

## Project plan “Scopro: son notte ... e dì”

### Modulo **TINKERING**

### INFANZIA

*Quella che segue è una proposta a titolo esemplificativo e non esaustiva,  
di un'attività di progettazione ispirata alla metodologia*

#### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

L'utilizzo del Tinkering permette la crescita personale, favorisce e incrementa qualità caratteriali che permettono la formazione di una mente dinamica come:

- curiosità: inclinazione a porre domande con una mentalità aperta;
- iniziativa: inclinazione a intraprendere, in modo proattivo, un compito in vista di un obiettivo;
- determinazione: inclinazione a perseverare nel portare a termine un progetto, evitando la perdita di interesse o lo scoraggiamento;
- adattabilità: inclinazione a rivedere, iterare, alla luce di nuove informazioni, opinioni, metodi o obiettivi;
- consapevolezza sociale e culturale: inclinazione a interagire con gli altri in modo consapevole della propria identità e della propria cultura nel rispetto di quella degli altri.

## DESCRIZIONE

In questa attività i docenti scopriranno come l'approccio del Tinkering integra i campi di esperienza, con una crescita relazionale ed emotiva (SEL - Social and Emotional Learning), sia sul piano personale che relazionale, mirando a un apprendimento permanente. Saranno toccati i goals legati all'Agenda 2030 e della Costituzione, con particolare riferimento ai primi 10 articoli.

Ai bambini è data l'opportunità di:

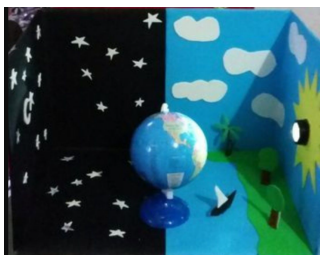
- esplorare in modo costruttivo e creativo con gli altri, sviluppando l'identità personale, confrontandosi e riconoscendo la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta;
- implementare la propria corporeità e il potenziale comunicativo ed espressivo, sperimentando schemi posturali e motori, applicandoli nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi, adattandoli alle situazioni ambientali (interni ed esterni alla scuola);
- inventare ed esprimere emozioni, utilizzando materiali e strumenti, tecniche e creative;
- conoscere le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Attraverso l'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori i bambini realizzeranno un teatrino che mostra la rotazione della terra attorno al proprio asse e quindi il trascorrere del dì e della notte.

	Riferimento a Unità e paragrafi del MOOC	DOCENTE/I	ALUNNO/I	TEMPI
<p><b>FASE PREPARATORIA</b> <b>Logica didattica:</b> Problem-solving</p> <p>In questa fase il docente predispone il lavoro preliminare da far svolgere a casa oppure in sezione; organizza un quadro concettuale e il materiale di supporto.</p>	Video passo passo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Compila una <a href="#">Checklist</a>, in fase preparatoria e alla fine del progetto per valutare i progressi degli alunni (ante e post).</li> <li>● Pone una domanda stimolo "Perché esiste il dì e la notte?", avviando una discussione.</li> <li>● Gestisce la conversazione senza dare risposte, ma registrando le ipotesi e guidando i bambini a collegare le varie ipotesi fatte con domande stimolo, frasi da completare ...,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Si incuriosisce</li> <li>● Pone domande di senso</li> <li>● Ragiona sul significato lessicale</li> <li>● Formula ipotesi</li> <li>● Cerca soluzioni</li> </ul>	Un giorno prima per creare la curiosità e 1 ora per l'attività il giorno seguente

		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Propone la visione di un cortometraggio sul tema: <a href="#"><i>Night and day</i></a></li> <li>● Propone la lettura di filastrocche e libro illustrato: <a href="#"><i>Il giorno e la notte</i></a> (di Gianni Rodari) e <a href="#"><i>Nella notte buia</i></a> (di B. Munari)</li> <li>● Mostra il retro di una scatola con la scritta “notte e dì” o con il disegno del sole e della luna, poi mostra il teatrino.</li> <li>● Chiede con quali materiali è stato fatto.</li> <li>● Chiede ai bambini di portare da casa materiali di recupero riconosciuti.</li> </ul>		
<b>FASE DI REALIZZAZIONE</b> <b>Logica didattica:</b> Learning by doing		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Divide gli alunni in gruppi da tre.</li> <li>● Fornisce i materiali di recupero e il necessario per la costruzione del teatrino,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Si dividono a gruppi secondo le indicazioni dell'insegnante.</li> <li>● Sceglie i materiali per la costruzione del teatrino.</li> </ul>	Da 3 a 4 ore

In questa fase, il gruppo dei bambini è sollecitato a un ruolo attivo: scegliere e decidere tra più opzioni loro proposte.



Realizzazione di un teatrino che mostra la rotazione della terra attorno al proprio asse e quindi il trascorrere del dì e della notte

mettendoli a disposizione di tutti.

- Invita gli alunni a mettersi al lavoro seguendo la regola del “Chiedi prima a 3 e poi a me”, favorendo così la collaborazione e stimolando il pensiero creativo e la risoluzione di problemi.
- Mette, con l'opportuna gradualità, la responsabilità del risultato nelle mani degli alunni, affidando loro l'organizzazione e il monitoraggio delle attività.
- Sollecita la continua riflessione su ciò che fanno e hanno fatto.
- Fa lavorare i bambini come "un gruppo al lavoro" (discutere, valutare opzioni,

- Si mette al lavoro osservando anche gli altri, fornendo e chiedendo aiuto ai compagni.
- Esplora il fenomeno dell'elettricità utilizzando i led e le pile a bottone.

		<p>assumersi responsabilità, decidere, gestire conflitti...).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Aggancia le attività di apprendimento (macro o micro) all'esperienza corrente dei bambini stessi (partire dalla realtà).</li> </ul>		
<p><b>FASE RISTRUTTURATIVA</b></p> <p><b>Logica didattica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Critical Thinking</li> <li>● Reflective Learning</li> </ul> <p>Riflessione collettiva alla fine delle esperienze per promuovere processi metacognitivi.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Verifica il funzionamento degli artefatti.</li> <li>● Fornisce agli alunni dei fogli su cui poter disegnare tutti i materiali utilizzati e nell'ordine dato, per favorire la metacognizione e focalizzare il processo. In alternativa, chiede agli alunni di raccontare quali materiali e strumenti hanno usato.</li> <li>● Discute con gli alunni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Verifica il funzionamento del proprio elaborato.</li> <li>● Ripensa ai materiali usati e al processo disegnando su un foglio o raccontando</li> <li>● Osserva e valuta criticamente e costruttivamente il lavoro dei compagni.</li> <li>● Esprime un proprio giudizio sull'attività attraverso la compilazione della <a href="#">Rubrica metacognitiva alunno</a></li> </ul>	1 ora

		<p>circa i teatrini realizzati.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fornisce agli alunni la <a href="#">Rubrica metacognitiva alunno</a></li> <li>• Compila la <a href="#">Rubrica di valutazione in chiave europea</a></li> </ul>		
<b>RICADUTA DIDATTICA</b>	<b>Unità 1 Paragrafo 1.3</b>	<p>Il Tinkering favorisce l'esplorazione e la scoperta, al fine di promuovere il gusto per la ricerca di nuove conoscenze. In questa prospettiva, la problematizzazione svolge una funzione insostituibile:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sollecita gli alunni a individuare problemi, a sollevare domande, a mettere in discussione le conoscenze già elaborate, a trovare appropriate piste d'indagine, a cercare soluzioni originali;</li> <li>• incoraggia l'apprendimento collaborativo, perché imparare non è solo un processo individuale;</li> <li>• promuove la consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di «imparare ad apprendere»;</li> <li>• aiuta a riconoscere le difficoltà incontrate e le strategie adottate per superarle, a prendere atto degli errori commessi, ma anche a comprendere le ragioni di un insuccesso, e a conoscere i propri punti di forza, tutte competenze necessarie a</li> </ul>		

		rendere l'alunno consapevole del proprio stile di apprendimento e capace di sviluppare autonomia nel suo percorso di crescita.
<b>RISORSE</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">EAS [Episodi di Apprendimento Situato]</a></li> <li>• <a href="#">Infografica-Costruire passo a passo "Son notte...e dì"</a></li> <li>• <a href="#">ONU Italia La nuova Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile</a> Sito ufficiale ONU per Agenda 2030</li> </ul>



<b>SETTING D'AULA</b>	<b>Unità 1</b> <b>Paragrafo 1.4.1</b>	<p><b>Laboratorio:</b> se ben organizzato, è la modalità di lavoro che meglio incoraggia la ricerca e la progettualità, coinvolge gli alunni nel pensare, realizzare, valutare attività vissute in modo condiviso e partecipato con altri, e può essere attivata sia nei diversi spazi interni alla scuola sia valorizzando il territorio come risorsa per l'apprendimento.</p> <p><b>Fase preparatoria:</b> in circle time (disposizione di tutto il gruppo classe in cerchio in sezione).</p> <p><b>Fase di realizzazione:</b> si prevede l'utilizzo di un atelier con tavoli grandi e spaziosi che possano fornire un'ampia superficie di appoggio oppure in sezione nella zona adibita ad atelier creativo. Gli alunni lavorano a coppie o a piccolo gruppo, fornendo ciascuno il proprio contributo e collaborando alla realizzazione degli artefatti.</p> <p><b>Fase ristrutturativa:</b> in circle time (disposizione di tutto il gruppo classe in cerchio in sezione).</p>
<b>TOOL e MATERIALI</b>	<b>Unità 2</b> <b>Paragrafo 2.1</b> <b>Paragrafo 2.2</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Forbici, matita, gomma, colori (tempere - acquerelli - a dita), bastoncini, cannucce, led colorati, pila a bottone da 3v, cartoncino colorato, scatola di cartone rigido, nastro adesivo di carta, palla di polistirolo, fogli di carta colorata e colla e</li> </ul>

		materiali di recupero.
<b>VALUTAZIONE</b>	<b>Unità 1</b> <b>Paragrafo 1.5</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Per facilitare il momento valutativo e la metacognizione, si propongono due rubriche la prima ad uso del docente, la seconda per i bambini:</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Rubrica di valutazione in chiave europea</a></li> <li><a href="#">Rubrica metacognitiva alunno</a></li> </ol>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	Come documentare l'esperienza	<p>Il docente si assicura che i genitori abbiano dato il consenso firmando la liberatoria sull'utilizzo delle immagini e video.</p> <p>Documenta tutte le fasi attraverso raccolta fotografica e video dei momenti significativi (pillole di Backstage) e dei manufatti realizzati (il diorama o teatrino).</p> <p>Realizza un eBook interattivo, un video, una semplice infografica o immagine interattiva e la condivide con i genitori.</p>
<b>APPROFONDIMENTO</b>	<b>Unità 2</b> <b>Paragrafo 2.3</b> <b>sitografia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exploratorium di San Francisco <a href="https://www.exploratorium.edu/tinkering/">https://www.exploratorium.edu/tinkering/</a></li> <li>Museo Nazionale Scienza e Tecnologia "Leonardo da Vinci" Milano <a href="https://www.museoscienza.org/it/offerta/ilab/tinkering-zone-maker-space">https://www.museoscienza.org/it/offerta/ilab/tinkering-zone-maker-space</a></li> <li>Come esempio di buona pratica internazionale proponiamo il sito "Giocattoli dalla spazzatura"</li> </ul>

		<a href="https://www.arvindguptatoys.com/toys.html">https://www.arvindguptatoys.com/toys.html</a>
--	--	---



Équipe  
Formative  
Territoriale

## Project plan “AmbientiAMO il futuro”

### Modulo **TINKERING**

### PRIMARIA

*Quella che segue è una proposta a titolo esemplificativo e non esaustiva, di un'attività di progettazione ispirata alla metodologia*

#### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

Perché proporre in classe un'attività che implementi la metodologia

##### **Obiettivi trasversali**

L'utilizzo del tinkering permette la crescita personale, favorisce e incrementa qualità caratteriali che permettono la formazione di una mente dinamica come:

- curiosità: inclinazione a porre domande con una mentalità aperta.
- iniziativa: inclinazione a intraprendere, in modo proattivo, un compito in vista di un obiettivo.
- determinazione: inclinazione a perseverare nel portare a termine un progetto, evitando la perdita di interesse o lo scoraggiamento.
- adattabilità: inclinazione a rivedere, iterare, alla luce di nuove informazioni, opinioni, metodi o obiettivi.
- consapevolezza sociale e culturale: inclinazione a interagire con gli altri in modo consapevole della propria identità e della propria cultura nel rispetto di quella degli altri.

##### **Obiettivi didattici**

Gli alunni saranno invitati a:

- conoscere le problematiche relative alla tutela di ambienti antropici e naturali;

- selezionare tra i materiali disponibili quelli pertinenti alla soluzione individuata;
- realizzare l'artefatto e valutare la sua efficacia per eventuali azioni di miglioramento.

## DESCRIZIONE

Visto il crescente inquinamento del nostro pianeta, ognuno di noi può offrire un contributo per tutelare il proprio territorio e conservarlo in “buona salute” per il futuro.

*Immagina di essere uno scienziato o un progettista del futuro che ha il compito di elaborare soluzioni sostenibili sulla base degli obiettivi definiti dall'Agenda 2030: cosa proponi?*

In questa sfida gli/e alunni/e della scuola primaria conosceranno i comportamenti rispettosi per la salvaguardia dell'ambiente in prospettiva dello sviluppo sostenibile del proprio territorio.

Partendo dall'esplorazione di problematiche relative all'inquinamento del proprio territorio, gli alunni progetteranno e realizzeranno artefatti creativi attraverso la sperimentazione dei diversi materiali.

Riferimento:

indicazioni nazionali e nuovi scenari: gli strumenti culturali per la cittadinanza

linee guida dell'educazione civica - sviluppo sostenibile e educazione ambientale.

Elabora e realizza un progetto, con i materiali e gli strumenti a disposizione, per rappresentare la soluzione tua o del gruppo.

	Riferimento a Unità e paragrafi del MOOC	DOCENTE/I	STUDENTE - GRUPPO/I	TEMPI
<p><b>FASE PREPARATORIA</b></p> <p>Problem-solving In questa fase il docente predispone il lavoro preliminare da far svolgere a casa oppure in aula; organizza un quadro concettuale e il materiale di supporto.</p>	Video passo passo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduce la tematica dell'inquinamento territoriale;</li> <li>• Presenta brevi video relativi all'<a href="#">Agenda 2030</a>;</li> <li>• Formula domande guida dirette alla comprensione ed esplorazione del problema;</li> <li>• Crea il setting d'aula. Trasforma l'aula in un laboratorio: propone materiali e strumenti che gli alunni potranno integrare.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• si confrontano e riflettono riguardo le problematiche e le relative cause;</li> <li>• si organizzano e suddividono il materiale per tipologia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• spazi: sezione/classe</li> <li>• tempi: 2 ore</li> </ul>

## ATTIVITÀ

### FASE OPERATIVA

Learning by doing  
In questa fase, il gruppo classe è sollecitato a un ruolo attivo: scegliere e decidere tra più opzioni loro proposte.

INIZIA LA REAZIONE A CATENA: ogni gruppo di lavoro realizza un artefatto come soluzione al problema posto.

- Avvia l'attività di problem-solving
- lancia la sfida
- Definisce e condivide i criteri di valutazione
- Organizza i gruppi
- Incoraggia a sperimentare, inventare e costruire.
- Supporta e consiglia
- Invita a testare l'artefatto
- Fa riflettere sugli errori

- Si confrontano per individuare le possibili soluzioni
- Ideano la soluzione, selezionano il materiale
- Progettano e creano la soluzione/artefatto
- Testano il prodotto realizzato
- Migliorano ed implementano il prodotto

tempi : 6 ore



		<ul style="list-style-type: none"> <li>Lascia il tempo per migliorare e implementare l'artefatto.</li> </ul>		
<b>ARRIVO:</b>  FASE RISTRUTTURATIVA  <b>Logica didattica:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Critical thinking</li> <li>Debriefing</li> </ul> Riflessione collettiva alla fine delle esperienze per promuovere processi		<b>Cosa fa il docente/i</b>  Promuove la condivisione del prodotto Valuta o facilita la valutazione tra pari secondo i criteri stabiliti	<b>Cosa fa / fanno</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il portavoce presenta l'artefatto motivando le scelte fatte</li> </ul>	<b>Tempi e spazi</b>  Indicazioni e tempi: presentazione e condivisione del prodotto (1.30 h)
<b>RICADUTA DIDATTICA</b>	<b>Unità 1</b> <b>Paragrafo 1.3</b>	Il tinkering favorisce l'esplorazione e la scoperta, sollecita gli alunni a individuare problemi, a sollevare domande, a mettere in discussione le conoscenze già elaborate, a cercare soluzioni originali e incoraggia l'apprendimento collaborativo, perché imparare non è solo un processo individuale.  La dimensione sociale dell'apprendimento svolge un ruolo significativo.		

		<p>Il tinkering aiuta a riconoscere le difficoltà incontrate e le strategie adottate per superarle, a prendere atto degli errori commessi, ma anche a comprendere le ragioni di un insuccesso, e a conoscere i propri punti di forza.</p> <p>Tutte competenze necessarie a rendere l'alunno consapevole del proprio stile di apprendimento e capace di sviluppare autonomia nel suo percorso di crescita.</p>
<b>SETTING D'AULA</b>	<p><b>Unità 1</b> <b>Paragrafo 1.4.1</b></p>	<p>L'attività per la sua forte impronta laboratoriale prevede la costruzione di un ambiente di apprendimento in <b>presenza</b> in cui è necessario ripensare lo spazio: l'aula deve essere destrutturata, informale e mobile. Sarebbe opportuno disporre i banchi dei laboratori ad isola per consentire agli alunni di gestire artefatti di grande volume.</p> <p>L'ambiente deve essere il più accogliente possibile così da facilitare l'apprendimento naturale.</p> <p>Gli alunni devono avere a disposizione tutti materiali, attrezzi e strumenti necessari alla sperimentazione delle attività. Questi saranno disposti ed organizzati su supporti, tavoli, apparecchiature dedicate, grazie alle quali risultano accessibili ed identificabili.</p> <p>Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio, per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa è la modalità di lavoro che meglio incoraggia la ricerca e la progettualità, coinvolge gli alunni nel pensare, realizzare, valutare attività vissute in modo condiviso e partecipato con altri.</p> <p>L'interazione a <b>distanza</b> si esplica attraverso la progettazione di spazi e la definizione o scelta di strumenti digitali che favoriscono anzitutto il confronto, l'interazione dialogica, lo scambio di idee e se possibile, un processo di co-costruzione dei saperi e dei prodotti finali in una logica e dimensione collaborativa.</p>

A questo scopo, risultano certamente utili e funzionali: stanze e gruppi di lavoro virtuali, piattaforme educative per l'apprendimento, strumenti digitali collaborativi.

## TOOL

### Unità 2 Paragrafo 2.1 Paragrafo 2.2

Un piano di lavoro, che può essere realizzato con diversi materiali: cartone, polistirolo, legno, materiale plastico. Le costruzioni possono essere realizzate con materiali vari su indicati e/o con la stampa 3D.

Manufatto: modello con base rigida es. cartone pressato o polistirolo

Il progetto potrà essere realizzato in 2D o 3D

piano di lavoro: utilizzando o riciclando cartone / legno / polistirolo ( spessore minimo 2 cm - grandezza foglio A3)

sfondo : foglio A3 (per realizzare viabilità, prati ecc), i singoli elementi del paesaggio potranno essere realizzati anche con materiali e/o tecnologie differenti:

plastilina/materiale modellabile

carta (es.origami)

PLA (stampa 3D)

macchine semoventi (automata)

Strumenti plugged con l'utilizzo di strumenti digitali

- Software di modellazione 3D (Tinkercad, SugarCAD, Sketchup e altri) e simulazione (Algodoo ).
- Schede programmabili: makey makey e microbit.

Alcuni spunti:

[Interactive Board Game](#)

[Primi passi per creare un pop up](#)

<b>VALUTAZIONE</b>	Unità 1 Paragrafo 1.5	<a href="#"><u>Vademecum</u></a>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	Come documentare l'esperienza	<p>Il docente si assicura che i genitori abbiano dato il consenso firmando la liberatoria sull'utilizzo delle immagini e video.</p> <p>Documenta tutte le fasi attraverso raccolta fotografica e video dei momenti significativi e realizza una documentazione visuale ( foto, video, grafica o infografica) del prodotto finale da condividere tramite link.</p>
<b>APPROFONDIMENTO</b>	Unità 2 Paragrafo 2.3 sitografia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exploratorium di San Francisco <a href="https://www.exploratorium.edu/tinkering/"><u>https://www.exploratorium.edu/tinkering/</u></a></li> <li>• Museo Nazionale Scienza e Tecnologia "Leonardo da Vinci" Milano <a href="https://www.museoscienza.org/it/offerta/ilab/tinkering-zone-maker-space"><u>https://www.museoscienza.org/it/offerta/ilab/tinkering-zone-maker-space</u></a></li> <li>• Come esempio di buona pratica internazionale proponiamo il sito "Giocattoli dalla spazzatura" <a href="https://www.arvindguptatoys.com/toys.html"><u>https://www.arvindguptatoys.com/toys.html</u></a></li> </ul>



Équipe  
Formative  
Territoriali

# TINKERING

*passo passo*



Questa infografica è disponibile anche in versione video pillola

1

## CREIAMO IL SETTING

Trasformiamo l'aula in un laboratorio:  
mettiamo a disposizione molteplici materiali e strumenti per facilitare la generazione di idee

2

## ACCENDIAMO LA CURIOSITÀ

Scegliamo la modalità più opportuna per presentare la tematica da esplorare

3

## INIZIAMO LA REAZIONE A CATENA

Creiamo piccoli gruppi e avviamo un brainstorming su un problema aperto

4

## LANCIAMO LA SFIDA

Proponiamo di realizzare un "artefatto cognitivo":  
un oggetto significativo che concretizzi il processo di scoperta

5

## ESPLORIAMO

Incoraggiamo la sperimentazione utilizzando liberamente materiali e strumenti,  
in un circuito creativo di tentativi ed errori

6

## REALIZZIAMO

Lasciamo spazio al pensiero creativo:  
dall'idea passiamo all'invenzione e alla costruzione dell'artefatto

7

## TESTIAMO

Invitiamo a testare reciprocamente gli artefatti, condividendo costruttivamente  
suggerimenti

8

## PERFEZIONIAMO

Miglioriamo ed implementiamo quanto realizzato, con nuove funzionalità

9

## CONDIVIDIAMO

È il momento di presentare i prodotti e di condividere l'esperienza creativa

10

## RIFLETTIAMO

Facilitiamo nei gruppi l'autovalutazione del percorso e dei risultati

NB Proposta a titolo esemplificativo e non esaustiva, di un'attività ispirata al tinkering



# VADEMECUM

degli strumenti  
di valutazione

 **FFICINE INNOVAMENTI**

 Équipe  
 Formative  
 Territoriali

























## Premessa

La valutazione è coerente con l'offerta formativa delle istituzioni scolastiche, con la personalizzazione dei percorsi e con le Indicazioni Nazionali per il curriculum e le Linee guida di cui ai decreti del Presidente della Repubblica 15 marzo 2010, n. 87, n. 88 e n. 89; è effettuata dai docenti nell'esercizio della propria autonomia professionale, in conformità con i criteri e le modalità definiti dal collegio dei docenti e inseriti nel piano triennale dell'offerta formativa. (art 1 c2 Dlgs n. 62/2017).

La valutazione precede, accompagna e segue i percorsi curricolari. Attiva le azioni da intraprendere, regola quelle avviate, promuove il bilancio critico su quelle condotte a termine. Assume una preminente funzione formativa, di accompagnamento dei processi di apprendimento e di stimolo al miglioramento continuo." "La valutazione ha per oggetto il processo formativo e i risultati di apprendimento delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti delle istituzioni scolastiche del sistema nazionale di istruzione e formazione, ha finalità formativa ed educativa e concorre al miglioramento degli apprendimenti e al successo formativo degli stessi, documenta lo sviluppo dell'identità personale e promuove la autovalutazione di ciascuno in relazione alle acquisizioni di conoscenze, abilità e competenze. (Indicazioni nazionali per il curriculum, 2012).

## Scarica gli strumenti di valutazione

	RUBRICA DI PROCESSO	RUBRICA DI PRODOTTO	SMART FEEDBACK	AUTOVALUTAZIONE METACOGNITIVA	CHECK LIST	DIARIO DI BORDO
INFANZIA						 INDIVIDUALE  GRUPPO
PRIMARIA						 INDIVIDUALE  GRUPPO
SECONDARIA 1°G						 INDIVIDUALE  GRUPPO
SECONDARIA 2°G						 INDIVIDUALE  GRUPPO
CPIA						 INDIVIDUALE  GRUPPO

## Fonti

Nelle rubriche e nelle griglie che abbiamo predisposto a titolo esemplificativo, indicatori, descrittori e livelli, individuati a partire dai seguenti framework di riferimento:

[Digcomp 2.2 \(Competenze Digitali\)](#)

[Competenze chiave europee per l'apprendimento permanente \(Soft Skills \)](#)

[Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione](#)

[Indicazioni Nazionali per i Percorsi Liceali](#)

[Linee guida per gli istituti tecnici e professionali](#)

Sono puramente orientativi e possono essere personalizzati e adattati ai contesti di applicazione.