

Innovazione didattica

Spunti per una riflessione

La scuola del futuro

La scuola del futuro è orientata verso l'obiettivo di fornire agli studenti gli strumenti necessari per orientarsi in un contesto di continuo cambiamento, per acquisire le cosiddette "competenze di vita" e per questo la didattica si rivolge con sempre maggiore attenzione agli aspetti trasversali del curriculum, quali la capacità di lavorare in gruppo e assumersi responsabilità, le abilità di coping (strategie che un soggetto mette in campo per affrontare una situazione stressante), l'autostima e l'autoefficacia.

Per raggiungere questi obiettivi è necessario mettere in campo strategie didattiche che superino il modello di insegnamento basato sul trasferimento delle conoscenze dall'insegnante al discente, modello costruito per lo più sulla lezione frontale, e puntare invece su una pluralità di strategie diverse che hanno tuttavia in comune l'attenzione alle competenze e l'uso delle TIC.

Motivare all'apprendimento ¹

- Partire dall'esperienza per arrivare alla sua rappresentazione
- Operare per competenze significa esplicitare il significato dei saperi
 1. Competenza come "sapere agito"
 2. Competenza come pensiero critico
 3. Competenza come scelte consapevoli
 4. Competenza come cittadinanza attiva
- Rendere l'apprendimento una esperienza "seducente"

Perché insegnare per competenze?

- PERCHÉ SONO IL SIGNIFICATO E LO SCOPO PER CUI SI APPRENDE
- PERCHÉ SONO CIÒ CHE RESTA DOPO CHE SI È DIMENTICATO TUTTO CIÒ CHE SI È STUDIATO (libera elaborazione da Salvemini)
- PERCHÉ PERMETTONO DI FAR FARE ESPERIENZA ALL'ALLIEVO
- PERCHÉ È PER QUESTO CHE GLI ALLIEVI CI VENGONO AFFIDATI DALLA SOCIETÀ

¹ Fonte: Franca da Re in: Insegnare per competenze nella scuola del XXI secolo (<http://www.itisbarsanti.it>)

Competenze, Conoscenze, Contenuti ²

- L'APPROCCIO PER COMPETENZE NON SIGNIFICA CHE NON SI DEVONO DARE CONOSCENZE.
- TUTTAVIA TENIAMO PRESENTE CHE OGGI LA SCUOLA NON E' PIU' L'UNICA AGENZIA CHE FORNISCE CONOSCENZA: IL SUO COMPITO SPECIFICO OGGI, E' PIUTTOSTO QUELLO DI DARE METODI PER ACQUISIRE CONOSCENZA E PER ORGANIZZARLA IN SISTEMI SIGNIFICATIVI E PER CONTESTUALIZZARLA NELL'ESPERIENZA.
- I CONTENUTI DI CONOSCENZA SONO VEICOLI E STRUMENTI DI COMPETENZA, NON FINI.

Quadro europeo delle qualifiche

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 23 aprile 2008

Risultati dell'apprendimento		
<ul style="list-style-type: none">• Descrizione di ciò che un discente conosce, capisce ed è in grado di realizzare al termine di un processo d'apprendimento.• I risultati sono definiti in termini di conoscenze, abilità e competenze.		
Conoscenze	Abilità	Competenze
<p><i>Risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento.</i></p> <ul style="list-style-type: none">• le conoscenze sono un insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative ad un settore di lavoro o di studio• nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche le conoscenze sono descritte come teoriche e/o pratiche.	<p><i>Indicano le capacità di</i></p> <ul style="list-style-type: none">• applicare conoscenze e di utilizzare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi• nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche le abilità sono descritte come cognitive (comprendenti l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) o pratiche (comprendenti l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti).	<p><i>Comprovata capacità di utilizzare</i></p> <ul style="list-style-type: none">• conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale• nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.

² <http://www.itisbarsanti.it/progetti-europei/le-scuole-per-il-xxi-secolo/scuole%20XXI%20secolo.pdf/view>

Le otto competenze chiave di Lisbona

- Comunicazione nella madrelingua;
- Comunicazione nelle lingue straniere;
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
- Competenza digitale;
- Imparare ad imparare;
- Competenze sociali e civiche;
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità;
- Consapevolezza ed espressione culturale.

Spazi di apprendimento ³

Per progettare e realizzare la scuola del futuro è necessario dunque lavorare su più fronti di innovazione.

Promuovere un ripensamento degli spazi di apprendimento che dovranno essere flessibili, compositi, adatti all'uso delle nuove tecnologie e funzionali ai modelli della didattica laboratoriale, dell'inquiry learning.

Vedi il modello della classe 3.0, già presente in molte scuole nel mondo e quello dell'Istituto Tecnico Luca Pacioli di Crema.⁴

L' Aula 3.0 sarà attrezzata con una lavagna interattiva, uno schermo di grandi dimensioni con relativo videoproiettore, due schermi TV a parete; sarà possibile proiettare le stesse immagini contemporaneamente su tutti gli schermi o utilizzarli separatamente per condividere informazioni dei singoli gruppi.

Tutti gli studenti potranno accedere all'aula con i propri portatili e connettersi WIFI alla rete internet ed al Cloud della scuola; i docenti troveranno pc portatili nei due carrelli di servizio, collegabili alla LAN, alla alimentazione e al videoproiettore.

Nei carrelli di servizio saranno inoltre disponibili le stampanti multifunzione wireless, un microfono a cuffia wireless, una document camera (episcopio digitale).

Nell'aula sarà allestita una piccola postazione per registrazione video costituita da una telecamera su cavalletto con microfono direzionale, due lampade a piede e un ombrello a piede.

Introdurre o consolidare nuove pratiche didattiche

- Apprendimento cooperativo
- Apprendimento tra pari
- Discussione
- Problem solving
- Apprendimento per esperienza
- Apprendimento per problemi, ipotesi, soluzioni
- Didattica della ricerca

³ www.apprendereconletecnologie.it

⁴ [http://www.indire.it/quandolospazioinsegna/eventi/2013/pacioli/#prettyPhoto\[pp_gal1\]/0/](http://www.indire.it/quandolospazioinsegna/eventi/2013/pacioli/#prettyPhoto[pp_gal1]/0/)

La lezione

La lezione è uno dei più noti ed usati metodi di istruzione, nonostante raramente sia usata “allo stato puro” e veda integrate varie forme di tecniche didattiche “attive” o “centrate sul soggetto che apprende” perché la ricerca didattica ne ha provato i suoi limiti rispetto all’obiettivo di favorire lo sviluppo di apprendimenti significati, stabili, profondi, oggetto di transfer. Il metodo della “lezione” si basa sull’assunto che l’insegnante sia l’esperto e che questa sia un modo efficiente di disseminare le informazioni. Molti educatori concordano sul fatto che lo scopo della lezione sia di precisare gli elementi fondamentali di una disciplina o tematica sulla base dei quali gli studenti sviluppano il loro apprendimento dell’argomento.

Lezioni online.

Con le nuove tecnologie possiamo cercare di rendere più efficace la lezione attraverso la presentazione di lezioni online.

Le lezioni online possono essere presentate in una varietà di modi, possono essere presentate come:

- pagine web in formato testo da leggere online
- pacchetto di testo da scaricare via FTP per
- essere lette successivamente off-line
- slides tipo power-point
- testi da inviare via e-mail
- files audio o video accessibili via web
- link a siti, documentazione esistente su web.

Le lezioni online richiedono una accurata preparazione (non disponiamo del feedback visivo delle reazioni degli studenti) e dovrebbero essere più brevi e focalizzate rispetto ad una lezione tenuta in presenza per la maggior difficoltà cognitiva ed attentiva a seguire una lezione digitale.

Una lezione online non dovrebbe richiedere più di 20 minuti di lettura.

Lezioni brevi sono in grado di fornire, comunque, sufficienti informazioni per fare da base ad ulteriori letture, ricerche o altre tipologie di attività di apprendimento.

Un punto a favore delle lezioni online è che sono sempre disponibili per gli studenti per poter essere rivisitate, anche più volte, quando necessario.

Flip the classroom

Si tratta di una modalità di insegnamento (supportata da tecnologie) in cui si invertono i tempi e i modi di lavoro. Non è tanto la classe ad essere “capovolta” quanto il normale schema di lavoro in classe. Tipicamente, infatti, si ha un primo momento in cui l’insegnante spiega (fa “lezione”) seguito da un secondo momento in cui agli studenti sono assegnati problemi da risolvere tipicamente da svolgere a casa (i “compiti a casa”).

Nel caso delle “flipped classroom” la rivoluzione non è tanto nel metodo di insegnamento, ma nel diverso modo di proporre i contenuti agli studenti e di articolare i tempi di apprendimento. L’idea è quella di fornire agli studenti dei materiali didattici appositamente selezionati, o predisposti dall’insegnante, ai quali è assegnato il compito di insegnare. Si può trattare di video, risorse

multimediali, libri o ebook: l'importante è che siano in grado di trattare adeguatamente ed esaurientemente il contenuto.⁵

Inquiry based learning⁶

Descrive un ambiente in cui l'apprendimento è guidato da un processo di indagine di proprietà dello studente. A partire da un 'scenario' e con la guida di un facilitatore, gli studenti identificano i propri problemi e le proprie domande. Esaminano poi le risorse di cui hanno bisogno per la ricerca sul tema, acquisendo così le conoscenze necessarie. Conoscenze così ottenute sono più facilmente mantenute perché sono state acquisite dall'esperienza e in relazione a un problema reale.

Caratteristiche dell' IBL:

- L'apprendimento è essenzialmente centrato sullo studente, con l'accento sul lavoro di gruppo e l'uso di biblioteca, web e altre risorse informative.
- I docenti diventano facilitatori, offrendo incoraggiamento e sostegno per consentire agli studenti di assumere la responsabilità per ciò e come imparano.
- Gli studenti raggiungono un punto in cui non indagano semplicemente domande poste da altri, ma possono formulare i propri temi di ricerca e convertire la ricerca in conoscenza utile.
- Gli studenti acquisiscono non solo una più profonda comprensione della materia, ma anche le competenze di conoscenza per lo sviluppo e la leadership necessarie per affrontare problemi complessi che si verificano nel mondo reale.

Jan van der Meij così lo definisce, contestualizzandolo nell'uso delle simulazioni supportate da pc: *“Nell'ambito dell'apprendimento di materie scientifiche basato sull'esplorazione, gli studenti gestiscono il proprio processo di apprendimento. Essi formulano delle ipotesi e svolgono esperimenti e attraverso queste attività costruiscono la loro conoscenza nell'ambito di un determinato dominio. Le simulazioni con l'ausilio del computer sono molto adatte a questo tipo di apprendimento. Nell'apprendimento basato sull'esplorazione di simulazioni i discenti indagano un dominio attraverso la manipolazione e l'osservazione di un modello di simulazione, per scoprirne le caratteristiche.”*

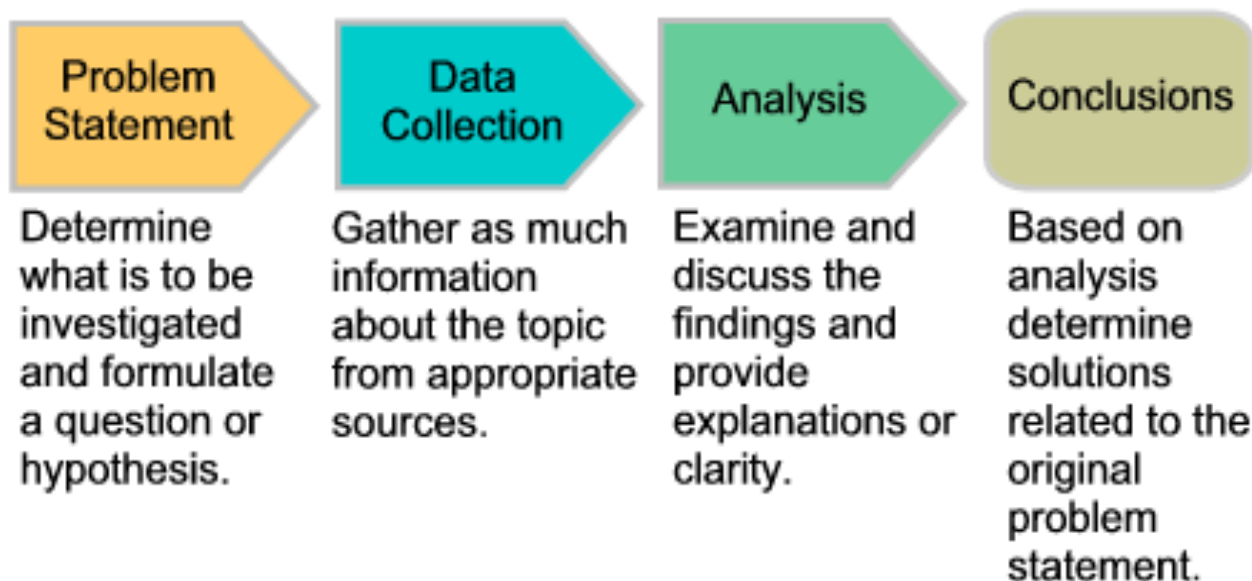
Su questi principi è stato sviluppato dall'Università di Twente (Olanda), il programma **SimQuest** (<http://www.simquest.nl>) che consente di generare, con relativa facilità, simulazioni scientifiche basate sulla manipolazioni di variabili.

All'Università di Berkeley è stato sviluppato un ambiente tecnologico specifico per l'apprendimento attraverso interrogazione nel campo delle scienze: WISE (Web-based Inquiry Science Environment). Questa piattaforma è stata sviluppata per essere utilizzata nelle scuole medie e superiori; gli studenti possono lavorare collaborativamente su progetti, utilizzando risorse da Internet. Gli insegnanti possono selezionare materiali (progetti già sviluppati) e metterli a disposizione insieme ai piani di lezione, valutazioni, commenti, in modo da contestualizzare il progetto/problema al gruppo bersaglio e all'argomento da approfondire. L'insegnante ha la possibilità di monitorare e valutare il lavoro svolto dagli studenti, fornire un feed-back durante l'elaborazione del progetto, gestire gli *account* degli studenti.

⁵ <http://www.adirisorse.it/archives/1187>

⁶ <http://faculty.mwsu.edu/west/maryann.coe/coe/inquire/inquiry.htm>

Inquiry-based Teaching Strategy



fonte: www3.canisius.edu

Problem-based learning

L'apprendimento basato su problemi (*problem-based learning - PBL*) parte dal presupposto che l'apprendimento avviene nell'ambito dell'interazione sociale. A gruppi di studenti vengono presentati casi o problemi reali significativi, complessi e del mondo reale, che sono strutturati in modo tale da non prevedere un'unica risposta specifica corretta o un risultato prestabilito. Questi devono essere discussi, approfonditi e risolti all'interno del gruppo (Moore et al., 2001).

Si tratta di un processo di collaborazione durante il quale un gruppo di persone, partendo da un determinato problema, definisce e approfondisce un tema e lo discute insieme. (Colvin Clark & Mayer, 2003).

La strategia didattica consiste nel fatto che l'insegnante non è la fonte delle informazioni/conoscenze necessarie a risolvere il problema. Anzichè rispondere "corretto" o "sbagliato", l'insegnante domanda "perché", "cosa intendi dire", "come fai a sapere che questo è corretto".

All'inizio di un compito, l'insegnante presenta il problema, descrivendo la situazione ed eventualmente le possibili conseguenze di una determinata situazione, che può diventare problematica se una certa decisione viene presa o meno. Successivamente gli studenti iniziano a lavorare in piccoli gruppi in modo collaborativo.

Lavorare collaborativamente richiede dagli studenti di:

- generare nuove idee o possibili soluzioni;
- identificare le informazioni disponibili che siano correlate al problema;
- individuare risorse da consultare;
- assegnare compiti ai diversi componenti del gruppo;
- proporre soluzioni.

Software di ausilio per questa strategia: <http://belvedere.sourceforge.net/> Belvedere 4.1 è stato sviluppato per supportare scenari basati sul PBL e fornisce molteplici strumenti per la loro rappresentazione (tabelle e grafici). Il software in origine era stato sviluppato per sostenere gli studenti della scuola secondaria nello sviluppo del pensiero ed approccio critico.

Mapa concettuale

Il termine è stato introdotto da Novak e Gowin (USA) negli anni sessanta, che, partendo dalla teoria cognitivista dell'apprendimento significativo, hanno descritto le strategie per sviluppare e utilizzare questo strumento in ambito didattico. La rappresentazione grafica delle conoscenze è secondo loro un "modo per far emergere i significati insiti nei materiali da apprendere", in quanto costringe gli studenti a riflettere sulla natura delle conoscenze e sulle relazioni che vi intercorrono. Le mappe toccano alcuni degli elementi centrali delle tecnologie didattiche e dell'apprendimento. Assumendo che le tecnologie didattiche hanno lo scopo di rendere più efficace il processo formativo, le mappe, in quanto strumenti di rappresentazione, innalzano da un lato la nostra comprensione su come gli studenti organizzano ed usano le loro conoscenze, dall'altro aumentano gli strumenti di auto-valutazione dei processi di apprendimento. Per loro natura, infatti, le mappe fanno parte di quegli attrezzi cognitivi che supportano, guidano ed estendono il processo di pensiero di chi li usa, in quanto è molto difficile costruire delle rappresentazioni significative senza riflettere profondamente sulle informazioni possedute. In definitiva, la costruzione di mappe obbliga gli studenti a fissare i concetti e ad innescare quei processi che comportano la trasformazione dei saperi procedurali in saperi dichiarativi attraverso un'amplificazione dei processi cognitivi.

Software per mappe concettuali:

<http://freemind.sourceforge.net/wiki/index.php/Download>

<http://cmap.ihmc.us/>

<http://www.inspiration.com/>

[Visual Understanding Environment \(VUE\)](#) è un progetto Open Source della Tufts University.

Dibattito o forum

Il forum è una discussione aperta portata avanti da una o più persone e da un gruppo. Il moderatore guida la discussione ed i partecipanti discutono ed approfondiscono gli argomenti, interagendo con il moderatore e gli altri partecipanti.

Ci possono essere due varianti del forum: il panel ed il symposium.

Il panel è un gruppo da tre a sei persone che, davanti ad un pubblico, hanno una discussione finalizzata su un argomento su cui hanno delle conoscenze specialistiche. È guidata da un moderatore che fa commenti, dà informazioni, fa domande. Il panel è, per sua natura, informale ma non consente la partecipazione degli spettatori.

Il symposium consiste in una serie di presentazioni fatte da due a persone su differenti aspetti dello stesso tema o strettamente legati allo stesso. Benché il symposium sia per sua natura formale, sono incoraggiate a partecipare alla discussione anche gli spettatori che seguono le presentazioni. Un beneficio del symposium è che dà la possibilità a chi apprende di ascoltare diversi punti di vista espressi da parte di "persone esperte" ed offre l'opportunità di porre domande.

Trasportando questi concetti in un ambiente online, si nota subito come la comunicazione di gruppo sia facilitata aumentando considerevolmente le informazioni scambiate. Infatti, il forum è

molto più efficiente ed efficace in un ambiente online che in uno tradizionale, come l'aula, perché gli esperti, il moderatore e gli spettatori possono partecipare senza doversi spostare o dover essere disponibili in un particolare momento.

Il role playing

E' un'altra forma di attività da usare in piccoli gruppi in cui i partecipanti agiscono differenti ruoli drammatizzando situazioni collegate a problemi di vita reale. Ogni partecipante svolge un ruolo che desidererebbe avere nella vita reale. Lavorare in questo modo promuove la comprensione delle posizioni delle altre persone, il loro atteggiamento nonché le procedure che potrebbero essere usate per diagnosticare e risolvere problemi. Il role playing può essere usato per simulare situazioni reali di vita e può aiutare chi apprende ad acquisire una piena comprensione di un problema o di una situazione.

Diario di bordo o Learning journal

Sono dei "diari" tenuti dalla persona che apprende relativamente all'andamento del proprio processo di apprendimento. Nel corso delle attività formative, con una certa regolarità anche se non ad un ritmo rigidamente stabilito, l'allievo è invitato ad annotare riflessioni sul corso, idee, dubbi, osservazioni, impressioni, opinioni, analisi, commenti, pensieri e sentimenti; riassume cosa ha appreso, cosa non ha capito, quale rilevanza hanno le cose apprese per le sue attività professionali.

Lo scopo dei Lj è di aiutare lo studente a focalizzarsi ed a riflettere sulla materia di studio e favorire la trattazione del materiale ad un livello più profondo e più personale.

La redazione di Lj è ritenuta un processo che accentua le condizioni che favoriscono l'apprendimento.

I Learning Journal sono:

- fatti di materiale prevalentemente scritto
- basati sulla riflessione
- a scrittura relativamente libera
- sviluppati in un periodo di tempo.

I Lj funzionano sulla base del processo di:

- rappresentazione dell'apprendimento
- riesame della rappresentazione e dell'apprendimento

Redigere un Lj:

- richiede tempo e spazio intellettuale: chi apprende è obbligato a fermarsi ed a pensare
- incoraggia un pensiero indipendente
- fornisce l'opportunità per riordinare i pensieri.

L'attività di scrittura:

- obbliga a prendere tempo per riflettere
- obbliga ad organizzare ed a chiarificare i propri pensieri
- obbliga a focalizzare la propria attenzione e ad essere attivo
- aiuta a capire se un argomento è stato compreso o no
- incoraggia un apprendimento profondo
- abilita a trattare l'argomento in modo più chiaro
- aiuta a catturare le idee per considerazioni successive
- è un sistema di auto-feedback
- è creativa e sviluppa nuove strutture cognitive
- rallenta il ritmo del pensiero e ne incrementa l'efficacia
-

La strategia didattica della redazione di LJ è ampiamente usata, in ambienti anglofoni, nelle attività d'aula per la sua efficacia nel rendere stabile l'apprendimento e si sta rapidamente espandendo nella versione digitale con l'avvento di applicativi tipo blog.

La valutazione ⁷

Nella docimologia classica la valutazione del profitto scolastico è stabilita come confronto dei risultati ottenuti dagli studenti con i risultati attesi (obiettivi), fatto in maniera empirica con il sistema dei voti.

Il limite della valutazione tradizionale, emerso dall'evoluzione dei concetti di base della pedagogia scolastica degli ultimi trent'anni, **sta nel fatto che essa tende a valutare quello che l'alunno conosce, verificando la "riproduzione" ma non il processo del suo apprendimento, non la "costruzione" e lo "sviluppo" della conoscenza e neppure la "capacità di applicazione reale" delle conoscenze possedute.**

Negli Stati Uniti nasce, nei primi anni '90, il movimento della cosiddetta **valutazione autentica o alternativa** come contrapposizione critica a questa forma di valutazione.

In Italia il prof. Comoglio ripropone il pensiero di Grant Wiggins (1993) di una "valutazione alternativa" in sostituzione di quella tradizionale, una valutazione che **verifica non solo ciò che uno studente sa, ma ciò che "sa fare con ciò che sa"**, fondata su una prestazione reale e adeguata dell'apprendimento.

La valutazione autentica è un vero accertamento della prestazione perché da essa si capisce se gli studenti sono in grado di usare in modo intelligente ciò che hanno appreso. In sintesi si passa dalla dimensione di valutazione della conoscenza alla valutazione della comprensione.

La valutazione autentica o alternativa si fonda quindi anche sulla convinzione che l'apprendimento scolastico non si dimostra con l'accumulo di nozioni, ma con la capacità di generalizzare, di trasferire e di utilizzare la conoscenza acquisita a contesti reali. Per questo nella valutazione autentica le prove sono preparate in modo da richiedere agli studenti di utilizzare processi di pensiero più complesso, più impegnativo e più elevato.

"La valutazione è autentica quando analizziamo la prestazione di uno studente in compiti intellettuali significativi e reali".(Wiggins)

⁷ Fonte: Franca da Re in: Insegnare per competenze nella scuola del XXI secolo (<http://www.itisbarsanti.it>)

Valutazione tradizionale	Valutazione autentica
<ul style="list-style-type: none"> • La scuola deve fare acquisire agli alunni il bagaglio di conoscenze e abilità stabilite nel curriculum. • Gli alunni devono acquisire conoscenze e abilità. • I docenti devono verificare con prove oggettive se gli studenti sanno e valutare di conseguenza. La conoscenza è costituita dal curriculum da cui si parte per somministrare gli strumenti della valutazione 	<ul style="list-style-type: none"> • La scuola deve costruire un curriculum per far maturare negli studenti le competenze necessarie allo svolgimento di compiti reali. • Gli studenti devono sapere svolgere compiti significativi in contesti reali. • I docenti fissano le prestazioni che gli studenti dovranno effettuare per dimostrare le loro capacità e su questa base si costruisce il curriculum, che diventa mezzo per lo sviluppo della competenza richiesta per assolvere ad un compito.

Wiggins (1998, pp. 22.24) indica queste come le caratteristiche della valutazione autentica:

- 1) **È realistica:**
il compito o i compiti replicano i modi nei quali la conoscenza della persona e le abilità sono "controllate" in situazioni di mondo reale
- 2) **Richiede giudizio e innovazione:**
lo studente deve usare la conoscenza e le abilità saggiamente e in modo efficace per risolvere problemi non strutturati, ad esempio progettare un piano, la cui soluzione richiede di più che seguire una routine, una procedura stabilita o l'inserimento di una conoscenza
- 3) **Richiede agli studenti di "costruire" la disciplina:**
invece di ridire, di riaffermare o di replicare attraverso una dimostrazione ciò che gli è stato insegnato o ciò che già conosce, lo studente deve portare a termine una esplorazione e lavora "dentro" la disciplina di scienze, di storia o dentro ogni altra disciplina.
- 4) **Replica o simula i contesti nei quali gli adulti sono "controllati" sul luogo di lavoro, nella vita civile e nella vita personale:**
i contesti richiedono situazioni specifiche che hanno costrizioni, finalità e spettatori particolari. I tipici test scolastici sono senza contesto. Gli studenti hanno bisogno di sperimentare che cosa vuol dire fare un compito in un posto di lavoro e in altri contesti di vita reale che tendono ad essere disordinati e poco chiari: in altre parole i compiti veri richiedono un buon giudizio. I compiti autentici capovolgono quella segretezza, quel silenzio che alla fine sono dannosi e quell'assenza di risorse e di feedback che segnano il testing tradizionale.

5) **Accerta l'abilità dello studente a usare efficientemente e realmente un repertorio di conoscenze e di abilità per negoziare un compito complesso:**

la maggior parte degli item del test convenzionale sono elementi isolati di una prestazione – simile agli esercizi pre-atletici svolti dagli atleti prima di entrare in gara piuttosto che l'uso integrato di abilità che una gara richiede. Anche qui è richiesto un buon giudizio. Sebbene ci sia uno spazio per gli esercizi pre-gara, la prestazione è sempre più della somma di questi esercizi.

6) **Permette appropriate opportunità di ripetere, di praticare, di consultare risorse, di avere feedback e di perfezionare la prestazione e i prodotti:**

per essere educativa una valutazione deve tendere a migliorare la prestazione degli studenti. Il classico test convenzionale manca di questa prerogativa in quanto mantiene le domande segrete e i materiali di risorsa lontani dagli studenti fino a che dura la prova. Se dobbiamo focalizzarci sull'apprendimento degli studenti attraverso cicli di prestazione-feedback-revisione-prestazione, sulla produzione di prodotti e di standard conosciuti di qualità elevata, e se dobbiamo ancora aiutare gli studenti ad apprendere ad usare le informazioni, le risorse e le annotazioni per eseguire una prestazione reale in un contesto, dobbiamo avere ben chiaro che i test convenzionali non sono utili allo scopo.

Esempi pratici

I.T.C.S. "G. Oberdan" Treviglio (BG)	COMPITO PRESTAZIONE AUTENTICA - LETTERATURA ITALIANA	A.S. 2011 - 2012
PROGETTAZIONE COMPITO DI PRESTAZIONE - CLASSE 4^A M		
Obiettivo (goal)	Il tuo compito è	spiegare- illustrare- far capire due autori della letteratura - <u>William Shakespeare</u> / <u>Miguel de Cervantes Saavedra</u> – e la loro opera in un capitolo di 10 pagine da inserire in un libro di letteratura per gli istituti tecnici
Ruolo (role)	Tu sei	l'autore del testo
Destinatari (audience)	I destinatari sono	gli alunni di un istituto tecnico (classe 4 ^a)
Situazione (situation)	La sfida implica di	progettare un libro di letteratura come lo vorresti tu
Prodotto o prestazione (product or performance)	Creerai due	testi, nella forma di capitoli con paragrafi da inserire in un libro di letteratura (<i>fascicolo</i>) Caratteristiche essenziali del fascicolo: Autore - <u>William Shakespeare</u> Quadro storico-culturale e vita (far riferimento ai quadri sinottici dei testi a disposizione) Elementi di pensiero e di poetica Produzione teatrale Selezione di testi (minimo 2 testi significativi) W. Shakespeare e la sua opera nel cinema, nella musica, nell'arte <i>Speciale teatro</i> - il teatro dal Barocco all'Arcadia / Il teatro elisabettiano Autore - <u>Miguel de Cervantes Saavedra</u> Quadro storico-culturale e vita (far riferimento ai quadri sinottici dei testi a disposizione) Elementi di pensiero e di poetica Opera Selezione di testi (minimo 2 testi significativi) M. de Cervantes Saavedra e la sua opera nel cinema, nella musica, nell'arte <i>Speciale romanzo</i> - storia del romanzo dalle origini al 700
Mezzi e strumenti di lavoro	potrai svolgere la tua ricerca usufruendo	oltre che del libro di testo in adozione (Paolo di Sacco, <i>Le basi della letteratura plus</i> , edizioni scolastiche B. Mondadori, vol. 2), di libri di consultazione, di immagini, di strumenti multimediali (del laboratorio di informatica, se possibile)
Standard di successo	Il tuo lavoro sarà giudicato da Il tuo lavoro sarà efficace se:	un team di docenti di lettere dell'istituto da te frequentato <ul style="list-style-type: none"> ▪ conterrà le informazioni richieste sull'autore, sul suo tempo e sulla sua opera ▪ sarà corretto e organico

Organizzazione del lavoro	Lavoro di gruppo (cooperative learning) 5 gruppi - tre di quattro studenti ciascuno, due di sei
Tempi	6 ore di lavoro in classe o in laboratorio e qualche ora di lavoro a casa
Obiettivi da valutare	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pertinenza/coerenza delle informazioni ▪ Coesione testuale ▪ Organizzazione del fascicolo ▪ Correttezza morfosintattica ▪ Adeguatezza del registro linguistico (rispetto all'utenza) ▪ Originalità dell'impostazione
Livelli	5 = obiettivo raggiunto in modo eccellente 4 = obiettivo raggiunto discretamente 3 = obiettivo raggiunto sufficientemente 2 = obiettivo raggiunto parzialmente 1 = obiettivo raggiunto non raggiunto
Note	Il gruppo in prima istanza deve procedere a definire chi fa / che cosa sulla base della scaletta su scritta e informare il docente di come sono stati distribuiti i compiti Sarà poi cura di ciascuno elaborare la parte di competenza secondo le indicazioni strutturali definite in gruppo così da dare omogeneità alle parti

Compito reale: letteratura italiana classe IV

Goldoni, *La locandiera*

Riscrivi una o due scene della commedia trasportandole nel tempo attuale e rispettando il carattere dei personaggi e il loro peculiare modo di esprimersi.

Compito reale: letteratura italiana classe V

La scuola organizza una conferenza sull'eredità di Leopardi in Montale alla quale interverrà un professore universitario. Gli studenti saranno protagonisti della parte introduttiva della conferenza e per questo dovranno preparare:

- 5) slides o un ipertesto sulla poesia di Leopardi e di Montale;
- 6) la lettura e l'interpretazione di due testi significativi supportati da slides nelle quali sia evidenziata l'analisi.

Compito reale: geografia

"Tu sei un tour operator e devi convincere noi della classe a comprare tutti un biglietto per il Messico. Tieni presente, però, che ciascuno di noi è interessato a cose diverse:

- chi la cultura, chi la storia, chi il paesaggio, chi l'economia, chi lo svago

- trova le argomentazioni e gli elementi perché tutti noi saremo convinti a partire per il Messico.

Role-play: storia classe V

Gli studenti divisi in tre gruppi dovranno esaminare alcuni documenti relativi all'entrata dell'Italia nella Prima guerra mondiale e poi dovranno interpretare le posizioni di Mussolini, Sidney Sonnino e Gaetano Salvemini tenendo un discorso.

Documenti:

Salvemini, *Il popolo italiano e la guerra*, in "L'Unità", 26 marzo 1915

Mussolini, *Audacia!*, in "Il Popolo d'Italia", 15 novembre 1914

Sonnino, dal *Discorso pronunciato alla Camera dei deputati il 1° dicembre 1915*

Un compito interdisciplinare

- Compito: Analizza il fatto: "L'Uragano Kathrina devasta New Orleans"
- Tu sei un esperto ingaggiato dal Governatore della Louisiana dopo il disastro, per varare un piano per eventuali emergenze future.
- Partendo dall'elemento specifico (l'uragano) individua le implicazioni meteorologiche, geografiche, ecologiche, economiche, antropiche, sociali e organizzative che hanno determinato tale concatenarsi di eventi: dallo scatenarsi dell'uragano alla distruzione della città, alla gestione dell'emergenza.
- Fanne oggetto di un rapporto per il Presidente: una relazione scritta, corredata da tutti i supporti che ritieni utili: slide, CD, etc.