Sviluppare idee creative e propositive	   		   	
Rispettare e promuovere la natura	   		   	
Collegare informazioni e conoscenze tra materie diverse	   		   	

Legenda:

	In questa abilità sento di avere un livello molto basso		In questa abilità sento di avere un livello basso		In questa abilità sento di avere un livello elevato		In questa abilità sento di avere un livello molto elevato
	Penso di aver sovrastimato il mio livello		Penso che il mio livello sia rimasto stabile		Penso che il mio livello sia un po' migliorato		Penso che il mio livello sia molto migliorato

Spunti per la riflessione alla fine del lavoro

In quale parte di questa attività hai dato il meglio delle tue possibilità?

Hai vissuto qualche difficoltà durante le varie fasi del lavoro? Se sì quali? Come le hai risolte o affrontate?

Quanto sei soddisfatto/a di questi aspetti?

Esempio di capolavoro con griglia di valutazione

Compito	Livello	Motivo	Possibili azioni
Progettare il gioco	<input type="checkbox"/> per nulla <input type="checkbox"/> poco <input type="checkbox"/> abbastanza <input type="checkbox"/> molto		
Scrivere le regole e le domande	<input type="checkbox"/> per nulla <input type="checkbox"/> poco <input type="checkbox"/> abbastanza <input type="checkbox"/> molto		
Creare i materiali di gioco	<input type="checkbox"/> per nulla <input type="checkbox"/> poco <input type="checkbox"/> abbastanza <input type="checkbox"/> molto		
Prodotto finale	<input type="checkbox"/> per nulla <input type="checkbox"/> poco <input type="checkbox"/> abbastanza <input type="checkbox"/> molto		
Lavorare con i compagni	<input type="checkbox"/> per nulla <input type="checkbox"/> poco <input type="checkbox"/> abbastanza <input type="checkbox"/> molto		
Tuo contributo al lavoro	<input type="checkbox"/> per nulla <input type="checkbox"/> poco <input type="checkbox"/> abbastanza <input type="checkbox"/> molto		
Impegno tuo	<input type="checkbox"/> per nulla <input type="checkbox"/> poco <input type="checkbox"/> abbastanza <input type="checkbox"/> molto		
Impegno dei compagni	<input type="checkbox"/> per nulla <input type="checkbox"/> poco <input type="checkbox"/> abbastanza <input type="checkbox"/> molto		

Come hai contribuito al lavoro del gruppo?

.....

.....

.....

Come poteva migliorare il lavoro del gruppo?

<input type="checkbox"/> condividere di più le informazioni	<input type="checkbox"/> perdite di tempo	<input type="checkbox"/> divisione dei compiti	<input type="checkbox"/> troppe discussioni
<input type="checkbox"/> poco tempo a casa	<input type="checkbox"/> dimenticanze	<input type="checkbox"/> disordine	<input type="checkbox"/> altro ...

Come potevi migliorare il tuo lavoro nel gruppo?

<input type="checkbox"/> condividere di più le informazioni	<input type="checkbox"/> perdite di tempo	<input type="checkbox"/> divisione dei compiti	<input type="checkbox"/> troppe discussioni
<input type="checkbox"/> poco tempo a casa	<input type="checkbox"/> dimenticanze	<input type="checkbox"/> disordine	<input type="checkbox"/> altro ...

Per chi insegna

Prospetto dei contenuti disciplinari

Materia	Contenuti
Italiano	Caratteristiche testo regolativo Formulazione di domande a risposta chiusa
Geografia / Educazione civica	Sostenibilità ambientale
Arte	Tecniche grafiche Caratteristiche funzionali di materiali di uso comune

Aree di competenza coperte

Aree di competenza	Competenze attivate	Evidenze
sociale	Collaborazione: Partecipare all'attività del gruppo sia riconoscendo il lavoro di squadra sia rispettando gli altri	Livello di partecipazione: <ul style="list-style-type: none"> • assume ruoli nel gruppo? • ha un comportamento collaborativo o di disturbo? • dimostra responsabilità verso i materiali di lavoro propri, altrui e del gruppo?
imparare a imparare	Gestione dell'apprendimento: Pianificare, organizzare, monitorare e rivedere il proprio apprendimento	Organizzazione e ordine nel lavoro: <ul style="list-style-type: none"> • produce schemi, mappe e appunti? • ha cura del quaderno e dei supporti di lavoro? • li aggiorna e li tiene in ordine?
intraprendenza: idee e opportunità	Creatività: Sviluppare idee creative e propositive	Numero e qualità delle domande: <ul style="list-style-type: none"> • come è stato valutato il gioco al termine della prima fase? • le domande sono ripetitive o varie? • nella terza fase ha avuto un atteggiamento attivo o passivo?
valori della sostenibilità	Rispettare e promuovere la natura	Livello delle conoscenze sulla sostenibilità <ul style="list-style-type: none"> • ha una conoscenza approfondita dei temi della sostenibilità? • mostra una consapevolezza autentica o solo teorica? • quanto è coinvolto nel lavoro?
	Pensare in maniera esplorativa	Collegamenti tra discipline e uso della creatività: <ul style="list-style-type: none"> • ha individuato aspetti della sostenibilità affrontati in materie diverse? • ha ideato qualche soluzione grafica funzionale al meccanismo di gioco?

Esempio di capolavoro con griglia di valutazione

Griglia finale

Comp. chiave	Area di competenza	Competenza / evidenze	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
5, 7	sociale	<p>Collaborazione: Partecipa all'attività del gruppo sia riconoscendo il lavoro di squadra sia rispettando gli altri?</p> <p>Evidenze: Assume ruoli nel gruppo? Ha un comportamento collaborativo o di disturbo? Dimostra responsabilità verso i materiali di lavoro propri, altrui e del gruppo?</p>	Collabora nel gruppo solo se guidato	Collabora nel gruppo in modo passivo	In genere collabora positivamente nel gruppo	Collabora sempre attivamente nel gruppo
1, 5, 8	imparare a imparare	<p>Gestione dell'apprendimento: Pianifica, organizza, monitora e rivede il proprio apprendimento?</p> <p>Evidenze: Produce schemi, mappe e appunti? Ha cura del quaderno e dei supporti di lavoro? Li aggiorna e li tiene in ordine?</p>	Gestisce il proprio processo di apprendimento in modo non autonomo	Gestisce autonomamente solo le fasi principali del proprio processo di apprendimento	Gestisce efficacemente la maggior parte del proprio processo di apprendimento	Gestisce efficacemente tutto il proprio processo di apprendimento
1, 4, 7	intraprendenza: idee e opportunità	<p>Creatività: Sviluppa idee creative e propositive?</p> <p>Evidenze: Come è stato valutato il gioco al termine della prima fase? Le domande sono ripetitive o varie? Nella terza fase ha avuto un atteggiamento attivo o passivo?</p>	Generalmente sviluppa idee poco creative	Talvolta sviluppa idee che dimostrano buona creatività	Frequentemente sviluppa idee che dimostrano buona creatività	Spesso sviluppa idee creative
6	valori della sostenibilità	<p>Rispettare e promuovere la natura</p> <p>Evidenze: Ha una conoscenza approfondita dei temi della sostenibilità? mostra una consapevolezza autentica o solo teorica? quanto è coinvolto nel lavoro?</p>	Dimostra un limitato rispetto della natura e consapevolezza ambientale	Dimostra rispetto della natura e consapevolezza ambientale accettabili	Dimostra un marcato rispetto della natura e consapevolezza ambientale	Dimostra un evidente rispetto della natura e consapevolezza ambientale
5, 6, 7	futuri sostenibili	<p>Pensare in maniera esplorativa</p> <p>Evidenze: Ha individuato aspetti della sostenibilità affrontati in materie diverse? Ha ideato qualche soluzione grafica funzionale al meccanismo di gioco?</p>	Adotta un modo di pensare esplorativo solo se stimolato	Adotta un modo di pensare esplorativo solo saltuariamente	Adotta autonomamente un modo di pensare esplorativo in alcune situazioni	Adotta autonomamente un modo di pensare esplorativo in diverse situazioni

Kit didattico per realizzare un podcast in classe

Il kit comprende

- La descrizione delle fasi di lavoro
- Un modello di sceneggiatura già impostato e modificabile
- La griglia di valutazione
- Spunti in ottica orientamento

Le fasi della realizzazione del postcast

1. **Si formano i gruppi e ciascuno sceglie un argomento**, facendo *brainstorming*.
2. **I gruppi si documentano scegliendo bene le fonti**. Possono essere il libro di testo, un articolo di giornale, un sito autorevole (per esempio quelli della Banca d'Italia o dell'Unione europea), o direttamente il testo di una sentenza o di una legge.

→ **Importante:** chiedere ai gruppi di citare le fonti consultate all'interno del podcast, per esempio: "Come riporta il quotidiano..."; "Come si legge sul sito..."; "Come stabilisce la legge.../la sentenza..."

Alcuni spunti per scegliere l'argomento	<ul style="list-style-type: none"> • raccontare un articolo della Costituzione, magari partendo da una storia vera come nel podcast <i>Una storia, un diritto</i>;
	<ul style="list-style-type: none"> • spiegare un argomento in modo semplice e coinvolgente, per esempio il crollo di Wall Street del 1929 mettendosi nei panni di un investitore dell'epoca;
	<ul style="list-style-type: none"> • raccontare un caso, una sentenza, magari attingendo a quelle che pubblichiamo ogni mese nella nostra newsletter <i>Ultim'ora</i>, con le sue sezioni dedicate a diritto pubblico, diritto civile, diritto commerciale e turistico, economia politica;
	<ul style="list-style-type: none"> • partire da un fatto di cronaca che colpisce l'attenzione. Per esempio, un incidente sul lavoro per parlare di salute e sicurezza sul lavoro.

3. **I gruppi scrivono la sceneggiatura in modo collaborativo**. Una buona sceneggiatura è l'ingrediente fondamentale di ogni podcast. Nella sceneggiatura bisogna scrivere, parola per parola, tutto quello che la voce narrante andrà a dire, come nel copione degli attori. È utile far lavorare i gruppi a partire da una tabella già impostata, come quella riportata nella pagina di fianco: i gruppi possono scrivere direttamente nella colonna dedicata al testo modificando il file.

→ **Importante:** se si stabilisce che il podcast deve durare 5 minuti, bisognerà calcolare bene la durata dei singoli blocchi. Per controllare il rispetto dei tempi, suggerire ai gruppi di leggere a voce alta e, nel caso, fare qualche taglio.

Esempio di capolavoro con griglia di valutazione

	Testo	Durata
Incipit: per entrare subito nel vivo	Breve ed efficace, deve invogliare all'ascolto. Può porre una domanda, partire da un aneddoto, fornire un dato inaspettato, dare inizio al racconto e interrompersi sul più bello.	30 secondi, max 1 minuto
Saluti e presentazione	Per esempio: "Benvenute e benvenuti! State ascoltando: <i>Storie di Giustizia</i> , il podcast di diritto della 3 ^A B". Oppure, "State ascoltando <i>Economics</i> , il podcast che vi racconta l'economia in 5 minuti".	15 secondi
Parte centrale	Siamo nel cuore del podcast: riallacciandosi all'incipit, il racconto prosegue e si sviluppa.	2-3 minuti
Conclusione	Tiriamo le fila del discorso. Deve essere breve come l'incipit e, possibilmente, farsi ricordare!	1 minuto
Saluto finale	Per esempio: Avete ascoltato <i>Storie di Giustizia</i> . Testi di Marta Bianchi e Luca Neri, voci di Andrea Gialli e Nicole Verdi, suoni e musiche di Dora Rossi.	20 secondi

- I gruppi registrano le voci.** Il microfono dello smartphone va benissimo, l'importante è registrare in un ambiente silenzioso. Il gruppo può scegliere un solo speaker, oppure più di uno. In questo caso, sceglie come alternare le voci e assegna a ogni voce una parte di sceneggiatura.
- Per finire:** gli effetti sonori e il montaggio. Inserire musiche e suoni (il sound design) è una delle parti più divertenti del lavoro. Le musiche creano atmosfere, evocano un periodo storico, aumentano la suspense; i suoni restituiscono il rumore della pioggia, il clacson di un'auto, un applauso, un vetro che si rompe... Per il montaggio si possono usare programmi gratuiti e intuitivi, per esempio Audacity.
 - ➔ **Importante:** il sound design offre l'occasione per richiamare la classe al rispetto del copyright. Non tutte le musiche sono liberamente utilizzabili. Meglio attingere alle librerie royalty-free (ce ne sono molte, basta una rapida ricerca online per trovarle), rispettandone le condizioni d'uso.

Griglia di valutazione

Criteri		Descrittori e livelli				Punti	
CRITERI DISCIPLINARI	Contenuti disciplinari	1. correttezza / precisione	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4/4
		2. completezza	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4/4
		3. approfondimento	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4/4
	Correttezza dei testi (orali o scritti)	4. lessico specifico	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4/4
		5. forma	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4/4
	Scelta delle fonti	6. attendibilità	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4/4
		7. varietà	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4/4
CRITERI SPECIFICI	Competenze comunicative e tecniche	8. capacità di coinvolgimento e creatività	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4/4
		9. accuratezza nel montaggio ed effetti sonori	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4/4
	Partecipazione all'attività	10. impegno personale	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4/4
		11. collaborazione con i compagni/e	<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4/4
FEEDBACK FORMATIVO	Che cosa funziona bene nel tuo lavoro:						PUNTEGGIO TOTALE/4
	Cosa potresti migliorare o rifaresti in modo diverso:						

Tabella di conversione punteggio - voti

punti	≤ 8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
livello	gravemente insufficiente	non sufficiente	quasi sufficiente	sufficiente	discreto		buono		molto buono	ottimo	distinto		
voto	4	4½	5	5½	6	6½	7	7½	8	8½	9	9½	10

Il podcast come momento di didattica orientativa

Il lavoro di podcasting offre l'occasione di riflettere sulle proprie attitudini, sugli ostacoli nella pianificazione di un lavoro complesso, sul valore della creatività ma anche dell'organizzazione, sulla gestione del tempo e del lavoro in gruppo.

Per mettere a fuoco il valore orientativo di questo progetto si può utilizzare la griglia seguente.

Inoltre: realizzare un podcast dall'inizio alla fine può essere un'esperienza molto coinvolgente e responsabilizzante.

Per questo, il podcast può essere un buon candidato a diventare il "capolavoro"¹ dell'anno per le vostre studentesse e studenti.

Competenze orientative	Evidenze	Livello			
		iniziale	base	intermedio	avanzato
Area della comprensione di sé	comprendere le proprie attitudini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	acquisire coscienza dei propri interessi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Area dell'apprendimento	saper raccogliere dati e informazioni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	saper valutare rilevanza e attendibilità di dati/informazioni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Area delle relazioni	essere collaborativi nel lavoro con gli altri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	pianificare e gestire un'attività in gruppo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Area del pensiero	saper argomentare in modo efficace	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	sviluppare creatività e originalità	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Area delle competenze digitali	saper creare contenuti digitali	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	usare in modo creativo le risorse digitali	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Area della cultura etica e democratica	far propria la cultura dei diritti, della giustizia e dell'uguaglianza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¹ Il docente tutor aiuta ragazze e ragazzi a scegliere "almeno un prodotto riconosciuto criticamente dallo studente in ciascun anno scolastico e formativo come il proprio capolavoro" (Linee guida per l'orientamento, art. 8.7).

Un esempio di didattica orientativa di lingua e letteratura italiana

Riportiamo una selezione di 21 obiettivi perseguibili mediante la didattica della letteratura italiana operata attraverso un'operazione di sintesi dei 5 framework di competenze che sviluppano aspetti della Raccomandazione europea del 2018 ovvero LifeComp, EntreComp, DigComp, GreenComp e Competenze per una cultura democratica.

Selezione di obiettivi perseguibili con la didattica della letteratura italiana.

Are di competenza	Abilità	Competenza chiave 2018	Framework*
Area personale	<ol style="list-style-type: none"> 1. Avere consapevolezza di sé ed essere capaci di gestire emozioni, pensieri e comportamenti 2. Gestire i cambiamenti e l'incertezza e affrontare le sfide 3. Perseguire la propria realizzazione e prendersi cura della propria salute fisica, mentale e sociale, attraverso l'adozione di uno stile di vita sostenibile 	RE 2018 competenza 5	LifeComp
Area sociale	<ol style="list-style-type: none"> 4. Comprendere le emozioni, le esperienze e i valori di un'altra persona e rapportarsi in modo appropriato 5. Usare strategie di comunicazione pertinenti, codici e strumenti specifici e adeguati al contesto e al contenuto 6. Partecipare all'attività del gruppo sia riconoscendo il lavoro di squadra sia rispettando gli altri 		
Area dell'imparare a imparare	<ol style="list-style-type: none"> 7. Avere fiducia nel potenziale proprio e degli altri per un apprendimento e un progresso continui 8. Valutare l'informazione e le argomentazioni per supportare conclusioni ragionate e per sviluppare soluzioni innovative 9. Pianificare, organizzare, monitorare e rivedere il proprio apprendimento 		
Area dell'imprenditorialità	<ol style="list-style-type: none"> 10. Usare la propria immaginazione e sviluppare idee creative e propositive 11. Stimare le conseguenze e l'impatto di idee, opportunità e azioni 12. Focalizzarsi sull'obiettivo e raccogliere le risorse di cui si ha bisogno 	RE 2018 competenza 7	EntreComp
Area digitale	<ol style="list-style-type: none"> 13. Navigare, ricercare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali 	RE 2018 competenza 4	DigComp
Area del comportamento civico e sostenibile	<ol style="list-style-type: none"> 14. Collaborare attraverso le tecnologie 15. Rielaborare e sviluppare contenuti digitali 16. Essere aperti all'alterità culturale 17. Rispettare e promuovere la natura 18. Pensare in maniera sistemica, inquadrando i problemi 19. Pensare in maniera critica 20. Pensare in maniera esplorativa 21. Interiorizzare e valorizzare l'eliminazione della povertà e della fame, il diritto all'istruzione, la parità di genere, la riduzione delle disuguaglianze, la sostenibilità di città e comunità, la responsabilità nel consumo e nella produzione, la pace 	RE 2018 competenza 6 RE 2018 competenza 8	Competenze per una cultura della democrazia GreenComp Agenda 2030



The screenshot shows the website's navigation bar with the ZANICHELLI logo, a search bar, and links for Assistenza, Contattaci, Carrello, and a user profile. The main header includes the laZ Orientamento logo and the tagline 'Idee per il tuo futuro'. A dropdown menu is open, showing options like 'Per chi insegna', 'Linee guida', 'Didattica orientativa', 'laZ Griglie', 'Interviste', and 'Altre risorse'. The main content area features a large article titled 'Linee guida per l'orientamento' with a sub-header 'le parole calde delle Linee guida'. Below this are three columns of content: 'Didattica orientativa' (with callout 'proposte per la didattica orientativa'), 'Interviste per immaginare il tuo futuro' (with callout 'interviste a chi ha già scelto, anche in video e audio'), 'Futurely' (with callout 'percorsi interattivi per svolgere i moduli di orientamento formativo alle medie e alle superiori'), 'A scuola di lavoro' (with callout 'esempi interattivi e simulazioni dei test di ammissione da usare a lezione'), and 'Prima dell'università' (with callout 'esempi interattivi e simulazioni dei test di ammissione da usare a lezione'). Each content block has a red button with a plus sign and text like 'APPROFONDISCI' or 'VAI ALLE PROPOSTE'.

proposte per la didattica orientativa

le parole calde delle Linee guida

scopri laZ griglie

Didattica orientativa

Aiuta gli studenti a mettere in relazione gli **obiettivi di apprendimento** con lo **sviluppo personale**. Abbiamo raccolto per te delle proposte da usare in classe e mettiamo a tua disposizione **laZ Griglie** per creare griglie di valutazione personalizzate.

VAI ALLE PROPOSTE

Interviste per immaginare il tuo futuro

Invita la classe a esplorare storie di **studio** e di **lavoro** in base a interessi e inclinazioni personali.

VAI ALLE INTERVISTE

interviste a chi ha già scelto, anche in video e audio

Futurely

Percorsi digitali per l'orientamento **personalizzato, interattivo e guidato** per la scuola secondaria di primo e secondo grado.

SCOPRI DI PIÙ

A scuola di lavoro

Proposte per i Percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento - **PCTO**.

APPROFONDISCI

Prima dell'università

Prepara la classe a sostenere i **test di ammissione** all'università con le risorse interattive di **Unitutor** riservate a chi insegna.

SCOPRI UNITUTOR

percorsi interattivi per svolgere i **moduli di orientamento** formativo alle medie e alle superiori

esempi interattivi e simulazioni dei test di ammissione da usare a lezione

Le risorse per la didattica orientativa

ZANICHELLI myZanichelli Assistenza Contattaci Carrello Dario Carrillis Y...

laZ Orientamento
Idee per il tuo futuro

Per chi insegna Linee guida **Didattica orientativa** laZ Griglie Interviste Altre risorse

Home > Per chi insegna > Didattica orientativa

Scuole medie (SS1) Scuole superiori (SS2)

Scuole medie

Cerca tra le proposte Zanichelli per la didattica orientativa:

- tracce per creare **capolavori** e **lezioni fenomeniche** con griglie di valutazione;
- esempi per programmare e valutare le **competenze orientative**.

tracce per elaborare **capolavori**, fare **lezioni fenomeniche** e **griglie** per **valutare le competenze orientative**

proposte anche **per la tua classe**: l'orientamento in video, interviste, prepararsi ai test d'ammissione

proposte per **materia, anno e ordine di scuola**

valuta le **competenze orientative** in pochi minuti con **laZ Griglie**

Usa **laZ Griglie** per creare le tue griglie di valutazione delle competenze orientative **SCOPRI LAZ GRIGLIE**

> FILTRI

Traccia per capolavoro / primo, secondo e terzo anno Come realizzare un podcast in classe SCIENZE	X
Traccia per capolavoro / secondo anno Fai il tuo podcast TECNOLOGIA ITALIANO	PDF
Traccia per capolavoro / terzo anno Interviste sulle professioni AREA LETTERE ITALIANO	ZIP
Traccia per capolavoro / secondo e terzo anno Come avviare una start up ITALIANO SCIENZE TECNOLOGIA	PDF PPT
Traccia per capolavoro / secondo e terzo anno Creare una campagna pubblicitaria GEOGRAFIA ITALIANO	X
Traccia per capolavoro / primo anno Drammatizzare i personaggi del passato STORIA ITALIANO	X