



TaskK

Teacher Assessing Key Competences in School:
authentic task based evaluation methodology

2015-1-IT02-KA201-015399

O2/A3 PILOTING REPORT

Versione italiana

SOMMARIO

STRUTTURA DEL DOCUMENTO	3
CONTENUTO	3
PROCEDURA DELLA SPERIMENTAZIONE	3
ORGANIZZAZIONE DEL REPORT	5
COMPETENZA CHIAVE 1	6
COMUNICAZIONE IN LINGUA MADRE – ISCED2	6
COMPETENZA CHIAVE 1	8
COMUNICAZIONE IN LINGUA MADRE – ISCED3	8
COMPETENZA CHIAVE 2	10
COMUNICAZIONE IN LINGUA STRANIERA – ISCED2	10
COMPETENZA CHIAVE 2	12
COMUNICAZIONE IN LINGUA STRANIERA – ISCED3	12
COMPETENZA CHIAVE 4	14
COMPETENZA DIGITALE – ISCED2	14
Qualità della performance: domande di controllo	17
I PROSSIMI PASSI	21

STRUTTURA DEL DOCUMENTO

CONTENUTO

Questo documento riassume i risultati della Sperimentazione IO2 inerente gli item di valutazione adattati per il target del Progetto Task: ISCED 2 e ISCED 3. La Sperimentazione è stata condotta nei mesi 8-10 (da Aprile a Giugno 2016) ed il suo scopo era di testare gli item di valutazione coinvolgendo i docenti di scuola secondaria inferiore e superiore, di verificare la loro consistenza, efficacia, utilizzo e coerenza con gli strumenti ed i format relativi alla certificazione nazionale.

Questa azione ha coinvolto approssimativamente 100 docenti di tutti i Paesi partner (Italia, Spagna, Francia, Turchia, Belgio) ed ha riguardato le seguenti attività:

- la definizione del piano di sperimentazione, la definizione del target, la modalità di coinvolgimento, il calendario delle attività e le scadenze, le azioni e gli strumenti;
- l'implementazione della sperimentazione;
- il report dei risultati.

I dati significativi ed i suggerimenti raccolti nell'ambito della sperimentazione verranno utilizzati per perfezionare gli item di valutazione e per aggiornare il quadro di valutazione che sarà integrato nell'applicazione online (IO3).

Gli item adattati, infatti, devono essere letti in relazione al quadro di valutazione di Task, che è un quadro di valutazione basato su compiti di realtà, ispirato al modello di valutazione originale VINTAGE, già adattato dai partner nella fase IO1.

PROCEDURA DELLA SPERIMENTAZIONE

La sperimentazione ha avuto lo scopo di raccogliere le risposte e controllare se:

1. La procedura di valutazione è applicabile a scuola;
2. Gli item di valutazione sono compatibili con i requisiti del compito di realtà;
3. Gli item di valutazione rispettano i requisiti dei descrittori dei livelli di padronanza;
4. Gli item di valutazione sono conformi al profilo dello studente;
5. Il lessico è adeguato per gli studenti di ISCED 2 e 3.

Al fine di raccogliere i dati della sperimentazione i Partner hanno usato un format comune che includeva domande generali relative al profilo del partecipante e griglie per raccogliere informazioni ed istruzioni per gli insegnanti coinvolti nella sperimentazione. Il format contiene un esempio degli item di valutazione, inclusi i compiti di realtà da eseguire in accordo con ogni Competenza Chiave e Livello di Padronanza.

Agli insegnanti è stato chiesto di seguire questi passaggi:

1. Scegliere la **Competenza Chiave**:

- a. ISCED2 (Scuola Secondaria di 1° grado):
 - i. Competenza Chiave 1) Comunicazione in Lingua Madre;
 - ii. Competenza Chiave 2) Comunicazione in Lingua Straniera;
 - iii. Competenza Chiave 4) Competenza digitale;
- b. ISCED3 (Scuola Secondaria di 2° grado):
 - i. Competenza Chiave 1) Comunicazione in Lingua Madre;
 - ii. Competenza Chiave 2) Comunicazione in Lingua Straniera.

2. Rispondere alle domande (si/no) ed inserire commenti per ogni item di valutazione fornito per i diversi livelli di padronanza per la Competenza Chiave scelta.

3. Selezionare le domande di controllo che considerano più efficaci al fine di valutare la qualità della performance.

Per ogni livello di padronanza (A, B, C, D) del dominio proposto, agli insegnanti è stato chiesto di rispondere alle seguenti domande:

1. Le situazioni/item proposti rispecchiano i requisiti dei descrittori dei livelli di padronanza? (es. Se i descrittori del livello di padronanza includono il requisito “se guidato” oppure “sa applicare le regole di base” oppure “riesce a risolvere problemi sconosciuti” le situazioni/item effettivamente contengono questi elementi?).
2. Le situazioni/item proposti forniscono un compito di realtà fattibile?
3. Il compito di realtà proposto dagli item può essere svolto in classe?
4. Se il compito di realtà proposto dagli item non può essere svolto in classe, può almeno essere simulato o richiamato alla memoria come avviene nella struttura VINTAGE (nota bene: richiamare)
5. Le situazioni proposte sono aperte e assertive oppure suggeriscono indirettamente come devono essere svolte?
6. Gli item sono opportunamente tarati sui diversi livelli di complessità della relativa padronanza?
7. Le situazioni proposte, ai diversi livelli di padronanza, sono realmente discriminanti per i requisiti di complessità del livello di padronanza?
8. Le situazioni proposte sono adeguate per gli studenti del livello ISCED che si è scelto?
9. Raccogliere evidenze (ad esempio foto, video, artefatti, diari, ecc.) della prestazione (ad esempio in una cartella o in un portfolio) può essere un supporto alla valutazione?

Le istruzioni contenevano il riferimento ai livelli di padronanza del modello Task:

Livello D - iniziale: l'alunno, se guidato, esegue semplici compiti in situazioni conosciute.

Livello C - base: l'alunno esegue semplici compiti anche situazioni sconosciute, mostrando un livello base di conoscenze e abilità e sa applicare regole di base e procedure acquisite.

Livello B - intermedio: l'alunno esegue nuovi compiti e risolve problemi sconosciuti, mostrando che sa utilizzare le conoscenze e abilità acquisite.

Livello A - avanzato: l'alunno esegue compiti complessi e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'utilizzo di conoscenze e abilità; propone e supporta le sue opinioni ed assume responsabilmente decisioni ponderate.

Infine, per valutare la qualità della performance è stato chiesto ai docenti di scegliere 16 domande di controllo da una lista di 33. Durante la fase di allineamento O1/A1, quando i partner analizzavano la struttura Vintage al fine di cominciare ad elaborare un piano di adattamento per implementare la struttura TASK, si decise di mantenere le 4 aree della dimensione della qualità previste nel modello VINTAGE, riducendo e riformulando il numero delle domande di controllo. Per raggiungere questo scopo, è stato chiesto agli insegnanti di scegliere 16 domande di controllo da una lista di 33.

ORGANIZZAZIONE DEL REPORT

Il report contiene il riassunto dei risultati della Sperimentazione organizzati come di seguito:

Competenze Chiave, ognuna con le descrizioni di:

- Livello ISCED
- Dominio scelto per la sperimentazione
- Considerazioni generali
- Paesi partner che hanno effettuato la sperimentazione
- Griglia degli item e delle osservazioni corrispondenti / item corretti proposti

Dimensione delle qualità: domande di controllo scelte, con una griglia sinottica che descrive la dimensione delle aree e delle macro-aree corrispondenti.

COMPETENZA CHIAVE 1

COMUNICAZIONE IN LINGUA MADRE – ISCED2

Dominio:

Interazione orale

Considerazioni generali:

In generale, relativamente alla CC 1 (ISCED2) nei Paesi che implementavano questa CC quasi tutte le domande sono positive (il gruppo target ha risposto prevalentemente “sì”). Inoltre, è necessario riformulare il compito in modo più chiaro e dettagliato per tutti i livelli, soprattutto per i livelli bassi, in caso di difficoltà di comunicazione, e dare agli studenti un feedback immediato.

Le osservazioni che ritornano più spesso riguardano la formulazione delle situazioni e le descrizioni che non sono abbastanza precise. Uno dei partner scrive che ciò dipende dall'impostazione con il “tu”; il “tu” sembra strano perché essi lavorano su attività precise sotto forma di compiti più o meno complessi proprio con determinati ragazzi.

Paesi partner che hanno effettuato la sperimentazione:

Italia – IISS Majorana + IC Bozzano

Italia – Learning Community per la supervisione scientifica della sperimentazione

Spagna – IES Ribeira

Francia – Collège Verac

Turchia – Merkez Ataturk

COMUNICAZIONE IN LINGUA MADRE – ISCED2**Dominio: Interazione orale**

LIVELLO	ITEM	OSSERVAZIONI
D	Comunichi usando semplici informazioni su argomenti e attività, parlando a qualcuno riguardo un'attività recente, ad esempio riguardo un gioco a cui hai giocato, o una persona che hai incontrato o un luogo che hai visitato.	<p>Mancanza di interazione.</p> <p>Il compito deve essere costruito intorno ad un setting molto semplice che può essere modificato in caso di difficoltà di comunicazione al fine di dare allo studente un feedback immediato.</p> <p>Item proposto:</p> <p>Ti presenti ai nuovi compagni di classe: dai semplici informazioni riguardo te, la tua famiglia, i tuoi hobby, ecc.</p>
C	Parli con qualcuno riguardo un argomento di interesse personale, ad esempio, descrivendo il tuo hobby, la tua serie/programma TV preferiti, sport, ecc.	<p>L'espressione "qualcuno" è troppo generica. E' importante inserire nel compito un interlocutore preciso al fine di creare uno "scenario" reale e di incoraggiare lo studente a perfezionare la sua interazione orale nel miglior modo possibile.</p> <p>Item proposto:</p> <p>Parli di un argomento di tuo interesse con i nuovi compagni di classe/insegnanti. Ad esempio, descrivi il tuo hobby, il tuo programma TV preferito, sport, ecc.</p>
B	Parli con qualcuno di un argomento di tuo interesse, ad esempio, descrivi il tuo hobby, il tuo programma/serie TV preferiti, sport, ecc.	<p>Mancanza di setting: non è chiaro come e dove il compito deve essere svolto.</p> <p>Il compito può essere svolto in classe solo da alunni di livello B/A.</p>
A	Parli con qualcuno di un argomento di tuo interesse, ad esempio descrivendo il tuo hobby, il tuo programma/serie TV preferiti, sport, ecc.	

COMPETENZA CHIAVE 1

COMUNICAZIONE IN LINGUA MADRE – ISCED3

Dominio:

Interazione orale

Considerazioni generali:

Solo i Partner italiani rispondono alla CC1 - ISCED3. In generale, in tutti i compiti c'è mancanza di interazione, le scadenze non sono specificate, il vocabolario necessario per ogni livello non è specificato così come le particolari strutture che devono essere usate. Inoltre, è importante prendere nota (raccolgendo le prove) dell'abilità di interagire nel modo giusto con gli interlocutori.

I compiti devono essere riformulati al fine di essere più dettagliati (specificando le azioni da compiere) mettendo l'accento sull'interazione.

Paesi partner che hanno effettuato la sperimentazione:

Italia – IISS Majorana + IC Bozzano

COMUNICAZIONE IN LINGUA MADRE – ISCED3

Dominio: Interazione orale

LIVELLO	ITEM	OSSERVAZIONI
D	Comunichi usando semplici informazioni riguardo argomenti ed attività conosciuti, parlando con qualcuno di un'attività recente, ad esempio un gioco a cui hai giocato, o una persona che hai incontrato o un posto che hai visitato.	
C	Parli con qualcuno riguardo un argomento di interesse personale, ad esempio descrivendo a qualcuno il tuo hobby, il	L'item proposto non riguarda situazioni sconosciute.

	tuo film preferito, ecc.	
B	Parli con qualcuno riguardo un argomento di interesse personale, ad esempio descrivendo a qualcuno il tuo hobby, il tuo film preferito, ecc.	<p>Il compito non sembra essere “reale”. Item proposto:</p> <p>Il compito potrebbe consistere nel proporre una discussione in classe riguardo un argomento di interesse generale, valutando le abilità nel discutere degli studenti e tirando le conclusioni appropriate. Il docente prende nota, con gli strumenti appropriati, di ciò che accade durante il dibattito.</p>
A	Prendi parte attiva in una discussione, formulando le tue idee ed opinioni con precisione. Ad esempio, discuti di calcio, sostenendo i tuoi punti di vista con specifici riferimenti.	<p>Item proposto:</p> <p>Lo stesso compito del livello B, proponendo un argomento di discussione diverso, ad esempio una questione di interesse sociale o politica.</p>

COMPETENZA CHIAVE 2

COMUNICAZIONE IN LINGUA STRANIERA – ISCED2

Dominio: Lettura

Considerazioni generali:

In generale, relativamente alla CC2 (ISCED2) nei Paesi partner che hanno implementato questa CC quasi tutte le risposte sono positive (il gruppo target risponde prevalentemente “si”).

Paesi partner che hanno effettuato la sperimentazione:

Italia – IISS Majorana + IC Bozzano

Francia – Collège Verac

Turchia – Merkez Ataturk

COMUNICAZIONE IN LINGUA STRANIERA – ISCED2

Dominio: Lettura

LIVELLO	ITEM	OSSERVAZIONI
D	Decidi di fare un dolce. Leggi la lista degli ingredienti e verifica se hai tutto ciò di cui hai bisogno.	Item proposto: Devi fare un dolce tipico inglese per gli studenti inglesi che stanno visitando la tua scuola. Usa il dizionario online per leggere la lista degli ingredienti e controlla se hai tutto ciò di cui hai bisogno. Altre proposte: Ci sono alcuni ingredienti di fronte a te: riconosci quali sono nella lista.
C	Leggi le istruzioni e scarica un video gioco sul tuo dispositivo.	Il compito può essere svolto attraverso l'uso di una lavagna interattiva. Il compito è complicato se paragonato al livello proposto Item proposto: Un amico inglese ti mostra un nuovo video

		gioco: leggi le istruzioni in inglese; aiutato dal tuo amico e dal dizionario, scarica il video gioco sul tuo dispositivo.
B	Al cinema proiettano tre film. Prima di andare, leggi le recensioni, renditi conto di che genere di film sono e quali sono gli attori principali.	
A	Leggi un articolo di giornale riguardo gli sport praticati all'estero. Comprendi il contenuto e rispondi alle domande.	<p>Il compito è troppo generico. Item proposto:</p> <p>Cerchi nel web volantini o brochure pubblicitari di palestre americane/inglesi. Paragona i prezzi delle iscrizioni, degli ingressi mensili o settimanali. Scegli il più conveniente per te e dai le ragioni della tua scelta.</p> <p>Altre proposte:</p> <p>Leggi un articolo su un giornale inglese riguardo gli sport praticati all'estero. Riferisci, a tuo parere, quali sono le caratteristiche più importanti.</p>

COMPETENZA CHIAVE 2

COMUNICAZIONE IN LINGUA STRANIERA – ISCED3

Dominio: Lettura

Considerazioni generali:

Solo i Partner italiani rispondono alla CC2 - ISCED3. In generale, non è specificato se è permesso l'uso del dizionario.

Paesi partner che hanno effettuato la sperimentazione:

Italia – IISS Majorana + IC Bozzano

COMUNICAZIONE IN LINGUA STRANIERA – ISCED3

Dominio: Lettura

LIVELLO	ITEM	OSSERVAZIONI
D	Decidi di fare un dolce. Leggi la ricetta e verifica se hai gli ingredienti di cui hai bisogno.	La ricetta dovrebbe essere scritta nell'item. Item proposto: Lo studente potrebbe scaricare da Internet le immagini che rappresentano gli ingredienti della ricetta.
C	Leggi le istruzioni e scarica un videogioco sul tuo dispositivo.	Forse configurare un video game è più una questione tecnica che un modalità utile a testare le abilità in lingua straniera, e per alcuni alunni potrebbe essere difficile comprendere le istruzioni. Item proposto: Leggi le istruzioni e gioca al videogioco.
B	Leggi le istruzioni e scarica un	

	videogioco sul tuo dispositivo.	
A	Leggi le istruzioni e scarica un videogioco sul tuo dispositivo.	Il compito è troppo difficile per uno studente di 14-15 anni, perché presuppone che egli conosca il linguaggio tecnico/specifico tra pari. Questo compito non raggiunge completamente l'obiettivo.

COMPETENZA CHIAVE 4

COMPETENZA DIGITALE – ISCED2

Dominio: Comunicazione

Considerazioni generali:

Relativamente alla CC4 - ISCED2, al livello D e C, alcuni partner hanno considerato che le istruzioni devono essere più dettagliate. I compiti sono chiari, concreti e possono essere svolti in classe. Altri partecipanti hanno confermato che il gap tra D e C è troppo semplice. Il livello D è troppo semplice. Alcuni dei partecipanti hanno considerato difficile da determinare la differenza tra “Sono consapevole” e “Penso che” (Livello C-B).

Alcuni partecipanti hanno chiesto la possibilità di monitorare la differenza di livelli tra l’inizio di un anno e la fine dello stesso anno, per misurare, in questo modo, la curva di apprendimento degli studenti. Tra gli esempi oltre al chattare e giocare, si potrebbero aggiungere poster di video e foto, rendendoli attraenti per gli studenti: immagini colorate, video. Alcuni tra coloro che hanno risposto hanno chiesto se gli studenti capiranno i compiti scritti o soltanto spiegati dagli insegnanti. Alcuni partecipanti hanno parlato anche del come monitorare la performance digitale degli studenti fuori la scuola.

Paesi partner che hanno effettuato la sperimentazione:

Italia – IISS Majorana + IC Bozzano

Francia – Collège Verac

Turchia – Merkez Ataturk

Belgio - EUN

COMPETENZA DIGITALE – ISCED2

Dominio: Comunicazione

LIVELLO	ITEM	OSSERVAZIONI
D	Comunico online con i miei amici e la mia famiglia usando email,	Il gap tra D e C è troppo ampio. Le istruzioni devono essere più dettagliate. Perché

	Facebook, chat, ecc.	<p>non inserire “sicurezza” come competenza già nel livello D?</p> <p>Item proposto:</p> <p>Il tuo insegnante ha mandato al tuo gruppo di lavoro una email per spiegare come procedere per terminare le tue attività. Rispondigli con l’aiuto del tuo compagno di classe.</p>
C	Comunico online con i miei amici e la mia famiglia, ma anche con gli insegnanti ed altri adulti, e so quali mezzi (es. email, Facebook, chat, ecc.) è meglio usare. So che online dovrei comportarmi in un modo che rispetti gli altri. Sono consapevole che dovrei pensare a quali informazioni personali posto pubblicamente online sui social network, es. Facebook.	<p>Le istruzioni devono essere più dettagliate.</p> <p>Item proposto:</p> <p>Il tuo insegnante ti ha mandato un lavoro da fare via mail.</p> <p>Salvalo sul tuo desktop, completalo e mandalo all’insegnante come file allegato.</p>
B	Comunico con i miei amici e la mia famiglia ma anche con insegnanti ed altri adulti e conosco quali mezzi (es. email, Facebook, chat, ecc.) è meglio usare. So come comportarmi online per rispettare gli altri. So anche come proteggere me stesso dal riportare/proibire messaggi ed immagini inappropriate. Penso attentamente a quali informazioni personali posto pubblicamente online sui social network, es. Facebook ed io controllo/cambio le impostazioni della mia privacy.	<p>Il compito non è chiaro e non è efficace.</p> <p>Item proposto:</p> <p>La scuola sta organizzando una rappresentazione per mostrare ai genitori alcune attività effettuate, l’insegnante ti chiede di preparare una presentazione animata o un video di un aspetto del quale ti sei particolarmente interessato.</p>
A	Comunico con i miei amici e la mia famiglia ma anche con insegnanti ed altri adulti e conosco quali mezzi (es. email, Facebook, chat, ecc.) è meglio usare. So come comportarmi online per rispettare gli altri. So anche come proteggere me stesso dal riportare/proibire messaggi ed immagini inappropriate. Penso attentamente a quali informazioni personali posto pubblicamente online sui social	<p>Il compito è complesso ed inappropriato all’età di riferimento.</p> <p>C’è una grande differenza tra il primo ed il secondo esempio(privacy, cyberbullismo). Questo abilità online dovrebbe essere parte di una competenza di base.</p> <p>Questi compiti prendono del tempo, ma saranno un buon esempio da inserire in un portfolio.</p>

	network, es. Facebook ed io controllo/cambio le impostazioni della mia privacy.	
--	---	--

QUALITÀ DELLA PERFORMANCE: DOMANDE DI CONTROLLO

Secondo la struttura TASK, una volta che l'allievo ha svolto il compito di realtà assegnato, raccolto eventualmente le evidenze (foto, video, artefatti, ecc.), una lista di domande di controllo guiderà la qualità delle performance.

Le 4 dimensioni della qualità della performance sono le seguenti:

Dimensione riflessiva: Come valuti la tua attitudine a riflettere sulle tue azioni mentre esegui una procedura?

Dimensione dell'autonomia: Come valuti la tua attitudine a fornire nuovi suggerimenti e inventare nuove azioni/cose?

Dimensione dell'autocontrollo: Come valuti la tua attitudine a vedere opportunità, mantenere la motivazione, avere nuove idee?

Dimensione dell'efficacia: Come valuti la tua attitudine a risolvere problemi, superare ostacoli, ottenere risultati?

Qui di seguito la lista delle domande di controllo sottoposte agli insegnanti.

In grassetto, le domande con il maggior numero di scelte.

1. Quando esegui una procedura, agisci meccanicamente?
2. Quando esegui una procedura, valuti le tue azioni?
3. **Quando esegui un compito, consideri alternative per migliorare le tue azioni?**
4. **Quando esegui un compito, trasformi la tua esperienza in azione?**
5. **Quando esegui un compito, trovi soluzioni per superare gli ostacoli?**
6. Quando esegui un compito, agisci seguendo una strategia?
7. **Quando esegui un compito, sai definire il problema?**
8. **Quando esegui un compito, sai dare nuovi suggerimenti?**
9. Quando esegui un compito, pensi a diverse alternative possibili?
10. **Quando esegui un compito, scopri nuove soluzioni?**
11. **Analizzi la stessa situazione da diversi punti di vista?**
12. Sei uno che intravede opportunità?
13. Sei uno che fa la prima mossa?
14. Sei uno che propone idee?

15. Sei uno che promuove cambiamenti?
16. Individui i rischi prima di intraprendere un'azione?
17. Stabilisci dei criteri di rischio accettabili prima di intraprendere un'azione?
18. Affronti i rischi?
19. Individui azioni alternative per affrontare i rischi?
- 20. Raccogli informazioni prima di prendere decisioni?**
21. Crei condizioni accettabili per prendere delle decisioni?
22. Quando esegui un compito, mantieni un atteggiamento positivo?
23. Quando esegui un compito, sai dominare la frustrazione?
- 24. Quando esegui un compito, sai mantenere un buon livello di concentrazione?**
- 25. Quando esegui un compito, sai dominare lo stress?**
- 26. Quando esegui un compito, sai dove raccogliere le informazioni necessarie?**
- 27. Quando esegui un compito, esegui tutto ciò che va fatto?**
- 28. Quando esegui un compito, impieghi un lasso di tempo adeguato?**
29. Quando esegui un compito, impieghi uno sforzo di energia adeguato?
- 30. Quando esegui un compito, sai limitare gli errori?**
- 31. Porti a compimento il compito?**
- 32. Quando esegui un compito, lo fai con efficacia?**
- 33. Quando esegui un compito, raggiungi lo scopo prefissato?**

La griglia seguente sintetizza il numero totale delle scelte per ciascuna domanda di controllo della lista.

Numero progressivo della domanda di controllo	Scelte	
28	79	Prime 16 domande scelte
20	78	
5	67	
11	63	
3	62	
4	59	
26	59	
7	58	
24	57	
31	54	
32	53	
14	52	
10	47	
25	45	

27	45
8	43
30	43
33	43
9	42
1	41
2	37
16	36
22	31
18	30
6	29
12	29
23	28
13	26
17	24
19	24
15	22
29	21
21	15

Al fine di rappresentare tutte le aree della dimensione della qualità in un corretto equilibrio di almeno due domande di controllo ciascuna, la lista delle delle domande maggiormente scelte è stata integrata con le domande numero 12, 16, 18 e 21.

La seguente griglia sinottica mostra le domande di controllo scelte organizzate nella dimensione della qualità principale delle macro-aree e delle aree.

Area della dimensione della qualità	Dimensione della qualità	Domanda di controllo
DIMENSIONE RIFLESSIVA	Pensiero critico	(3) Quando esegui un compito, consideri alternative per migliorare le tue azioni? (4) Quando esegui un compito, trasformi la tua esperienza in azione?
	Problem solving	(5) Quando esegui un compito, trovi soluzioni per superare gli ostacoli? (7) Quando esegui un compito, sai definire il problema?
DIMENSIONE DELL'AUTONOMIA	Creatività	(8) Quando esegui un compito, sai dare nuovi suggerimenti? (11) Analizzi la stessa situazione da diversi punti di vista?

	Iniziativa	(14) Sei uno che propone idee? (12) Sei uno che intravede opportunità?
DIMENSIONE DELL'AUTOCONTROLLO	Valutazione del rischio	(16) Individui i rischi prima di intraprendere un'azione? (18) Affronti i rischi?
	Assunzione di decisioni	(20) Raccogli informazioni prima di prendere decisioni? (21) Crei condizioni accettabili per prendere decisioni?
	Gestione positiva delle emozioni	(24) Quando esegui un compito, sai mantenere un buon livello di concentrazione? (25) Quando esegui un compito, sai dominare lo stress?
DIMENSIONE DELL'EFFICACIA	Efficacia	(27) Quando esegui un compito, esegui tutto ciò che va fatto? (31) Porti a compimento il compito?
	Impatto	(32) Quando esegui un compito, lo fai con efficacia? (33) Quando esegui un compito, raggiungi lo scopo prefissato?
	Uso adeguato delle risorse	(26) Quando esegui un compito, sai dove raccogliere le informazioni necessarie? (28) Quando esegui un compito, impieghi un lasso di tempo adeguato?

I PROSSIMI PASSI

Le evidenze raccolte sono un potente feedback per perfezionare i successivi item di valutazione e l'adattamento. Inoltre, i risultati della Sperimentazione mostrano osservazioni che sono rilevanti anche al fine di affinare la struttura di valutazione Task. Questa Sperimentazione, insieme alla Sperimentazione 2 che ha coinvolto direttamente gli studenti, suggerisce anche importanti elementi per la progettazione delle Linee Guida rivolte ai docenti per l'uso corretto dell'applicazione Task online.

Le evidenze ricorrenti e comuni rivolte agli item di valutazione fanno riferimento alla formulazione del compito che dovrebbe essere più:

- concreto,
- chiaro,
- dettagliato,
- orientato all'azione,
- interattivo,
- eseguibile, o quanto meno simulato, in classe e in una data situazione.

In altri termini, gli item di valutazione dovrebbero richiedere una performance e non la descrizione di una performance.

Circa la struttura di valutazione Task, le evidenze più rilevanti si riferiscono alla necessità di raccogliere prove oggettive della performance. Questo suggerisce fortemente l'adozione di un sistema di portfolio nella struttura Task. Inoltre, l'utilizzo di un portfolio supporta il giusto equilibrio tra la componente valutazione e autovalutazione fortemente incoraggiata dalla struttura Task. Infatti, l'evidenza della performance può essere analizzata sia dal docente che dallo studente, anche in una prospettiva longitudinale, traendo vantaggio dalle domande di controllo per la valutazione della qualità della performance.

Nessuna osservazione viene rivolta ai descrittori dei livelli di Competenza. Infatti, merita di essere sottolineato come i descrittori dei livelli di Competenza, così come gli item di valutazione, sono conformi ai quadri europei, specialmente per le competenze chiave 1,2,4, come il Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue, ed il Digicomp che è un Quadro Comune di Riferimento Europeo per le competenze digitali. Questo aspetto è decisivo nella struttura di valutazione Task che intende supportare la valutazione e la certificazione delle competenze.

Tutte queste evidenze verranno usate per perfezionare ed aggiornare tutti gli item e la struttura di valutazione, e saranno valorizzati maggiormente nella progettazione delle Linee Guida (IO5).

Una volta aggiornati, gli item di valutazione verranno tradotti nelle lingue di ciascun Paese partner e registrati nell'applicazione Task online (IO3) per la seconda sperimentazione (IO4).