

PER UNA NUOVA DIDATTICA DELLE LINGUE CLASSICHE

Piano di valutazione

latino e greco nell'indirizzo "Class Plus"
2017-2018

ForAllRubrics

MY CLASS DESIGN LIBRARY ANALYZE HELP CENTER

Basic Editing Advanced Editing Print Done

CREATIVE PRESENTATION/POSTER RUBRIC

Items

Below Basic 1 Point

Basic 2 Points

Advanced Goal 4 Points

Goal 3 Points

Content

The poster lacks a purpose and theme.

The purpose and theme of the poster is somewhat muddy or vague.

The poster has a clear stated purpose and theme, but may have one or two elements that do not seem related to it.

Spelling, Grammar, and Mechanics

There are more than 5 errors in spelling, punctuation or grammar in the poster.

There are 4-5 errors in spelling, punctuation or grammar in the poster.

There are 1-3 spelling, punctuation or grammar errors in the poster.

Score = points x 1.5

Graphics

Graphics seem randomly chosen, are of low quality, OR distract the reader.

Graphics are related to the theme/purpose of the poster, and are of good quality.

Graphics enhance the theme, are of high quality and enhance reader interest or understanding.

Attractiveness

The poster is distracting messy or very poorly designed. The title is too small and/or the poster is not attractive.

The poster is attractive though it may be a bit messy. The title can be read from 4 ft. away and describes the content adequately.

The poster is attractive in terms of design, layout and neatness. The title can be read from 6 ft. away and describes content well.

The poster is exceptionally attractive in terms of design, layout, and neatness. The title can be read from 6 ft. away and is quite creative.

Quiz Results

Low Score	High Score	Mean	Median	# of Students
0 (0%)	20 (100%)	14.667 (73%)	17.5 (88%)	6

Student (Switch to ID)	Cumulative Totals		Quiz Scores (Switch to points)	
	Points (out of 20)	Score		
Delaney, Felicity	18	90 %	90 %	
Greenman, Jeremy	15	75 %	75 %	
Huckins, Michael	17	85 %	85 %	
Johnson, Elaine	0	0 %	—	
Kim, Jordan	18	90 %	90 %	
Williams, Cherelle	20	100 %	100 %	

a cura di Dario Ianneci
DE SANCTIS CAMPUS LICEI
CORSO "CLASS PLUS" - ANNO 2017

La valutazione delle Conoscenze, Abilità e Competenze nelle classi del corso *Class Plus*

Strategie, risorse, procedure

Sommario

La valutazione delle Conoscenze, Abilità e Competenze nelle classi del corso <i>Class Plus</i>	1
Premessa.....	2
1. Verifica degli apprendimenti e valutazione	6
2. Le prove di verifiche delle Conoscenze e delle Abilità.....	11
3. La valutazione delle Conoscenze e delle Abilità	15
4. La valutazione delle Competenze	18
5. Le prove <i>standard</i> per la valutazione delle Competenze.....	23
6. RUBRICS DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE	31

Verifica e valutazione delle Conoscenze, Abilità e Competenze nelle classi dell'indirizzo *Class Plus*

Premessa

Come riportato nel “Quadro Europeo delle Qualifiche per l'apprendimento permanente” (QEQ) del 2008 i risultati dei processi di apprendimento sono definiti in termini di Conoscenze, Abilità e Competenze e la valutazione di qualsiasi processo formativo deve essere orientata alla valutazione delle Conoscenze, delle Abilità e, in modo particolare, delle Competenze.

In Italia le “Indicazioni ministeriali” nazionali del 2010, nel prospettare le linee generali che le scuole devono seguire per garantire i risultati formativi, hanno recepito le indicazioni riportate nel “Quadro europeo delle Qualifiche per l'apprendimento permanente” del 2008.

Questi due documenti costituiscono oggi il riferimento base del sistema di valutazione nella scuola italiana e impongono una profonda e seria riformulazione dei processi didattici, dei sistemi di valutazione e di descrizione dei risultati conseguiti dagli allievi in tutti gli ambiti disciplinari.

In modo particolare la valutazione “delle Competenze” assume un rilievo ed un'importanza superiore alla valutazione di tipo tradizionale (nota come valutazione “di profitto”) nella quale, invece, aveva un ruolo preminente la valutazione delle Conoscenze acquisite dall'alunno nel corso del processo didattico.

Nei documenti citati la Competenza è definita come *“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; le Competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia”*.

Le parole-chiave della sfera della Competenza da tener presenti in ogni piano di valutazione sono dunque: “usare” (le Conoscenze), “situazione” concreta (di studio o di lavoro), “descrizione” (della Competenza), “responsabilità ed autonomia”.

A differenza delle Conoscenze e delle Abilità, la Competenza si sviluppa in tempi medio-lunghi e si può rilevare soltanto ponendo gli studenti di fronte a compiti particolarmente significativi e particolarmente complessi, i quali richiedono l'attivazione di numerose e diverse “Conoscenze” e varie “Abilità”.

La Competenza si rileva solo nell'esecuzione di un compito complesso, di risolvere un problema complesso o di realizzare un prodotto complesso (materiale o immateriale).

La Competenza non prescinde dalle Conoscenze e dalle Abilità, ma le presuppone e si basa su di esse. Le Conoscenze e le Abilità devono essere fornite e sviluppate durante il percorso formativo nella misura più alta, più completa, più scientifica e più gratificante possibile. La Competenza, tuttavia, non si identifica mai direttamente con esse.

Un valido Piano di valutazione deve definire con semplicità e chiarezza i sistemi, gli strumenti, i criteri di valutazione delle Conoscenze, delle Abilità e delle Competenze.

Il presente Piano di valutazione presenta gli scenari di valutazione per il latino ed il greco nell'ambito dell'indirizzo "Class_Plus".

Lo scenario didattico del "metodo naturale"

La didattica del latino e del greco nella classi del corso *Class Plus* è ispirata al metodo didattico globale (o

IL METODO NATURALE
Il metodo naturale è basato sull'apprendimento attivo, induttivo-contestuale.
E' privilegiata la prospettiva costruttivista e la cooperazione

"induttivo contestuale" o "metodo naturale"). Tale metodologia prevede di "arrivare" alla teoria e ai linguaggi formali e simbolici (ossia alla grammatica delle lingue classiche) e non di "partire" da essa. La teoria (la grammatica) non è mai il punto di partenza e non è neppure l'approccio prevalente dell'insegnamento delle lingue antiche. La teoria (la grammatica) ed il linguaggio formale sono sempre e

solo un punto di arrivo, al quale bisogna giungere attraverso un **percorso prevalentemente induttivo**.

Il pensiero induttivo è particolarmente adatto ai giovani allievi nell'età della prima adolescenza. In essi infatti il pensiero astratto e le capacità di astrazione non sono ancora sviluppati.

Per chiarezza è opportuno ricapitolare qui, in forma schematica, le principali caratteristiche pedagogiche, strumentali, procedurali del "metodo naturale":

Ambito	Tipo	Descrizione
Approccio	Induttivo	Si parte dalla lingua , dalle parole, dai testi dotati di senso compiuto per arrivare solo successivamente a definire una regola generale di funzionamento della lingua (grammatica)
Stile cognitivo	Globale	Si punta alla comprensione unitaria dell'insieme e non dei dettagli. Si mira, cioè, a comprendere induttivamente ed intuitivamente il significato dei testi, prescindendo dall'analisi dei dettagli che vengono inseriti successivamente.
	Intuitivo	Ci si serve di poche informazioni (selezione delle informazioni) per costruire un'ipotesi; si utilizzano altre informazioni per verificare l'ipotesi costruita.

Ambito	Tipo	Descrizione
	Visuale	Si usano sistematicamente immagini esplicative, grafica e video per facilitare la comprensione del significato. Gli studenti ricordano più facilmente ciò che hanno visto.
	Uditivo	Si sollecita particolarmente il canale uditivo, variando l'intonazione, il volume della voce , ascoltando e producendo recitazioni e podcast.
Prospettiva metodologica	<i>Problem posing</i>	Si " pongono questioni " come punto di partenza per affrontare la comprensione dei fenomeni linguistici; si spinge ad osservare la regolarità o la diversità di comportamento e a riflettere sui caratteri dei meccanismi linguistici.
Scenario pedagogico	Costruttivismo	La conoscenza non è qualcosa che esiste al di fuori delle mente degli esseri umani. L'apprendimento non consiste una "trasmissione" di Conoscenze oggettive dall'insegnante ad uno studente che le riceve passivamente, ma nell' acquisizione attiva da parte dell'alunno di strategie adatte al raggiungimento dei propri obiettivi, al soddisfacimento di bisogni soggettivi.
	Contestualizzazione	Si ricrea il " contesto " con la sistematica ricerca ed uso di immagini, di note storiche, di documenti di civiltà. Si guidano gli alunni in visita guidata nei luoghi storici per osservare direttamente le testimonianze significative della civiltà greco-latina.
	Attribuzione di senso e significato ai contenuti	L'apprendimento avviene in un contesto motivante, ricco e significativo, capace di supportare una motivazione intrinseca ed una esplorazione autonoma nell'apprendimento.
Mediatori didattici	Iconici	Sono utilizzate sistematicamente immagini , filmati, fotografie, schemi, infografiche, animazioni.
	Analogici	Sono utilizzati sistematicamente colloqui, role playing, simulazioni ("mettersi nei panni di...")
Modalità di apprendimento	Apprendimento sociale e cooperativo	Conformemente allo scenario pedagogico costruttivista, si mira alla costruzione sociale della conoscenza . Le attività sono orientate alla discussione, al dialogo, alla collaborazione, elementi che permettono la negoziiazione sociale della conoscenza . Sono praticati lavori di gruppo sia in classe che a casa in forma collaborativa. Viene incoraggiata la cooperazione , lo scambio di informazioni e la condivisione dei materiali e delle esperienze. La peer to peer education è una prassi didattica privilegiata: gli alunni che ricevono aiuto da studenti tutor vivono l'esperienza del supporto, della solidarietà e dell'appoggio; gli

Ambito	Tipo	Descrizione
		alunni tutor che offrono supporto sviluppano e migliorano le proprie Abilità ed il senso della cura e della responsAbilità.
	Apprendimento assistito dalle tecnologie digitali	<p>La modalità digitale è parte integrante del percorso didattico.</p> <p>Si utilizzano in modo sistematico ed integrato le migliori risorse digitali disponibili (testi on line, esercizi ed <i>activities</i>, risorse documentarie ed enciclopediche, sistemi di presentazione e di comunicazione on line, ecc.)</p>

1. Verifica degli apprendimenti e valutazione

La verifica è la rilevazione degli apprendimenti relativamente alle Conoscenze e alle Abilità possedute dagli allievi.

VERIFICA E VALUTAZIONE
La verifica formativa riguarda Conoscenze e Abilità
La valutazione riguarda le Competenze.

La valutazione, invece, è l'espressione di un giudizio circa il livello di padronanza in relazione alla Competenza, ossia circa la capacità degli allievi di affrontare e risolvere compiti complessi o problemi o di realizzare prodotti reali (materiali o immateriali) utilizzando le Conoscenze e le Abilità che possiedono o che sono in grado di reperire con le corrette procedure.

La verifica e la valutazione, naturalmente, presuppongono la definizione degli obiettivi di apprendimento.

La verifica e la valutazione, naturalmente, presuppongono la definizione degli obiettivi di apprendimento.

Per avere un quadro unitario di riferimento è utile rifarsi alla proposta di L.W. Anderson e D.R. Krathwohl.¹ Questi studiosi hanno operato una rivisitazione della nota "tassonomia di Bloom" (spostando il centro dell'apprendimento dai "prodotti" al "processo di pensiero"). Le 8 categorie di obiettivi di apprendimento sono le seguenti. Ciascuno di essi è in relazione in modo particolare con uno dei tre aspetti del processo formativo (Conoscenze, Abilità, Competenze):

1. Ricordare	2. Comprendere	3. Applicare	4. Analizzare	5. Valutare	6. Creare	7. Comunicare	8. Cooperare
Conoscenze	Conoscenze / Abilità	Abilità	Abilità	Abilità	Competenze	Abilità	Abilità / Competenza

Obiettivi di apprendimento e principali tipologie di verifica

1. Ricordare (Conoscenze)	
Caratteristica distintiva	Possesso di elementi della conoscenza (memoria)
Contenuti	Conoscere terminologia specifica, teorie, schemi, fatti grammaticali, morfologia, lessico.
Richieste tipiche	"declina", "ordina", "definisci", "collega un termine al suo significato", "elenca", "trova un sinonimo", "riconosci la forma", ecc.
Tipologia di verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Interrogazione, compito scritto • Test <ul style="list-style-type: none"> ○ Vero/falso; ○ Scelta multipla; ○ Domanda chiusa a risposta aperta; ○ Completamento singoli (<i>open ended</i>)

¹ L.W. Anderson, D.R. Krathwohl *et al.*, *A taxonomy for learning, teaching and assessing. A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*, New York, 2001.

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Completamento multipli (<i>cloze</i>, con o senza distrattori) ○ Ordinamento (<i>ordering</i>) ○ Corrispondenze (<i>matching</i>)
--	---

2. Comprendere (Conoscenza / Abilità)	
Caratteristica distintiva	Riformulare gli elementi della conoscenza
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di interpretare le informazioni date e generarne di nuove; • Identificare i contenuti di un brano; • Individuare i punti salienti di un testo; identificare gli elementi centrali e quelli secondari; • Fare una parafrasi
Richieste tipiche	“spiega”, “riassumi”, “parafrasa”, “descrivi”, “esemplifica”.
Tipologia di verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Interrogazione, compito scritto • Test <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Item</i> a risposta multipla strutturati in modo che non sia possibile riconoscere l’alternativa corretta da parole-chiave presenti nel testo; • Saggio breve (<i>essay</i>); • Rappresentazione di una conoscenza da una forma ad un'altra (trasformare un testo in mappa oppure una mappa in un testo);

3. Applicare (Abilità)	
Caratteristica distintiva	Applicazione di elementi di conoscenza
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di risolvere una situazione-problema attraverso una sequenza di operazioni concettuali prefissata. • Abilità di applicazione: ricontestualizzare in una situazione nuova (ma comunque “di routine”, e tale da non implicare “creatività”) principi, esempi e procedure.
Richieste tipiche	“trasforma attivo/passivo”; “trasforma discorso diretto/indiretto”; “varia i tempi verbali”; “riscrivi in altra lingua”; “ascolta, comprendi e trascrivi”;
Tipologia di verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Test <ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Item</i> a risposta aperta • Costruzione di elaborati rispettando <i>standard</i> predefiniti (<i>personal assessment</i>): • Composizione di frasi utilizzando un lessico o una fraseologia predefinita;

4. Analizzare (Abilità)	
Caratteristica distintiva	Scomporre gli elementi di una conoscenza
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di identificare, separare elementi, evidenziare relazioni, individuare principi generali ordinativi degli elementi;

4. Analizzare (Abilità)	
	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere percorsi di ragionamento errati, riconoscere le strutture; identificare gli assunti e le ipotesi; • Distinguere i fatti dalle interpretazioni; • Identificare i concetti centrali e quelli accessori;
Richieste tipiche	“scomponi”, “classifica”, “stabilisci una connessione”, “identifica le cause”; “focalizza”, “metti in evidenza”, “individua cause ed effetti”, “individua analogie”
Tipologia di verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Interrogazione, compito scritto • Test <ul style="list-style-type: none"> ○ Vero/falso (con motivazione della risposta); ○ Corrispondenza (<i>matching</i>, con motivazione della risposta); ○ Domande aperte per rilevare inferenze (leggere un brano e rispondere a domande) ○ Domande aperte per identificare percorsi e rapporti causali; ○ Domande aperte per individuare le incongruenze logiche; • Costruire una mappa concettuale sulla base di uno o più testi (concetti e relazioni tra concetti); • Analisi di un caso (<i>case study</i>, presentare un caso e porre delle domande aperte sul caso); • Analisi di casi multipli (confronto tra casi per scoprire “strutture” comuni tra casi concreti) • Ricostruire categorie (individuare relazioni di somiglianza o di differenza) • <i>WebQuest</i> (ricerca guidata di informazioni)

5. Valutare (Abilità)	
Caratteristica distintiva	Esprimere giudizi su elementi di conoscenza
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere giudizi valutativi su elaborati propri o di altri, tenendo presente criteri predefiniti di valutazione (scoprire punti di forza e di debolezza, validità, pertinenza, attendibilità)
Richieste tipiche	“valuta”, “giudica”, “compara”, “giustifica”, “dimostrare il valore di...”, “trova gli errori...”, “stimare le conseguenze di...”
Tipologia di verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Interrogazione, compito scritto • Test <ul style="list-style-type: none"> ○ Domande aperte: richiedere di formulare giudizi di valutazione su prodotti di altri; confronto tra la propria opinione e l’opinione altrui; • Domande di valutazione dell’elaborato di un altro (uno studente espone i contenuti del proprio lavoro ed un altro valuta);

6. Creare (Competenze)	
Caratteristica distintiva	Combinazione creativa di elementi di conoscenza e di Abilità
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità dell'alunno di mettere insieme varie informazioni, risorse, ecc. per produrre qualcosa che prima non esisteva; • Capacità di definire piani e sequenze operative per raggiungere obiettivi; • Intuizione (insight): <i>“una ristrutturazione cognitiva repentina ed imprevedibile che collega elementi prima slegati e distanti, come accade quando si trova il pezzo che completa un puzzle, l'elemento che chiude il cerchio, il tassello che manca per completare la struttura”.</i>
Richieste tipiche	<p>“immagina”, “prevedi cosa succede se...”</p> <p>“componi un elaborato”, “riassumi”, “combina”, “racconta”</p> <p>“pianifica”, “ipotizza”, “deduci”, “associa”</p> <p>“costruisci”, “idea”, “inventa”, “realizza”</p>
Tipologia di verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Riassunto di uno o più materiali proposti, • Prova di sintesi (prendere uno o più testi diversi, vincolare la prova a delle linee guida); • Saggio breve (essay) sempre con linee guida; • Composizioni articolate (storytelling, descrizione di un'immagine); • Costruzione di un modello (modellizzare) • Rielaborazione / adattamento di un modello • <i>Problem posing</i> (formulare tutti i problemi possibili su un corpus ristretto di materiali didattici) • Realizzazione di documenti complessivi audio, video e multimediali

7. Comunicare (Abilità)	
Caratteristica distintiva	Saper esprimere concetti in modo efficace
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • capacità di un allievo di esprimersi adeguatamente in contesti diversi, con diversi interlocutori, utilizzando registri diversi, ecc..
Richieste tipiche	“illustra”, “informa”, “presenta”, “narra”, “argomenta”, “convinci”, ecc.
Tipologia di domanda per la verifica	<ul style="list-style-type: none"> • Interrogazione, Colloquio orale • Colloquio orale mediato (da strumenti di comunicazione, sincrona o asincrona) • Discussione (uno a uno; uno a molti; molti a molto) • Testi scritti <ul style="list-style-type: none"> ○ narrativi, informativi, pragmatici (schemi, mappe, moduli, elenchi, ecc.)

8. Cooperare (Abilità / Competenze)	
Caratteristica distintiva	Saper lavorare con gli altri ed integrarsi in un gruppo.

8. Cooperare (Abilità / Competenze)	
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Abilità del soggetto di lavorare efficacemente in un gruppo, di interagire e di relazionarsi.
Richieste tipiche	“collabora con con...”, “interagisci con...”, “rapportati a...”, “assumi il ruolo di...”
Strumenti di verifica La verifica di questa Abilità è molto complessa e richiede strumenti e schemi sofisticati, che esulano dagli obiettivi di questo documento, ma che pure entrano come aspetti di valutazione della Competenza	<ul style="list-style-type: none"> • Sociogramma (rappresentazione grafica dei contatti e delle relazioni, desumibile da un archivio) • Osservazione dei processi comunicativi in presenza (conteggio e classificazione dei segmenti di comunicazione prodotti dai membri del gruppo; <i>schema di Hesseling</i>) • Esame dei ruoli assunti dai membri di un gruppo di lavoro (numero di ruoli assunti, frequenza; capacità di interpretare il ruolo)

2. Le prove di verifiche delle Conoscenze e delle Abilità

Le prove di verifica per la raccolta dei dati sono di varia tipologia e mirano a raccogliere dati di tipo “quantitativo” e di tipo “qualitativo”.

Esso sono strumenti di valutazione formativa finalizzata a sostenere, con il monitoraggio continuo dell'apprendimento, la formazione dell'allievo.

La verifica formativa comporta sempre la “promozione” dell'allievo, non la “sanzione” delle sue lacune. Essa è sempre finalizzata a diagnosticare la situazione dell'allievo, a fare il punto della sua navigazione formativa, a fornirgli strumenti e percorsi possibili da percorrere per la sua formazione, per aiutarlo a raggiungere il successo formativo prefissato.

Le prove di verifica delle Conoscenze e delle Abilità (ad alta strutturazione, semi-strutturate o a bassa strutturazione), progettate dai docenti, con diverse caratteristiche e diverse finalità, sono finalizzate essenzialmente alla valutazione formativa e si ispirano in generale alla struttura delle prove OCSE PISA e/o INVALSI o comunque alla letteratura scientifica più qualificata in questo settore.

Tipologia delle prove, tipologia di domande, tipologia di dati raccolti

Strutturazione	Tipo di domanda	Tipo di verifica	Tipo di item	Tipo di dati misurati
Prove ad alta strutturazione	Domanda chiusa e risposta chiusa	Oggettiva	item vero/falso, scelta multipla, completamento a risposta chiusa, <i>matching</i> , <i>ordering</i>	Conoscenze acquisite dagli alunni (dati quantitativi).
Prove ad alta strutturazione	Domanda chiusa e risposta aperta	Oggettiva	<i>cloze</i> con più possibilità di risposta corretta, item di completamento di frasi con brevi periodi e definizioni brevi	Abilità ed alcuni aspetti di Competenza.
Prove semi-strutturate	Domanda chiusa e risposta aperta	Intersoggettiva	saggi brevi (<i>essay</i>); problemi a risposta aperta; analisi di casi; costruzione di mappe concettuali	Abilità complesse: <ul style="list-style-type: none"> • inferenza • transfer • capacità di stabilire collegamenti e relazioni


Strutturazione	Tipo di domanda	Tipo di verifica	Tipo di item	Tipo di dati misurati
Prove a bassa strutturazione	Domande aperte	Soggettiva	colloqui, produzione di elaborati; prove di comprensione dei testi; prove di traduzione	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di argomentazione • <i>Problem solving</i> • capacità di ragionamento • capacità di argomentazione

Procedure e strumenti

La modalità *standard* di somministrazione delle prove, in particolare delle prove strutturate, è l'uso di sistemi *web based*, a correzione automatica o semi-automatica, di grande qualità tecnologica e didattica.

In particolare i docenti utilizzano le piattaforme web *Quia* e/o *QuestBase*. Tutti gli alunni dispongono di un

PROCEDURE WEB BASED



La *Question bank* rende facile la valutazione interclasse con la somministrazione di prove parallele

account personale per l'accesso, lo svolgimento delle prove, il controllo dei risultati, il confronto, la discussione, la ripetizione della prova.

Le prove sono di norma progettate e costruite dai docenti stessi, i quali coordinano tra loro anche lo svolgimento delle verifiche e del monitoraggio a livello interclasse.

Le domande sono etichettate con specifiche *labels* (etichette). L'etichettatura delle domande consente di specificare per quale particolare scopo valutativo la domanda è stata predisposta o quale aspetto della valutazione fa riferimento (Conoscenze, Abilità).

L'indicizzazione delle prove e dei singoli *items* delle prove consente di creare rapidamente prove di verifica finalizzata a controllare uno o più aspetti del processo formativo. E' inoltre possibile ottenere "*report mirati*" in grado di definire con precisione il grado di Conoscenze e di Abilità di ciascun alunno e delle classi nel loro insieme in relazione a specifici contenuti, argomenti o aspetti disciplinari.

La Question Bank

Le domande realizzate dai docenti sono raccolte in una *Question Bank*, periodicamente aggiornata e rivista, che forma la raccolta ufficiale base delle domande di verifica del corso *Class Plus*, alla quale ciascun docente può attingere per la somministrazione.

LA QUESTION BANK

La *Question bank* rende facile la valutazione interclasse con la somministrazione di prove parallele

I docenti incrementano periodicamente la *Question Bank*, con domande, prove, testi specificamente elaborati ed adattati per gli scopi di verifica predefiniti. Tutte le domande inserite nella *Question Bank* comune sono validate e liberamente utilizzabili dai docenti del corso *Class Plus*.

Attingendo alla *Question Bank* tutte le prove, in qualsiasi classe esse vengano somministrate, sono rispondenti ai criteri generali predefiniti comuni e condivisi. L'adozione di una *Question Bank* condivisa assicura così la sostanziale uniformità dei processi e delle prove di verifica nelle diverse classi del corso, in quanto le prove stesse risultano formate da domande uguali, o comunque "ugualmente valide" a raccogliere informazioni sui diversi aspetti della preparazione e del processo formativo degli alunni.

In secondo luogo rende facilmente realizzabili verifiche interclasse significative dal punto di vista diagnostico, rendendo analizzabili e comparabili tra loro i risultati delle prove.

Anche nel caso di prove a bassa strutturazione o non strutturate (domande aperte) i docenti utilizzano di norma testi concordati e condivisi. Anche tali prove sono somministrate, di norma, attraverso piattaforme web che ne consentono una più facile gestione.

In ogni caso, i docenti, pur potendo utilizzare liberamente la *Question Bank* comune, sono sempre liberi di costruire prove di verifica personali, calibrate sulle specifiche esigenze dei propri alunni.

I punteggi in una prova di valutazione per Conoscenze e Abilità (*scoring*)

Ciascuna domanda presente nella *Question Bank* ha un punteggio prefissato. Ogni test ha quindi un valore complessivo in termini di punti pari alla somma dei punteggi delle singole domande che lo compongono.

I criteri di attribuzione dei punteggi (*scoring*) possono essere diversi, in funzione anche delle caratteristiche degli *items* che compongono la prova. Ogni *item* che compone la prova, infatti, può avere un punteggio diverso in base al peso assegnato alle abilità che sono coinvolte.

Il punteggio complessivo grezzo ottenuto da ciascun alunno nelle prove di valutazione viene trasformato automaticamente in valore percentuale rispetto al totale dei punti determinato per la prova. Così, ad esempio, in una prova che consta di 45 punti complessivi, uno studente che ha totalizzato 39 punti ottiene l'86,6% dei punti. In base al risultato percentuale conseguito, l'alunno viene collocato sulla "scala ordinale" dei risultati per quella prova. Nel tempo, poi, è possibile collocare i risultati raccolti da tutte le prove svolte da ciascun alunno sulla "scala ordinale" generale relativa a tutte le prove effettuate nel periodo considerato (quadrimestre, anno scolastico, intero corso di studi, ecc.).

3. La valutazione delle Conoscenze e delle Abilità

I dati raccolti con le varie prove di verifica vengono analizzati dai docenti. La loro interpretazione si trasforma in un **giudizio** fondato su **criteri**, elaborati e condivisi.

per la gestione delle prove di verifica delle “Conoscenze” e delle “Abilità” nell’ambito dell’insegnamento del latino e del greco in *Class Plus* vengono utilizzati prevalentemente sistemi *web based* che consentono una facile correzione delle prove di valutazione, facilitano la revisione della prova in classe, la discussione collettiva, la ripetizione della prova, l’analisi delle *performances* degli alunni sulla base di diversi report molto sofisticati, migliorando in modo significativo la *valutazione formativa* e l’autovalutazione.

LA VALUTAZIONE DELLE CONOSCENZE E DELLE ABILITA’ CON SISTEMI WEB BASED

Le piattaforme on line “Quia” e “QuestBase” facilitano la gestione professionale della valutazione delle Conoscenze e delle Abilità

Le prove *web based* producono una scala di valutazione di tipo “ordinale” delle *performance* degli studenti e fissa la distanza tra le diverse posizioni.

La scala ordinale è la migliore scala di valutazione, per precisione, chiarezza e completezza di dati che offre. Essa inoltre consente operazioni matematiche, statistiche, descrittive ed inferenziali molto utili per la valutazione scientifica dei risultati dei apprendimenti per quanto riguarda

le Conoscenze e le Abilità.

La scala ordinale, inoltre, è l’unica scala che consente di operare una media dei risultati significativa ed attendibile quando viene applicata a livello di interclasse (o comunque per gruppi di almeno 100 alunni).

Il report di ciascuna prova consente di disporre dei seguenti dati statistici:

Distribuzione della frequenza <i>Frequency distribution</i>	Indica quanti alunni hanno avuto lo stesso punteggio o lo stesso <i>range</i> di punti
Media	Esprime la media aritmetica dei valori registrati (addizionare i valori e dividere la somma ottenuta per il numero dei dati raccolti)
Moda <i>Mean</i>	Il valore che, in una serie di dati, si presenta con la maggiore frequenza
Mediana <i>Median</i>	Il valore che occupa il posto centrale in una serie di dati disposti in ordine crescente o decrescente
Deviazione <i>standard</i> <i>Standard deviation</i>	Esprime la distribuzione dei punteggi rispetto alla media . Più è alto il valore della deviazione <i>standard</i> , più la distribuzione dei punteggi è dispersa rispetto alla media.

Peso delle prove di verifica delle Conoscenze: il coefficiente di correzione

Nelle prove di valutazione delle Conoscenze e delle Abilità, a seconda della natura della prova stessa, il docente può applicare al risultato ottenuto un “coefficiente” di correzione che condiziona il valore finale della prova stessa.

Così, al risultato di una prova di verifica delle “semplici nozioni” di base, il docente può applicare un coefficiente di correzione di segno negativo che comporta una riduzione del voto finale (voto “di profitto”, da trascrivere sul registro). Al contrario, ad una prova complessa e difficile, il docente può applicare un coefficiente di correzione di segno positivo che accresce il valore del risultato finale.

Per applicare un coefficiente si moltiplica il valore percentuale ottenuto dall’alunno per un valore negativo (0.9 oppure 0.8 oppure 0.7, ecc.) o per un valore positivo (1.1 oppure 1.2 oppure 1.3, ecc.). Dividendo poi il risultato ottenuto per 10 si ottiene l’equivalente valore in punti decimali.

Esempio

L’alunno Rossi ha ottenuto ad una prova di valutazione delle Conoscenze 84,6%.

Se il docente applica un coefficiente negativo (ad esempio 0.9), il valore finale da valutare sarà 76,14; se applica un coefficiente positivo (ad esempio, 1.1), il valore finale sarà 93,06.

Per tradurre in voto decimale, basta dividere per 10.

Nel primo caso il docente assegnerà come voto finale 7,6 (ossia 7 $\frac{1}{2}$); nel secondo caso l’alunno beneficia del premio ed il suo voto sarà 9,3 (ossia 9+).

L’applicazione di un coefficiente di correzione (negativo o positivo) alla prova viene decisa dal docente in base al carattere più o meno facile, più o meno elementare, della prova. Di norma si applica un coefficiente negativo quando la prova per una verifica delle Conoscenze viene considerata “facile”: ad esempio quando si tratta di una prova composta esclusivamente da item strutturati semplici (domande a risposta chiusa, *multiple correct*, vero/falso, ecc.). E’ noto, infatti, che prove di questo tipo non possono essere assunte in modo assoluto come prove in grado di fornire indicazioni certe e sicure in merito al lavoro ed al progresso degli studenti, soprattutto se i quesiti sono pochi e non sono stati formulati in modo scientifico. E’ considerata facile, ad esempio, una prova che indaghi una ristretta parte del curriculum.

Si applica, invece, un coefficiente di correzione positivo quando la prova è considerata “difficile” o particolarmente impegnativa: quando, cioè, si devono valutare “Abilità complesse” piuttosto che semplici Conoscenze; quando, ad esempio, la prova prevede molte domande aperte (saggi brevi), traduzioni, composizioni in lingua, *problem solving*, ecc. Oppure quando la prova verte su ampie porzioni del programma; oppure, ancora, quando non è stata programmata e quindi ha il carattere di una prova “a sorpresa”. In tal caso

l'applicazione di un coefficiente positivo, che fa crescere il valore del risultato ottenuto, premia il risultato raggiunto e la qualità del lavoro svolto dall'alunno.

Conversione dei punteggi della prova in voto decimale

I punteggi ottenuti dagli studenti nelle prove *web-based* (con o senza applicazione del coefficiente di correzione) vengono convertiti in voti decimali allo scopo di assolvere l'obbligo di legge che impone la scala decimale di valutazione (una scala, del resto, molto familiare a tutti).

Esempio di conversione del punteggio della prova in voto decimale (con applicazione di un coefficiente di correzione negativo di 0.9)

ALUNNO	% su 22 punti	Coefficiente di correzione 0,9	VOTO IN DECIMI
XXX, MATTEO	87,3	78,57	8-
XXX, CAMILLA	90	81,00	8
XXX, EMANUELE	64,5	58,05	6-
XXX, PIERO	42,3	38,07	4-
XXX, VITTORIA	88,6	79,74	8
XXX, GENEROSO	76,8	69,12	7
XXX, FABIANA	80,9	72,81	7+
XXX, IDA	91,4	82,26	8+
XXX, ROBERTO	84,5	76,05	8/
XXX, OLGA	94,5	85,05	8/
XXX, LUCA	87,7	78,93	8-
XXX, CHIARA	86,8	78,12	8-
XXX, FABIANA	70,9	63,81	6+
XXX, ROSANNA	64,5	58,05	6-
XXX, SIMONA	89,5	80,55	8

4. La valutazione delle Competenze

La valutazione delle Competenze non è la somma delle prove di verifica delle Conoscenze e delle Abilità, ma un giudizio critico sulla capacità dell'alunno di affrontare e risolvere problemi/situazioni o creare prodotti materiali o immateriali mobilitando risorse possedute o che possono essere reperite.

La scuola è chiamata a superare la mera valutazione di profitto (voto "di pagella" in decimi), che appare ormai

LA COMPETENZA
La competenza è la capacità di "agire in situazione", supera la distinzione tra sapere e saper fare e va oltre il mero "voto di profitto".

come un relitto del tempo passato. Il voto di profitto della pagella, infatti, non dice niente a proposito del grado di Competenza raggiunto dall'alunno in relazione ad un determinato ambito formativo. Per obbligo di legge il voto "di profitto" coesiste, in questa fase storica, con la valutazione della Competenza, ma non coincide con essa in alcun

modo.

La valutazione della Competenza viene espressa mediante una semplice e chiara descrizione in grado di render conto simultaneamente di che cosa l'alunno "sa" (Conoscenze), di che cosa "sa fare" (Abilità), in quale condizione, in quale contesto, con quale autonomia e responsabilità, rispetto ad un "dominio specifico" dell'intelligenza e della personalità, e non più rispetto ai meri contenuti di una qualsiasi "disciplina".

Nella letteratura scientifica al riguardo le definizioni di "Competenza" sono molto numerose. Gli angoli visuali e le prospettive sono varie e molteplici. Tutte però fanno riferimento ad un elemento fondamentale della Competenza, ricorrente in tutte le definizioni: *"il saper agire in situazione"*.

Il "saper agire" implica un'azione coordinata di tre elementi concomitanti: le *Conoscenze* (i dati grezzi dei contenuti appresi), le *Abilità* (l'uso dei dati) e le cosiddette *meta-qualità* (ossia i dispositivi di controllo e di elaborazione).

La Competenza ha diverse *nature* in essa compresenti:

- una *natura operativa* che impone il superamento della distinzione tradizionale tra "sapere" e "saper fare";
- una *natura situata*, legata cioè al contesto, al momento dato;
- una *natura di processo* (agire e reagire in determinate situazioni),
- una *natura sociale* (incontro tra esperienza individuale personale e costruzione collettiva).

Seguendo le migliori sintesi oggi disponibili nella letteratura scientifica sull'argomento, è possibile affermare che la Competenza di uno studente è un *mix*, con diversi livelli di profondità, di "conoscenze" e di "strutture"

(dove per “strutture” si intendono “i particolari modelli o le particolari modalità operative” messe in campo dell’alunno per risolvere il compito complesso).

La Competenza può essere valutata sulla base di quattro concomitanti categorie di diverso contenuto:

Categoria della valutazione	Contenuto
<p>1. Qualità e quantità delle risorse (Conoscenze e abilità utilizzate)</p>	<p>Conoscenze e Abilità dell’alunno nel “dominio” conoscitivo. La valutazione, di questo parametro, poggia sulla valutazione delle Conoscenze ed Abilità possedute. Su questo piano si valutano perciò:</p> <ul style="list-style-type: none"> • le Conoscenze (le informazioni che l’alunno possiede; il loro numero e la loro quantità; la sequenza dei passi da compiere, la consequenzialità delle operazioni) • le capacità (l’Abilità, osservabile, nel risolvere un problema, applicando le Conoscenze).
<p>2. Modo di affrontare la prova (Strutture di “interpretazione”)</p>	<p>Modelli con cui l’alunno “legge” (inquadra) la situazione, il problema o il compito che gli viene proposto nella prova. Esse rivelano la maggiore o minore abilità di “porre il problema” (<i>problem posing</i>). Su questo piano il docente valuta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • se uno studente è più o meno capace di inquadrare ed affrontare il problema • se inquadra il problema in maniera “ingenua” (ossia istintiva e senza applicazione di Conoscenze ed Abilità) • se inquadra il problema in maniera più o meno tradizionale (senza cioè che le Conoscenze e le Abilità abbiano influito sul suo modo di lavorare)
<p>3. Modo di operare (Strutture di “azione”)</p>	<p>Strategie operative messe in atto per raggiungere lo scopo Su questo piano il docente valuta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • le “strategie” operative concrete messe in campo; • le scelte operate, la loro pertinenza con gli obiettivi, la loro utilità, la loro efficacia, la loro coerenza interna generale.
<p>4. Capacità di riflettere sul processo (Strutture di autoregolazione)</p>	<p>Capacità di riflettere sul lavoro svolto e di comprendere la via intrapresa, adeguarla, correggerla per raggiungere lo scopo. Su questo piano il docente valuta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • in che misura l’alunno è consapevole delle strategie messe in campo; • in che misura riflette sull’efficacia delle strategie in relazione agli scopi fissati; • se sa valutare le cause del successo o del fallimento del suo lavoro;

Ciascuno di questi aspetti è coinvolto, in diversa misura, nella valutazione della Competenza raggiunta dall'allievo in relazione allo specifico lavoro che gli viene assegnato.

Riconoscere e valutare la Competenza

Nella letteratura più autorevole a riguardo, la Competenza è definita come uno “stato interno” dell'alunno che esiste indipendentemente dalla sua manifestazione ma che si può cogliere, rilevare e valutare solo attraverso delle “prestazioni osservabili”.

La Competenza può essere osservata solo in modo indiretto attraverso “compiti autentici”. I compiti autentici hanno due caratteristiche:

1. sono prestazioni che lo studente compie “nelle pratiche ordinarie tipiche della vita e della cultura di chi apprende”
2. sono prestazioni significative per lo studente stesso che le compie

Nella valutazione autentica si valutano contemporaneamente diverse capacità dello studente (il pensiero critico, la soluzione di un problema, la scelta di soluzioni efficaci, la riflessione su quello che sta facendo, la modifica della sua azione alla luce dell'esperienza, ecc.).

La valutazione autentica è sempre molto coinvolgente per lo studente, più di qualsiasi altra forma di valutazione e, come si legge in letteratura scientifica, ha sempre un valore “proattivo”: cioè “spinge” l'alunno all'acquisizione di apprendimenti significativi.

Un esempio classico di valutazione autentica, nell'ambito del lavoro scolastico, in relazione ad un obiettivo “generico” di apprendimento, per l'italiano, è il seguente:

Obiettivo fissato	Compito e valutazione NON autentici	Compito e valutazione autentici
Conoscere la opere di Manzoni	<ul style="list-style-type: none"> Tema: la produzione letteraria di Manzoni 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare i motori di ricerca per rintracciare informazioni in rete sulla produzione letteraria di Manzoni Costruire con Word una sitografia (specificando anno, descrizione dei contenuti, fonti web consultabili, ecc.) Creare una timeline con i software on line disponibili

Un altro esempio di valutazione autentica per un obiettivo “generico” di apprendimento per il greco è il seguente:

Obiettivo	Valutazione NON autentica	Valutazione autentica
Conoscere il passo di Platone sulla nascita di Eros	<ul style="list-style-type: none"> • Tradurre il testo greco proposto in fotocopia 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare il testo proposto nel database testuale di riferimento • Individuare le traduzioni migliori disponibili in inglese e in italiano • Riportare su foglio Word in colonne sinottiche i testi (greco, italiano, inglese) • Esaminare le parole-chiave, indagandone le rilevanza nei lessici frequenti disponibili e stilare in Word un <i>lexicon</i> relativo. • Elaborare una sintesi dei concetti principali. • Offrire una traduzione <i>mediata</i> dei testi proposti.

Valutare il “livello” della Competenza: il confronto con la “prova esperta”

Uno dei modi più citati in letteratura scientifica per valutare il “grado di profondità” per ciascuno dei quattro elementi sopra indicati (“Qualità e quantità delle risorse”, “Modo di affrontare la prova”, “Modo di operare” e “Capacità di riflettere sul processo”) è il confronto tra la “competenza esperta” (ossia la competenza tipica, propria dell’esperto della disciplina in quel campo e quindi, nel nostro caso, del docente, preparato ed aggiornato) e la prova dello studente.

La tabella seguente offre un esempio di comparazione, per ciascun aspetto della Competenza, tra una prova di un alunno e la “prova esperta” sul tema di lingua e letteratura greca “il mito di Platone sulla nascita di Eros”:

Categoria	Performance NON esperta	Performance esperta
1. Qualità e quantità delle risorse	Usa un motore di ricerca generalista o una fonte non adeguata	Usa il database <i>Perseus</i> per cercare il testo greco di Platone. Usa fonti selezionate per informazioni di contesto sul tema considerato.

Categoria	Performance NON esperta	Performance esperta
2. Strutture di interpretazione	Interpreta la consegna in modo riduttivo (trovare un testo, copiarlo ed incollarlo sul proprio quaderno)	Interpreta la consegna come un'indagine a più piani che deve prevedere diverse fonti di informazione
3. Strutture di azione	copia dal web una traduzione qualsiasi, senza conoscerne l'autore e l'epoca, e senza confrontare altre traduzioni.	Cerca diverse traduzioni in rete, ne seleziona alcune; indica l'epoca e la fonte
4. Strutture di autoregolazione	Salva il tutto senza modificare nulla; non riflette su ciò che ha fatto; non modifica, per il futuro, il suo modo di ricercare testi e notizie nel web.	Decide di salvare i link ai siti consultati per successive nuove consultazioni; decide di utilizzare un editor di testi per modificare i contenuti trovati; prende in esame diversi programmi di presentazione per ottenere una buona visualizzazione dei risultati del proprio lavoro, ecc.

5. Le prove *standard* per la valutazione delle Competenze

Per gli studenti dell'indirizzo *Class Plus* sono proposte 11 diverse prove *standard*, di natura complessa, per la valutazione della Competenza nel campo del latino e del greco.

Ciascuna di esse è utilizzata dai docenti in relazione alla realtà concreta della classe nella quale ci si trova ad insegnare ed al particolare e specifico percorso didattico programmato


11 TIPOLOGIE DI PROVE COMPLESSE

Le 11 tipologie di prove standard per valutare la competenza in latino e in greco.



Le prove *standard* di Competenza possono essere somministrate in qualsiasi segmento del percorso formativo, dal primo all'ultimo anno del corso di studi, variando la complessità del compito e lasciando inalterata la struttura.

La prova di Competenza dovrebbe essere somministrata in particolare al termine di ciascun anno scolastico e contribuire con un peso rilevante (25%) alla valutazione annuale "di profitto".

La tabella seguente presentata sinteticamente tutte le tipologie fondamentali di prove per la valutazione delle Competenze nel quadro nella didattica del latino e del greco con il metodo naturale.²



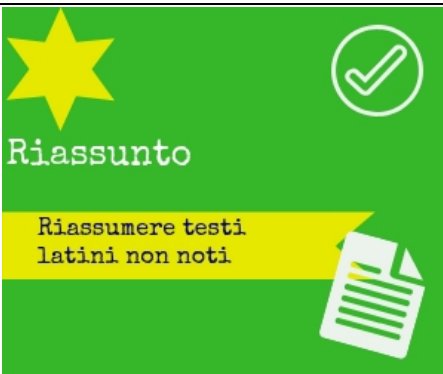
TIPOLOGIA PROVA	CONTENUTO / ATTIVITA' PREVISTA / RISORSE
	<p>1. Unità di Apprendimento (UdA) di tipo complesso</p> <p>Interpretare e comprendere, senza vocabolario, testi non noti in precedenza.</p> <p>Si chiede all'alunno di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il contenuto di testi di un livello di difficoltà superiore alle Conoscenze possedute. • Svolgere esercizi di manipolazione del testo e di adattamento • Commentare a livello linguistico e contenutistico il passo considerato


² Le prove n° 2, 3, 4, 5, 6 e 7 sono state ricavate dalla "Guida per gli insegnanti" del corso *Lingua Latina per se illustrata*, Parte I, *Familia Romana*. Cfr. L. Miraglia, *Nova via. Latine doceo*, Montella, 2009, pp. 125 sgg.

TIPOLOGIA PROVA	CONTENUTO / ATTIVITA' PREVISTA / RISORSE
	<p>2. Descrizione di un'immagine</p> <p>Descrivere con completezza un'immagine proposta (rappresentante una scena di vita, un elemento architettonico, culturale, un mito), utilizzando con padronanza il lessico noto.</p> <p>Si chiede all'alunno di descrivere non solo indicare gli oggetti e le persone (con gli aggettivi che le qualificano), ma anche le azioni rappresentate (utilizzando verbi e congiunzioni).</p> <p>Risorse web</p> <ul style="list-style-type: none"> • ThingLink • Edmodo • Google Classroom
	<p>3. Storytelling</p> <p>Elaborare una storia e produrre una presentazione animata a partire da un'immagine (utilizzando eventualmente specifici strumenti digitali).</p> <p>Si chiede all'alunno di narrare in modo articolato una storia, utilizzando:</p> <ul style="list-style-type: none"> • un canovaccio fornito dal docente • le conoscenze sull'argomento • il lessico e la fraseologia nota • immagini e personaggi adeguati al racconto • domande-guida di input fornite dal docente <p>Livello base (semplice)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso di un form condiviso su Google Drive (per la scrittura) • Uso di ThingLink per la presentazione di una immagine <p>Livello avanzato</p> <p>Utilizzo di piattaforma specifiche che consentono la creazione, la stampa e l'archiviazione della storia</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Storyboard That</u> • Adobe Spark • Storify

TIPOLOGIA PROVA	CONTENUTO / ATTIVITA' PREVISTA / RISORSE
  <p>Drammatizzazione</p> <p>Trasformare testi narrativi in dialoghi.</p> 	<p>4. Drammatizzazione di testi</p> <p>Trasformare testi narrativi in dialoghi (o viceversa).</p> <p>Si chiede all'alunno di trasformare i <i>colloquia latina</i> presenti nel manuale oppure altri testi desunti da altre raccolte e antologie.</p> <p>Si possono utilizzare varie fonti, tra cui:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Colloquia personarum</i> (nel volume <i>Latine disco</i>) • Pasquetti, <i>Roma antica da vicino</i>,
  <p>Composizione guidata</p> <p>Comporre una storia a partire da un fatto o un detto</p> 	<p>5. Composizione guidata (<i>chria</i>; <i>χρεία</i>)</p> <p>Composizione di una storia a partire da "un fatto" o "un detto" proposto dal docente (<i>ιδών</i> oppure <i>cum vidisset</i>; <i>ἐρωτηθείς</i> oppure <i>interrogatus</i>; <i>ἔφη</i> oppure <i>dixit</i>.)</p> <p>Il docente fornisce una breve storia con al centro un fatto o un detto famoso e chiede agli studenti di comporre una pagina su di esso, utilizzando come guida le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>quis? / quid? / cur? / quomodo? / quando?</i> • <i>quis? / quid? / quibus auxiliis / cur? / quomodo? / quando?</i> <p>La chiusura (<i>conclusio</i>) deve prevedere</p> <ul style="list-style-type: none"> • una <i>complexio</i> o una <i>conclusio</i> oppure una <i>aprosdoketon</i>
  <p>Composizione fraseologica</p> <p>Comporre una storia utilizzando <i>iuncturae</i></p> 	<p>6. Composizione fraseologica</p> <p>Composizione di una storia con utilizzo di <i>iuncturae</i> tipiche fornite dal docente.</p> <p>Si chiede all'alunno di utilizzare, nello scrivere la storia, il maggior numero possibile di <i>iuncturae</i> tipiche fornite dal docente.</p>

TIPOLOGIA PROVA	CONTENUTO / ATTIVITA' PREVISTA / RISORSE
	<p>7. Imitatio</p> <p>Scrittura di un brano che imita un brano proposto ma varia l'argomento,</p> <p>Si chiede all'alunno di modificare un brano dato, mantenendo "la struttura narrativa" (i nomi, i verbi, gli aggettivi, l'ordine delle parole) ma variando completamente la situazione (utilizzando, quindi, <i>altri</i> nomi, <i>altri</i> verbi, <i>altri</i> aggettivi, ecc.)</p>
	<p>8. Traduzione</p> <p>Traduzione in italiano di un brano di un autore antico (con o senza ausilio di un dizionario)</p> <p>Traduzione dal greco in latino con l'aiuto di un dizionario bilingue Traduzione dal latino in altre lingue moderne</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dizionari cartacei tradizionali • Dizionari cd-rom • Dizionari nel web • Analizzatori morfosintattici (Perseus / Web Lexis / Collatinus) <p>Archivi testuali on line</p>
	<p>9. Prova autentica – Produzione audio</p> <p>Realizzare uno o più episodi di una trasmissione <i>podcast</i> in latino o in greco.</p> <p>Si chiede all'alunno (a ad un gruppo di alunni) di realizzare una registrazione audio elaborando in modo adeguato un testo latino o greco. Possono essere utilizzati i testi presenti nei manuali o altri testi elaborati per questo scopo.</p> <p>La lettura espressiva, la recitazione, deve essere completata da musiche adeguatamente elaborate.</p> <p>Il podcast deve essere effettivamente pubblicato nel web</p> <ul style="list-style-type: none"> • Software Audacity • SoundCloud • SoundBerry • Anchor • Spreaker

TIPOLOGIA PROVA	CONTENUTO / ATTIVITA' PREVISTA / RISORSE
	<p>10. Prova autentica – Produzione video</p> <p>Realizzare un semplice video descrittivo di un aspetto o di un tema tipico della cultura antica.</p> <p>Si chiede all'alunno di realizzare un video (di varia durata) in grado di rappresentare una tematica predefinita, utilizzando consapevolmente i testi in lingua originale (anche adattati), scegliendo il format migliore e adeguandone il linguaggio verbale e visivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strumenti di ripresa (videocamera) • Software di elaborazione video (Windows Movie Maker o altri).
	<p>11. Prova autentica – Produzione oggetti</p> <p>Si chiede all'alunno di realizzare un manufatto, modello 3D, plastico, strutture scenografiche o elementi espositivi, utili ad illustrare in modo realistico o che rappresenti metaforicamente un aspetto della cultura greco-romana, utilizzando i testi in lingua originale (anche adattati).</p>
	<p>12. Riassunto in latino</p> <p>Si chiede all'alunno di realizzare un riassunto in latino di un testo assegnato dal docente, letto e studiato preventivamente oppure compreso in maniera estemporanea.</p>

TIPOLOGIA PROVA	CONTENUTO / ATTIVITA' PREVISTA / RISORSE
 <p>Presentazioni multimediali</p> <p>Realizzare presentazioni multimediali</p>	<p>13. Presentazioni multimediali</p> <p>Si chiede all'alunno di realizzare una presentazione multimediali con software a scelta su tema assegnato, che rispetti i criteri generali contenutistici, funzionali ed estetici standard per questo tipo di produzioni.</p>

Descrivere la Competenza: l'uso di "livelli" e Rubrics


Per valutare una prova di Competenza di un allievo si utilizzano i "livelli" descrittivi. La descrizione di un livello di Competenza non è mai negativa. Essa può essere solo positiva. Ogni livello di Competenza descrive cosa

un alunno *sa fare* e non cosa *non sa fare*. La descrizione di una Competenza dichiara quanto una persona "sa fare" rispetto ad un compito o ad una situazione specifica (nota o nuova) e non quanto conosce di una data disciplina. Per ciascun tipo di prova di valutazione della Competenza sono indicati, di norma, 3 livelli di Competenza (base, intermedio, avanzato).

Per semplificare la valutazione della Competenza si utilizzano specifiche *Rubric* di valutazione, diverse per ciascun tipo di prova. Una più facile gestione delle Rubrics può essere


realizzata mediante l'uso di specifiche risorse on line, come ad esempio *ForAllRubrics* o *QuickRubric*.

UTILIZZARE LE RUBRICS DI VALUTAZIONE




ForAllRubrics

I sistemi on line come **AllForRubrics** consentono una facile creazione e gestione delle Rubric di valutazione per ciascuna classe,


Karen Jeffrey
Go Mobile Admin Log Out

MY CLASS
DESIGN
LIBRARY
ANALYZE
HELP CENTER



CREATIVE PRESENTATION/POSTER RUBRIC

Basic Editing
Advanced Editing
Print
Done

Items	Below Basic 1 Point ■ ■ ■	Basic 2 Points ■ ■ ■	Goal 3 Points ■ ■ ■	Advanced Goal 4 Points ■ ■ ■
Content	The poster lacks a purpose and theme.	The purpose and theme of the poster is somewhat muddy or vague.	The poster has a clearly stated purpose and theme, but may have one or two elements that do not seem to be related to it.	The poster has a clear, well-stated purpose and organizing theme that is carried out throughout the poster.
Spelling, Grammar, and Mechanics <small>Score = points x 1.5</small>	There are more than 5 errors in spelling, punctuation or grammar in the poster.	There are 4-5 errors in spelling, punctuation or grammar in the poster.	There are 1-3 errors in spelling, punctuation or grammar in the poster.	There are no errors in spelling, punctuation or grammar in the poster.
Graphics	Graphics seem randomly chosen, are of low quality, OR distract the reader.	Graphics are related to the theme/purpose of the poster, and are of good quality.	Graphics are related to the theme/purpose of the poster, are of good quality and enhance reader interest or understanding.	Graphics are related to the theme/purpose of the poster, are thoughtfully cropped, are of high quality and enhance reader interest or understanding.
Attractiveness <small>Score = points x 1.5</small>	The poster is distractingly messy or very poorly designed. It is not attractive. The title is too small and/or does not describe the content of the poster well.	The poster is acceptably attractive though it may be a bit messy. The title can be read from 4 ft. away and describes the content adequately.	The poster is attractive in terms of design, layout and neatness. The title can be read from 6 ft. away and describes content well.	The poster is exceptionally attractive in terms of design, layout, and neatness. The title can be read from 6 ft. away and is quite creative.

Add 1 more item(s).
Add Section

Le diverse Rubrics di valutazione sono documenti valutativi ufficiali della scuola, fanno parte integrante della Programmazione di classe e sono pubblicate, illustrate e spiegate agli studenti e ai genitori.

Di seguito si presentano le Rubrics utilizzate per ciascuna delle tipologie di prove previste per la valutazione della Competenza nei corsi *Class Plus*. Ogni Rubric è progettata per essere rispondente alle specifiche esigenze valutative imposte di una particolare tipologia di prova di Competenza.

Ciascuna Rubric presenta Categorie e dei Livelli diversi (base, intermedio ed avanzato) per ciascuna categoria ed un punteggio complessivo.

La valutazione della prova è individuale ed è espressa sia dalla descrizione verbale del livello raggiunto sia dal punteggio complessivo in centesimi che vi corrisponde e che costituisce la base per la conversione al voto decimale di profitto.

Di seguito vengono presentate le Rubrics di valutazione per ciascuna tipologia di prova di Competenza proposta nell'indirizzo *Class Plus*.

6. RUBRICS DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Di seguito le Rubrics di valutazione adottate per il latino ed il greco nel corso “Class Plus”



01. COMPrensione DEI TESTI - REDAZIONE DIGITALE

Student Name: _____ Date: _____

Items	Nessuna competenza (0 Points)	Livello di base (1 Point)	Livello intermedio (2 Points)	Livello avanzato (3 Points)
Categorie				
A. Comprensione dell'argomento Score = points x 2.5	Non comprende l'argomento	Comprende l'argomento del testo	Comprende l'argomento del testo ed il significato nelle linee generali	Comprende l'argomento del testo ed il significato di tutte le sue parti, cogliendone anche i particolari
B. Informazioni principali e secondarie	Non coglie alcuna differenza tra le informazioni presenti nel testo.	Individua poche informazioni principali; ma non individua le informazioni accessorie.	Sa individuare le informazioni principali presenti nel testo ed alcune informazioni secondarie	Sa cogliere perfettamente le informazioni principali e quelle secondarie e sa stabilire relazioni tra esse.
D. Conoscenza del lessico Score = points x 2.5	Nessuna competenza lessicale	Riconosce i significati base dei vocaboli più rilevanti ed il significato traslato di alcuni vocaboli essenziali	Riconosce i significati di base e traslati della maggior parte dei vocaboli	Individua i significati di base e traslati e coglie il significato traslato e le diverse sfumature di tutti o della maggior parte dei vocaboli.
E. Elementi retorici ed espressione linguistica Score = points x 0.5	Nessuna competenza retorico-espressiva	Riconosce alcuni elementi retorici del testo; utilizza una lingua semplice.	Individua diversi aspetti della struttura retorica del testo; che rende in una forma adeguatamente scorrevole.	Individua tutti gli aspetti della struttura retorica e se ne serve per migliorare la comprensione del testo, utilizzando un'espressione linguistica efficace.
Ortografia e calligrafia				
Ortografia Score = points x 0.5	Nessuna competenza ortografica; commette numerosi e gravi errori ortografici	Alcuni errori ortografici	Pochi errori ortografici non gravi	Non commette alcun errore ortografico
Punteggiatura Score = points x 0.5	Nessuna competenza	Alcuni errori nell'uso corretto della punteggiatura	Qualche imprecisione non grave nell'uso della punteggiatura.	Pieno rispetto delle regole di punteggiatura.
Calligrafia digitale Score = points x 0.5	Nessun rispetto delle regole di editing digitale	Usa in modo impreciso la scrittura digitale; commette errori di formattazione del documento. Non divide il testo in paragrafi.	Poche imprecisioni nella formattazione del documento. Imprecisa divisione in paragrafi del testo.	Scrittura digitale pienamente rispondente alle regole di editing



02. DESCRIZIONE DI UN'IMMAGINE

Student Name: _____ Date: _____

Items	Livello di base (1 Point)	Livello intermedio (2 Points)	Livello avanzato (3 Points)
1. Conoscenze e abilità utilizzate (Qualità e quantità delle risorse) Score = points x 5.0	Prende in considerazione solo alcuni elementi della immagine proposta, limitandosi ad una descrizione essenziale. Usa pochi e semplici termini, senza utilizzo di connettori frasali; Commette qualche erro-re sintattico e/o lessicale.	Descrive adeguatamente l'immagine, con completezza di riferimenti. Usa un adeguato numero di vocaboli e di connettori frasali; Commette pochi errori sintattici e/o lessicali.	Descrive in modo completo e minuzioso la scena. Usa un lessico vario, con proprietà semantica; utilizza i connettori frasali in modo sicuro e vario e non commette errori sintattici e/o lessicali.
2. Modo di affrontare la prova (Strutture di "interpretazione") Score = points x 5.0	Ha affrontato il compito in maniera semplice ed ingenua, senza applicare adeguatamente le Conoscenze e le Abilità.	Si è posto correttamente di fronte al problema; ha ricercato rapidamente la soluzione, utilizzando consapevolmente le Conoscenze e le Abilità.	Si è posto correttamente di fronte al problema; ha inquadrato rapidamente la soluzione; è stato in grado di scegliere soluzioni originali e creative.
3. Modo di operare (Strutture di "azione") Score = points x 7.0	Ha operato scelte strategiche di base; ricorrendo a poche soluzioni espressive, perlopiù ripetute.	Ha utilizzato una strategia valida cercando di adottare le soluzioni tecniche migliori per raggiungere lo scopo proposto;	Ha operato scelte pienamente funzionali al raggiungimento dello scopo; Ha ottenuto soluzioni valide dal punto di vista funzionale, con impiego corretto di tutte le soluzioni narrative possibili; ha introdotto nella storia numerosi personaggi per vivacizzarla in modo personale.
4. Capacità di riflettere sul processo (Strutture di autoregolazione) Score = points x 5.0	Compie poche riflessioni sul percorso seguito durante il lavoro.	E' consapevole dell'esistenza di alternative espressive valide, che potevano essere messe in campo per svolgere il lavoro, e dei limiti del lavoro svolto.	E' perfettamente in grado di riflettere sul percorso seguito. Sa indicare valide alternative diverse alle soluzioni proposte; Riflette autonomamente sul processo ed è pienamente consapevole del diverso valore e della diversa efficacia delle alternative possibili.



03. STORYTELLING

Student Name: _____ Date: _____

Items	Livello di base (1 Point)	Livello intermedio (2 Points)	Livello avanzato (3 Points)
1. Conoscenze e abilità utilizzate (Qualità e quantità delle risorse) Score = points x 5.0	Elabora una storia semplice e poco articolata. Prende in considerazione pochi Usa pochi e semplici termini, senza utilizzo di connettori frasali; Commette qualche errore sintattico e/o lessicale	Elabora una storia sufficiente-mente articolata, prendendo in considerazione quasi tutti gli spunti offerti dall'input. La fabula rivela un adeguato grado di articolazione. Usa molti termini in maniera corretta; Usa i connettori frasali; Commette pochi o nessun errore sintattico e/o lessicale.	Elabora una storia molto articolata, con soluzioni creative valide. Usa un lessico molto vario, con proprietà semantica; utilizza i connettori frasali e non commette alcun errore sintattico e/o lessicale.
2. Modo di affrontare la prova (Strutture di "interpretazione") Score = points x 5.0	Ha affrontato il compito in maniera semplice ed ingenua, senza applicare adeguatamente le Conoscenze e le Abilità richieste.	Si è posto correttamente di fronte al problema; ha ricerca-to rapidamente la soluzione, utilizzando consapevolmente le Conoscenze.	Si è posto correttamente di fronte al problema; ha inquadrato rapidamente la soluzione; è stato in grado di scegliere soluzioni originali, creative e molto originali.
3. Modo di operare (Strutture di "azione") Score = points x 7.0	Ha operato scelte strategiche di base; ricorrendo a poche soluzioni espressive, perlopiù ripetute. Usa la strumentazione proposta limitandosi a poche e semplici funzioni di base	Ha utilizzato una strategia va-lida cercando di adottare le soluzioni tecniche migliori; Utilizza con abilità gli strumenti di storytelling proposti ed usa le funzioni di fondamentali.	Ha operato scelte pienamente funzionali al raggiungimento dello scopo; ha ottenuto soluzioni valide dal punto di vista funzionale, con impiego corretto di tutte le soluzioni narrative possibili, vivacizzate in modo personale. Utilizza con precisione gli strumenti proposti, con uso ampio ed esperto delle funzioni. Uso curato e preciso della grafica.
4. Capacità di riflettere sul processo (Strutture di autoregolazione) Score = points x 5.0	Compie poche riflessioni sul percorso seguito durante il lavoro.	E' consapevole dell'esistenza di alternative espressive vali-de, che potevano essere messe in campo per svolgere il lavoro, e dei limiti del lavoro svolto.	E' perfettamente in grado di riflettere sul percorso seguito. Sa indicare valide alternative diverse alle soluzioni proposte; è consapevole del diverso valore e della diversa efficacia delle alternative tecniche e procedurali.



04. DRAMMATIZZAZIONE DI TESTI

Student Name: _____ Date: _____

Items	Livello di base (1 Point)	Livello intermedio (2 Points)	Livello avanzato (3 Points)
1. Conoscenze e abilità utilizzate (Qualità e quantità delle risorse) Score = points x 5.0	Usa pochi termini e semplici; usa pochi connettori frasali; commette qualche errore sintattico e/o lessicale.	Usa un discreto numero di termini in maniera corretta; usa adeguatamente i connettori frasali; commette pochi o nessun errore sintattico e/o lessicale	Usa un lessico vario, con proprietà semantica; utilizza i connettori frasali e non commette alcun errore sintattico nella trasformazione degli enunciati.
2. Modo di affrontare la prova (Strutture di "interpretazione") Score = points x 3.0	Ha affrontato il compito in maniera semplice ed ingenua, senza applicare adeguatamente le Conoscenze e le Abilità necessarie	Si è posto correttamente di fronte al problema; ha inquadrato rapidamente la soluzione, utilizzando consapevolmente le Conoscenze che possiede.	Si è posto correttamente di fronte al problema; ha inquadrato rapidamente la soluzione; è stato in grado di scegliere soluzioni originali e creative
3. Modo di operare (Strutture di "azione") Score = points x 5.0	Ha operato scelte strategiche di base; ricorrendo a poche e semplici soluzioni espressive.	Ha utilizzato una strategia valida cercando di adottare le soluzioni tecniche migliori;	Ha operato scelte pienamente funzionali al raggiungimento dello scopo; Ha ottenuto soluzioni valide dal punto di vista funzionale, con impiego corretto di tutte le soluzioni linguistiche possibili;
4. Capacità di riflettere sul processo (Strutture di autoregolazione) Score = points x 3.0	Se guidato compie poche riflessioni sul percorso seguito;	E' consapevole dell'esistenza di alternative espressive valide, che potevano essere messe in campo per svolgere il lavoro.	E' perfettamente in grado di riflettere in modo autonomo sul percorso seguito. Sa indicare diverse alternative alle soluzioni utilizzate; E' consapevole dell'efficacia delle diverse strategie possibili.



05. COMPOSIZIONE GUIDATA (CHRIA)

Student Name: _____ Date: _____

Items	Livello di base (1 Point)	Livello intermedio (2 Points)	Livello avanzato (3 Points)
1. Conoscenze e abilità utilizzate (Qualità e quantità delle risorse) Score = points x 7.0	Compone un testo semplice, utilizzando solo in modo parziale i dati forniti dal docente. La conclusione è assente oppure è semplice.	Compone un testo articolato, utilizzando tutti i dati forniti dal docente e rispondendo alle domande-guida. La composizione si conclude in forma semplice ma in modo rispondente alla consegna.	Compone un testo molto ampio ed articolato, utilizzando tutti i dati forniti dal docente e rispondendo in maniera ampia e discorsiva a tutte le domande guida. Riesce a concludere la composizione utilizzando in modo adeguato una delle forme proposte.
2. Modo di affrontare la prova Score = points x 5.0	Affronta il compito in maniera semplice, senza applicare in modo adeguato le Conoscenze e le Abilità. Utilizza solo in parte le domande-guida fornite dal docente,	Sa affrontare il compito applicando in buona misura le Conoscenze e le Abilità apprese e seguendo le domande-guida proposte.	E' in grado di affrontare la prova utilizzando pienamente le Conoscenze e le Abilità. Utilizza le domande-guida sviluppandole in senso originale e creativo.
3. Modo di operare Score = points x 3.0	Ha operato scelte strategiche di base, ricorrendo a poche soluzioni espressive	Ha utilizzato una strategia valida cercando di adottare le soluzioni tecniche migliori.	Ha operato scelte pienamente funzionali al raggiungimento dello scopo; Ha ottenuto soluzioni valide dal punto di vista funzionale, con impiego corretto di tutte le soluzioni linguistiche possibili;
4. Capacità di riflettere sul processo Score = points x 3.0	Se richiesto è in grado di indicare il processo seguito e di ricostruirne le fasi.	E' in grado di spiegare le ragioni delle scelte compiute, evidenziando punti di forza ed elementi di debolezza.	Riflette sull'efficacia del lavoro compiuto; è in grado di indicare nuovi e diversi mezzi di realizzazione. E' perfettamente consapevole del valore del lavoro realizzato. Sa indicare ragioni e cause delle soluzioni migliori.



06. COMPOSIZIONE FRASEOLOGICA

Student Name: _____ Date: _____

Items	Livello di base (1 Point)	Livello intermedio (2 Points)	Livello avanzato (3 Points)
1. Conoscenze e abilità utilizzate (Qualità e quantità delle risorse) Score = points x 3.0	Compone un testo semplice, utilizzando poche iuncturae tra quelle fornite dal docente; Le iuncturae utilizzate sono le più semplici.	Compone un testo sufficientemente articolato utilizzando diverse iuncturae tra quelle fornite dal docente; Le iuncturae utilizzate sono varie e non ripetute	Compone un testo molto articolato utilizzando tutte o la maggior parte delle iuncturae fornite dal docente; Impiega le iuncturae con piena proprietà semantica e padronanza letteraria.
2. Modo di affrontare la prova Score = points x 3.0	Affronta il compito in maniera semplice, senza applicare in modo adeguato le Conoscenze e le Abilità	Sa affrontare il compito applicando in buona misura le Conoscenze e le Abilità apprese.	E' in grado di affrontare la prova utilizzando pienamente le Conoscenze e le Abilità. Rivela anche un apprezzabile grado di originalità e creatività.
3. Modo di operare Score = points x 3.0	Ha operato scelte strategiche di base, ricorrendo a poche soluzioni tecniche.	Ha utilizzato una strategia operativa valida cercando di adottare le soluzioni tecniche migliori.	Ha operato scelte piena-mente funzionali al raggiungimento dello scopo; Ha ottenuto soluzioni valide dal punto di vista funzionale, con impiego corretto di tutte le soluzioni espressive possibili
4. Capacità di riflettere sul processo Score = points x 3.0	Se richiesto è in grado di indicare il processo seguito e ricostruirne le fasi	E' in grado di spiegare le ragioni delle scelte compiute, evidenziando punti di forza ed elementi negativi.	Riflette sull'efficacia del la-voro compiuto; è in grado di indicare nuovi e diversi percorsi di realizzazione del compito. E' perfettamente consapevole del valore del lavoro realizzato. Sa indicare punti di forza e di debolezza



07. IMITATIO

Student Name: _____ Date: _____

Items	Livello di base (1 Point)	Livello intermedio (2 Points)	Livello avanzato (3 Points)
1. Conoscenze e abilità utilizzate (Qualità e quantità delle risorse) Score = points x 4.0	Riscrive il brano in forma sintetica. Non si discosta dal modello fornito, utilizzando poche variazioni e un lessico essenziale	Riscrive il brano in modo ampio, con utilizzo di un lessico pertinente all'argomento scelto	Riscrive il brano in modo ampio, proponendo un nuovo argomento ben presentato dal punto di vista logico-discorsivo, lessicale ed espressivo.
2. Modo di affrontare la prova Score = points x 6.0	Affronta il compito in maniera semplice, applicando in modo limitato le Conoscenze e le Abilità	Sa affrontare il compito applicando in buona misura le Conoscenze e le Abilità apprese.	E' in grado di affrontare la prova utilizzando pienamente le Conoscenze e le Abilità. E' capace di utilizzarle anche in maniera originale e creativa.
3. Modo di operare Score = points x 3.0	Ha operato scelte strategiche di base, ricorrendo a poche soluzioni tecniche	Ha utilizzato una strategia operativa valida cercando di adottare le soluzioni tecniche migliori.	Ha operato scelte piena-mente funzionali al raggiungimento dello scopo; Ha ottenuto soluzioni valide dal punto di vista funzionale, con impiego corretto di tutte le soluzioni espressive possibili
4. Capacità di riflettere sul processo Score = points x 3.0	Se richiesto è in grado di indicare il processo seguito e ricostruirne le fasi	E' in grado di spiegare le ragioni delle scelte compiute, evidenziando punti di forza ed elementi di debolezza.	Riflette sull'efficacia del lavoro compiuto; è in grado di indicare nuovi e diversi mezzi di realizzazione. E' perfettamente consapevole del valore del lavoro realizzato. Sa indicare ragioni e cause del successo o del fallimento



08 ter. TRADUZIONE e REDAZIONE DIGITALE

Student Name: _____ Date: _____

Items	Abilità NON conseguita (0 Points)	Livello di base (2 Points)	Livello intermedio (3 Points)	Livello avanzato (4 Points)
Categorie valutative				
A. Morfosintassi	Numerosi errori di morfologia e di sintassi	Qualche errore - non grave - di morfologia e di sintassi.	Adeguatezza morfologica. Pochi errori relativi a strutture morfosintattiche difficili.	Sicura padronanza delle strutture linguistiche
B. Comprensione Score = points x 2.0	Gravi equivoci di interpretazione e/o interpretazione solo parziale del testo.	Comprensione del testo globalmente corretta, con alcuni errori o imprecisioni interpretative.	Comprensione globalmente corretta del testo, con poche imprecisioni interpretative.	Comprensione pienamente corretta del testo in ogni sua parte
C. Traduzione Score = points x 1.5	Traduzione assai imprecisa nei nessi logico-sintattici e scorretta nelle soluzioni lessicali	Traduzione lineare con pochi nessi sintattici e con soluzioni lessicali semplici o poco efficaci.	Traduzione globalmente valida nella resa lessicale e nella struttura sintattica utilizzata	Traduzione molto fluida nell'articolazione dei periodi ed efficace nella resa lessicale ed espressiva. Buon uso della punteggiatura.
Ortografia e punteggiatura				
Correttezza ortografica	Numerosi e/o gravi errori di ortografia	Alcuni errori di ortografia e/o uso impreciso o scorretto della punteggiatura.	Nessun errore di ortografia; imprecisioni nell'uso della punteggiatura.	Nessun errore di ortografia; uso esperto ed espressivo della punteggiatura.
Correttezza digitale	Nessun rispetto delle regole redazionali	Scarso rispetto delle regole di redazione di un documento (impostazione pagina, uso dei font, paragrafatura, posizionamento della punteggiatura)	Parziale rispetto delle regole di redazione di un documento (impostazione pagina, uso dei font, paragrafatura, posizionamento della punteggiatura)	Pieno rispetto delle regole di redazione di un documento (impostazione pagina, uso dei font, paragrafatura, posizionamento della punteggiatura)



09. PROVA AUTENTICA – PRODUZIONE AUDIO

Student Name: _____ Date: _____

Items	Livello di base (1 Point)	Livello intermedio (2 Points)	Livello avanzato (3 Points)
Items			
1. Conoscenze e abilità utilizzate (Qualità e quantità delle risorse) Score = points x 4.0	Realizza un episodio podcast semplice, utilizzando poche Conoscenze linguistiche essenziali di base ed una strumentazione semplice.	Realizza, da solo o in gruppo, un episodio podcast utilizzando tutte le Conoscenze linguistiche possedute.	Realizza uno o più episodi podcast con utilizzo ampio e sicuro delle Conoscenze, strutturando in modo articolato il prodotto, arricchito da spunti originali e creativi.
2. Modo di affrontare la prova Score = points x 5.0	Affronta il compito in maniera semplice, senza applicare in modo adeguato le Conoscenze e le Abilità	Sa affrontare il compito applicando in buona misura le Conoscenze e le Abilità apprese.	E' in grado di affrontare la prova interpretando in modo efficace le Conoscenze ed utilizzandole pienamente con le relative Abilità. E' capace di utilizzarle anche in maniera originale e creativa.
3. Modo di operare Score = points x 7.0	Ha operato scelte tecniche e strumenti di base, ricorrendo a poche e semplici soluzioni. Utilizza strumenti tecnologici essenziali di base.	Ha operato buone scelte operative, ricorrendo a valide soluzioni tecniche procedurali e un adeguato uso di uno o più strumenti tecnologici	Opera valide scelte operative, ottime soluzioni tecniche, mostrando un uso esperto degli strumenti tecnologici, scegliendo in autonomia alternative adeguate. Se lavorare in gruppo; è in grado di coordinare efficacemente il gruppo di lavoro
4. Capacità di riflettere sul processo Score = points x 4.0	Se richiesto è in grado di indicare il processo seguito e ricostruirne le fasi	E' in grado di spiegare le ragioni delle scelte compiute, evidenziando punti di forza ed elementi di debolezza.	Riflette sull'efficacia del lavoro compiuto; è in grado di indicare nuovi e diversi mezzi di realizzazione. E' perfettamente consapevole del valore del lavoro realizzato. Sa indicare ragioni e cause del successo o del fallimento
Qualità estetica ed efficacia comunicativa			
Qualità estetica del prodotto Score = points x 2.0	Il prodotto è sufficientemente curato sul piano estetico. Non sempre omogeneo nelle sue parti.	Il prodotto è adeguatamente curato ed omogeneo nelle sue parti	Il prodotto è molto curato ed omogeneo in tutte le sue parti, con attenzione agli aspetti fonici (tappeto musicale, pause, ecc.) e grafici (copertina, logo, ecc.)



10. PROVA AUTENTICA – PRODUZIONE VIDEO

Student Name: _____ Date: _____

Items	Livello di base (1 Point)	Livello intermedio (2 Points)	Livello avanzato (3 Points)
Items			
1. Conoscenze e abilità utilizzate (Qualità e quantità delle risorse) Score = points x 4.0	Realizza un video semplice utilizzando gli elementi linguistici e culturali essenziali di base.	Realizza, da solo o in gruppo, un video completo dal punto di vista narrativo, utilizzando in modo ampio Conoscenze che possiede	Realizza un video di qualità dal punto di vista narrativo, utilizzando non solo le Conoscenze che possiede, ma anche elementi nuovi derivati da altre fonti indicate dal docente o ricercate in autonomia. Il prodotto finale si caratterizza per il grado di novità delle informazioni che presenta
2. Modo di affrontare la prova Score = points x 5.0	Affronta il compito in maniera semplice ed essenziale, applicando in modo limitato le Conoscenze e le Abilità possedute	Sa affrontare il compito in modo adeguato, progettandone e coordinando l'esecuzione ed applicando le Conoscenze e le Abilità apprese.	E' in grado di affrontare la prova utilizzando pienamente le Conoscenze e le Abilità. Riesce ad inquadrare il problema da affrontare e a prospettare soluzioni esecutive adeguate. E' capace di utilizzarle anche in maniera originale e creativa.
3. Modo di operare Score = points x 7.0	Ha operato scelte tecniche e strumenti di base, ricorrendo a poche e semplici soluzioni. Utilizza strumenti tecnologici essenziali di base.	Ha operato buone scelte operative, ricorrendo a valide soluzioni tecniche procedurali e un adeguato uso di uno o più strumenti tecnologici	Opera valide scelte operative, ottime soluzioni tecniche, mostrando un uso esperto degli strumenti tecnologici, scegliendo in autonomia alternative adeguate. Se lavorare in gruppo; è in grado di coordinare efficacemente il gruppo di lavoro
4. Capacità di riflettere sul processo Score = points x 4.0	Se richiesto è in grado di indicare il processo seguito e ricostruirne le fasi	E' in grado di spiegare le ragioni delle scelte compiute, evidenziando punti di forza ed elementi negativi del processo seguito	Riflette in modo adeguato sull'efficacia del lavoro compiuto; è in grado di indicare nuovi e diversi mezzi di realizzazione. E' perfettamente consapevole del valore del lavoro realizzato. Sa indicare ragioni e cause del successo e di rilevare i punti di debolezza
Qualità estetica ed efficacia comunicativa			
Qualità estetica del prodotto	Il prodotto è sufficientemente curato nell'estetica. Non sempre omogeneo nelle sue varie parti.	Il prodotto finale è curato ed omogeneo	Il prodotto è molto curato ed omogeneo in tutte le sue parti.



11 Bis. - PROVA AUTENTICA - RACCONTI, LIBRI E GIORNALI MULTIMEDIALI

Student Name: _____ Date: _____

Items	Livello di base (1 Point)	Livello intermedio (2 Points)	Livello avanzato (3 Points)
Categorie			
1. Conoscenze e abilità utilizzate (Qualità e quantità delle risorse)	Realizza il prodotto, da solo o in gruppo, utilizzando i dati, e gli elementi linguistici e culturali essenziali, di base.	Realizza il prodotto completo nelle sue parti, utilizzando in modo soddisfacente i dati, le risorse linguistiche e culturali che possiede.	Realizza il prodotto completo in tutte le sue parti, ricco di contenuti, utilizzando in modo molto soddisfacente tutti i dati disponibili e tutte le risorse linguistiche e culturali che possiede.
2. Modo di affrontare la prova Score = points x 2.0	Affronta il compito in maniera semplice ed essenziale senza applicare in modo adeguato le Conoscenze e le Abilità,	Affronta il compito utilizzando soluzioni abbastanza articolate e, a volta, originali.	Affronta la prova interpretando in modo efficace le conoscenze ed utilizzandole pienamente le Abilità. Trova soluzioni ingegnose e spesso originali e creative.
3. Modo di operare Score = points x 3.0	Ha operato scelte tecniche e strumenti essenziali e di base, ricorrendo a poche e semplici strumenti, procedure e soluzioni tecniche.	Ha operato buone scelte operative, ricorrendo a valide soluzioni tecniche procedurali, Usa adeguatamente uno o più strumenti tecnologici.	Opera valide scelte ed ottime soluzioni tecniche, mostrando un uso esperto di strumenti tecnologici evoluti, scegliendo in autonomia alternative adeguate.
4. Capacità di riflettere sul processo Score = points x 1.5	Se richiesto è in grado di indicare il processo seguito e ricostruirne le fasi	E' in grado di spiegare le ragioni delle scelte compiute, evidenziando punti di forza ed elementi di debolezza.	Riflette sull'efficacia del lavoro compiuto; è in grado di indicare nuovi e diversi mezzi di realizzazione. E' perfettamente consapevole del valore del lavoro realizzato. Sa indicare ragioni e cause del successo o del fallimento
Qualità estetica ed efficacia comunicativa			
Qualità estetica del prodotto	Il prodotto è sufficientemente curato sul piano estetico. Non sempre omogeneo nelle sue parti.	Il prodotto è adeguatamente curato ed omogeneo nelle sue parti	Il prodotto è molto curato, ricco di dettagli e di qualità omogenea in tutte le sue parti.
Efficacia comunicativa Score = points x 2.0	Il prodotto riesce a trasmettere con chiarezza i contenuti.	Il prodotto è valido e funzionale dal punto di vista della comunicazione	Il prodotto riesce a colpire emotivamente con efficacia comunicativa l'ascoltatore.



11. PROVA AUTENTICA – PRODUZIONE OGGETTI

Student Name: _____ Date: _____

Items	Livello di base (1 Point)	Livello intermedio (2 Points)	Livello avanzato (3 Points)
Items			
1. Conoscenze e abilità utilizzate (Qualità e quantità delle risorse) Score = points x 3.0	Realizza l'oggetto, da solo o in gruppo, utilizzando gli elementi linguistici e culturali essenziali di base.	Realizza l'oggetto proposto nella consegna completo nelle sue parti, utilizzando in modo soddisfacente le risorse linguistiche e culturali che possiede	Realizza l'oggetto proposto nella consegna completo nelle sue parti e ben curato in ogni dettaglio, utilizzando in modo soddisfacente tutte le risorse linguistiche e culturali che possiede
2. Modo di affrontare la prova Score = points x 5.0	Affronta il compito in maniera semplice, senza applicare in modo adeguato le Conoscenze e le Abilità	Sa affrontare il compito applicando in buona misura le Conoscenze e le Abilità apprese.	E' in grado di affrontare la prova interpretando in modo efficace le Conoscenze ed utilizzandole pienamente con le relative Abilità. E' capace di utilizzarle anche in maniera originale e creativa.
3. Modo di operare Score = points x 3.0	Ha operato scelte tecniche e strumenti di base, ricorrendo a poche e semplici soluzioni. Utilizza strumenti tecnologici essenziali di base.	Ha operato buone scelte operative, ricorrendo a valide soluzioni tecniche procedurali e un adeguato uso di uno o più strumenti tecnologici	Opera valide scelte operative, ottime soluzioni tecniche, mostrando un uso esperto di strumenti tecnologici evoluti, scegliendo in autonomia alternative adeguate. E' in grado di coordinare efficacemente il lavoro cooperativo.
4. Capacità di riflettere sul processo Score = points x 3.0	Se richiesto è in grado di indicare il processo seguito e ricostruirne le fasi	E' in grado di spiegare le ragioni delle scelte compiute, evidenziando punti di forza ed elementi di debolezza.	Riflette sull'efficacia del lavoro compiuto; è in grado di indicare nuovi e diversi mezzi di realizzazione. E' perfettamente consapevole del valore del lavoro realizzato. Sa indicare ragioni e cause del successo o del fallimento
Qualità estetica ed efficacia comunicativa			
Qualità estetica del prodotto	Il prodotto è sufficientemente curato sul piano estetico. Non sempre omogeneo nelle sue parti.	Il prodotto è adeguatamente curato ed omogeneo nelle sue parti	Il prodotto è molto curato, ricco di dettagli e di qualità omogenea in tutte le sue parti.
Efficacia comunicativa Score = points x 2.0	Il prodotto riesce a trasmettere con chiarezza i contenuti.	Il prodotto è valido e funzionale dal punto di vista della comunicazione	Il prodotto riesce a colpire emotivamente con efficacia comunicativa l'ascoltatore.

Created With ForAllRubrics | www.forallrubrics.com | Page 1



12. RIASSUNTO IN LATINO

Student Name: _____ Date: _____

Items	Nessuna competenza (1 Point)	Base (2 Points)	Intermedio (3 Points)	Avanzato (4 Points)	Eccellente (5 Points)
Categorie					
Lessico Score = points x 1.5	Uso sistematicamente errato del lessico latino	Uso dei termini essenziali, con alcuni errori semantici.	Uso di un lessico sufficientemente vario, con pochi o nessun errore sematico.	Uso di un lessico vario, con nessun errore sematico.	Uso di un lessico molto ampio e vario. Piena consapevolezza del valore sematico e dominio dei sinonimi.
Sintassi Score = points x 1.5	Mancato rispetto di tutte o della maggior parte delle regole della sintassi latina.	Sintassi semplice, con uso delle strutture essenziali di base. Uso prevalente della coordinazione.	Sintassi adeguatamente varia; con pochi o nessun errore; uso prevalente della coordinazione.	Uso pienamente corretto della sintassi; utilizzo di strutture sintattiche coordinate e subordinate.	Uso esperto della sintassi; con impiego di diversi costrutti ed uso esperto delle strutture difficili.
Grammatica	Ripetute violazioni delle regole grammaticali di base.	Sostanziale rispetto della morfologia e delle regole grammaticali, con pochi o con qualche errore di morfologia e/o di grammatica.	Rispetto delle regole di grammatica; senza errori gravi di morfologia e di concordanza.	Pieno rispetto delle regole grammaticali, con nessun errore grave e pieno rispetto della morfologia e delle regole di concordanza.	Pieno rispetto delle regole grammaticali, con nessun errore di morfologia e di concordanza.
Stile Score = points x 0.5	Nessuna rispetto delle regole espressive del latino.	Stile semplice, ma non sempre chiaro; alcune espressioni involute e disposizione delle parole non sempre adeguata all'ordine tipico della frase latina.	Stile semplice ma chiaro; disposizione delle parole non sempre adeguata all'ordine tipico della frase latina.	Stile semplice, chiaro e scorrevole; disposizione delle parole adeguata all'ordine tipico della frase latina.	Stile semplice, chiaro, e con evidente ricerca di "effetti" espressivi tipici della latina.
Capacità di sintesi Score = points x 1.5	Nessun capacità di individuare i nuclei significativi del testo.	Riproposizione delle frasi centrali del testo, senza personale rielaborazione; non sempre adeguata la distinzione tra informazioni essenziali ed informazioni secondarie.	Riproposizione di alcuni nuclei del testo, con succidente distinzione tra informazioni centrali ed informazioni accessorie.	Adeguate sintesi dei nuclei di quasi tutti i nuclei centrali del testo; adeguata ricostruzione della trama narrativa fondamentale.	Perfetta sintesi dei contenuti significativi del testo; completa ricostruzione sintetica di tutti gli elementi testuali necessari all'adeguata comprensione del testo.

