

Valutazione



Practice Enterprise Network
PEN WORLDWIDE

LA VALUTAZIONE NELLA SIMULAZIONE DI IMPRESA

Valutare per riconoscere e migliorare

Valutare significa attribuire valore (oggettivo e soggettivo) alle risorse e qualità della persona, e ciò richiede un processo circolare in riferimento alla progettazione e l'apprendimento.

L'azione del valutare è sempre posta nella prospettiva del formare ed ha diverse componenti

- Autovalutazione: rendere l'allievo consapevole delle sue risorse e potenzialità nel suo rapporto con se stesso, con gli altri e con il compito da svolgere;
- Eterovalutazione: fornire ai formatori stimoli ed elementi che consentano loro di cogliere il punto in cui si trovano gli allievi ed in generale la classe, anche al fine di decidere i passi successivi.

La valutazione delle competenze

Consiste nell'ancorare il giudizio ad azioni complete, reali e multidisciplinari (compiti di realtà) le relative evidenze (prodotti, processi, ...) e le modalità con cui sono state prodotte (autonomia, tempo, metodo, atteggiamento, responsabilità, cooperazione con gli altri, ...).

Competenze tecnico professionali (connesse al profilo)

8 Competenze chiave di cittadinanza

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza multilinguistica
- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- Competenza digitale

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Soft skills

Atteggiamenti e disponibilità verso se stessi, gli altri, la comunità, il compito.

E
V
I
D
E
N
Z
E

O
S
S
E
R
V
A
Z
I
O
N
E

Rubrica di valutazione

Si basa su componenti:

- Le EVIDENZE prodotte (parte oggettiva) che consentono di valutare in particolare le competenze tecniche ed alcune competenze di cittadinanza (quelle alfabetiche, linguistiche, digitali, matematiche) mobilitate per realizzare il compito di realtà
- L'OSSERVAZIONE di come le suddette evidenze sono state realizzate, in termini di atteggiamenti e competenze trasversali (lavorare in gruppo, prendere decisioni, affrontare problemi, capacità di apprendere, disponibilità all'aiuto, ...).

Spazio, nella simulazione di impresa, va dato anche all'AUTOVALUTAZIONE (sia delle Evidenze che della percezione delle proprie competenze trasversali).

A seguire 2 esempi di modelli di valutazione delle competenze trasversali

Competenze Trasversali

SCHEDA DI VALUTAZIONE per ALLIEVO e per DOCENTE	Cognome e Nome Studente _____
--	-------------------------------

Esprimere una valutazione da 1 a 4 secondo gli standard europei (EQF).

1. In contesto strutturato e guidato:
2. Sulla base di precise indicazioni ma rivelando un certo grado di autonomia:
3. In autonomia e in differenti contesti:
4. In forma autogestita e con compiti complessi

Lo studente ha raggiunto i seguenti obiettivi in termini di competenze di cittadinanza:	Da 1 a 4
Imparare ad imparare: organizzare il tuo apprendimento scegliendo e utilizzando diverse fonti e modalità	
Progettare: elaborare e realizzare progetti	
Comunicare: comprendere messaggi di diverso genere e trasmetterli utilizzando linguaggi appropriati	
Collaborare e partecipare: interagire in gruppo valorizzando le proprie e le altrui capacità	
Acquisire ed interpretare l'informazione in maniera critica e attraverso strumenti diversi	
Risolvere problemi: affrontare situazioni problematiche raccogliendo dati e proponendo soluzioni	
Agire in modo autonomo e responsabile: inserirsi in modo attivo e consapevole nella vita sociale	
Individuare collegamenti e relazioni: elaborare argomentazioni cogliendo collegamenti e relazioni tra i fenomeni	

Lo studente ha dimostrato di possedere e/o di sviluppare le seguenti capacità personali:	
Analisi: Capacità di scomporre i problemi e le situazioni in elementi essenziali individuando i collegamenti, le analogie, le differenze utili per scoprire e comprendere le cause	
Sintesi: Capacità di concentrare in pochi concetti e/ o in frasi essenziali temi complessi e argomenti disparati tramite la ricerca e definizione degli aspetti chiave.	
Flessibilità: Capacità di cogliere il mutare degli altri e delle situazioni, adattando il proprio comportamento allo scopo di cogliere opportunità o di raggiungere l'obiettivo prefissato.	
Creatività: Orientamento a ricercare soluzioni originali ed efficaci, non riferite a schemi tradizionali o già adottati, restando in sintonia con gli obiettivi da perseguire.	
Stabilità Emotiva: Stabilità della prestazione in condizioni di difficoltà e conflitto, tramite reazioni lucide ed equilibrate.	
Gestione dei conflitti: Capacità di affrontare e tenere sotto controllo situazioni che originano contrasti all'interno dei gruppi e tensioni nei rapporti interpersonali.	

SCHEDA VALUTAZIONE ATTIVITA' DI SIMULAZIONE D'IMPRESA							
STUDENTE:				DOCENTI:			
classe e corso:							

ABILITA' DA VERIFICARE	4 Non accettabile	5 Necessità di migliorare	6 sufficiente	7 discreto	8 buono	9 ottimo	10 eccellente
Attitudini comportamentali							
Correttezza formale							
Decoro							
Rispetto delle regole							
Attitudini relazionali							
Capacità di comunicare efficacemente con colleghi e superiori							
Capacità di comprendere e rispettare i ruoli nell'ambito lavorativo							
Capacità di lavorare interagendo con gli altri							
Disponibilità all'ascolto e all'apprendimento							
Svolgimento dei compiti assegnati							
Capacità di portare a termine i compiti assegnati							
Capacità di rispettare i tempi nell'esecuzione dei compiti							
Comprensione delle attività dell'area in cui è stato inserito							
Capacità di decisione, spirito di iniziativa e organizzazione autonoma del lavoro							
Capacità di porsi attivamente verso situazioni nuove							

Totale punteggio _____ Media _____ (sul n° di indicatori testati)

Firme Formatori ~~Simulimpresa~~