



Griglia di lettura: “Le competenze in gioco”

di Mauro Sparapani

Si propone una “Griglia di lettura” da utilizzarsi in fase di programmazione del percorso didattico. Può essere usata per “leggere” un’esperienza e/o per enucleare **quali competenze sono coinvolte (“mosse” o “messe in gioco”)**.

Per esempio, se un’esperienza richiede (1) raccolta ed elaborazione dati, (2) costruzione di grafici, (3) discussione dei risultati e (4) presentazione delle proprie conclusioni alla classe (con argomentazioni), si tratta di un percorso complesso che ad ogni passo esige competenze diverse. Quali? La griglia può essere “sovrapposta” ad ogni tappa e compilata. In caso di presenza di una specifica competenza si evidenzia la casella corrispondente nella terza colonna. Nella quarta colonna si può anche specificare dove e come quella competenza “entra in gioco”.

Perché fare questo lavoro di lettura delle competenze? Siamo partiti dal problema del “Programmare per competenze”. Perché questa strada sia efficace dobbiamo costruire delle attività didattiche che mettano gli alunni nella condizione di esercitare/sviluppare determinate abilità/competenze. Naturalmente partiamo sempre da esperienze che conosciamo già oppure ne inventiamo di nuove (o ne reperiamo altre da diverse fonti) con riferimento ai contenuti del percorso che stiamo trattando. Con il presente strumento **si suggerisce di identificare “le competenze in gioco” in ogni singola esperienza** per proporre delle attività che siano coerenti con gli obiettivi d’apprendimento che vogliamo conseguire.

E ancora: **come valutare le competenze e quali competenze valutare?** Se alla prima domanda è più difficile rispondere (forse perché più strettamente legata ai contenuti che trattiamo) per quanto riguarda la seconda possiamo dire che **queste competenze vanno prima di tutto identificate**. Non avrebbe infatti alcun senso valutare delle competenze che non sono state sviluppate nel corso del nostro itinerario didattico!

Perciò la valutazione finale deve considerare l’acquisizione (o il progresso) di specifiche competenze esercitate/sviluppate durante tutte le fasi dell’unità didattica d’apprendimento. Ideare e strutturare strumenti adatti a questo scopo è sicuramente uno degli aspetti più delicati della programmazione. **Tuttavia iniziare con una chiara definizione delle “competenze in gioco” è già un buon punto di partenza.**

Un’ultima osservazione: forse la griglia costruita “a freddo” può non prevedere alcune competenze che si possono osservare durante l’esecuzione dell’attività pratica. E’ quindi auspicabile che la griglia, dopo essere stata compilata in fase di programmazione, venga rivista alla luce di come è andata l’esperienza con la classe.

La griglia fa riferimento alle macromcompetenze e alle competenze che compaiono nell’area dedicata alle scienze delle “Indicazioni per i curricoli delle scuole del primo ciclo della Provincia di Bolzano”. Naturalmente anche queste indicazioni non sono da ritenersi prescrittive. Pertanto la presente tabella può essere soggetta a revisioni/miglioramenti per quanto riguarda l’elenco delle “Competenze in gioco”.



Griglia di lettura: “Le competenze in gioco”

| Macrocompetenza | Competenza | SI | Dove e come? |
|-------------------------------------|---|----|--------------|
| Osservare e descrivere | Esplorare la realtà naturale e riconoscere i segni che ci consentano di interpretarla. | | |
| | Osservare fenomeni e coglierne gli aspetti caratterizzanti: differenze, somiglianze, regolarità, fluttuazioni, andamento temporale. | | |
| Misurare | Individuare grandezze significative relative ai singoli fenomeni e processi e identificare unità di misura opportune. | | |
| | Eeguire misure di alcune grandezze (volume, peso, temperatura, tempo...) | | |
| | Comprendere significato ed uso di variabili composte (velocità, densità ecc.) | | |
| | Orientarsi in sistemi di misura a scala diversa. | | |
| | Riconoscere e valutare gli errori sperimentali; operare approssimazioni. | | |
| | Acquisire dati con sensori collegati al computer | | |
| Rappresentare e modellizzare | Rappresentare la complessità dei fenomeni in molteplici modi: con disegni, descrizioni orali e scritte, simboli, tabelle, diagrammi, grafici, simulazioni, formalizzazioni dei dati raccolti. | | |
| | Rappresentare e costruire modelli di fatti e fenomeni, anche provvisori e parziali, utilizzando sistematicamente il linguaggio simbolico e il formalismo disponibile. | | |
| | Simulare alcuni fenomeni anche con l'uso delle tecnologie informatiche. | | |
| Correlare | Identificare variabili, costanti, vincoli. | | |
| | Confrontare processi e fatti, cogliere relazioni tra proprietà e grandezze che descrivono uno stato o un fenomeno, partendo soprattutto dalla realtà quotidiana. | | |
| | Collegare cause ed effetti, quando è possibile, di diverso tipo e livello (tenendo anche conto del rapporto tra locale e globale). | | |
| | Riconoscere i rapporti dinamici fra elementi all'interno di un sistema. | | |
| Argomentare | Discutere sui fatti, fenomeni, dati, risultati di un'esperienza e sull'interpretazione dei vari aspetti coinvolti. | | |
| | Argomentare le proprie opinioni con esempi e analogie. | | |
| | Utilizzare modelli e metafore per interpretare fenomeni nuovi facendo riferimento a situazioni più conosciute. | | |
| | Saper guardare ai fatti da più punti di vista, riconoscere incoerenze ed errori nel ragionamento proprio ed altrui al fine di modificare e migliorare le spiegazioni. | | |



| | | | |
|---------------------------------|---|--|--|
| Indagare, ricercare | Raccogliere e selezionare informazioni e dati. | | |
| | Fare esperienza per trovare segni, indizi, prove utili alla formulazione di ipotesi sullo svolgersi di un evento e per la soluzione di problemi semplici | | |
| | Agire sperimentalmente sui fatti per comprendere le regole ed intervenire sul loro svolgersi | | |
| | Delimitare il campo di osservazione ed il punto di vista (dove guardo, cosa guardo) | | |
| | Organizzare l'esperimento identificando gli elementi da tenere sotto controllo, le fasi operative, gli strumenti, la modalità di esecuzione, i tempi ed il controllo. | | |
| | Saper adattare e trasferire ad altri contesti le strategie e le informazioni apprese. | | |
| Realizzare interventi | Costruire e utilizzare semplici strumenti ed apparecchiature anche utilizzando le TIC (Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione) | | |
| | Organizzare un percorso esplorativo o sperimentale, tenendo conto delle proprie esperienze e conoscenze e confrontandosi con la fattibilità dell'intervento. | | |
| | Affrontare problemi aperti, che spesso presentano soluzioni incerte o controverse, per progettare e realizzare soluzioni possibili. | | |
| Comunicare e documentare | Comprendere ed utilizzare un linguaggio scientifico adeguato. | | |
| | Sapersi orientare nella ricerca di informazioni scientifiche. | | |
| | Produrre testi orali e scritti: relazioni di lavoro, presentazioni schematiche su temi scientifici, documentazioni di un'esperienza. | | |