



# PROGETTAZIONE DIDATTICA E VALUTAZIONE

---

Dott.ssa Alessia Scarinci  
[alessia.scarinci@uniba.it](mailto:alessia.scarinci@uniba.it)

# Progettazione didattica

- La **progettazione didattica** è un'attività volta alla ideazione, predisposizione di **un percorso formativo con obiettivi definiti** in relazione a un determinato gruppo di soggetti.



- Progetto dal latino *pro-iectum* = gettato in avanti = proiezione/anticipazione delle azioni che devono essere attuate o governate per il raggiungimento di determinate finalità.

# Progettazione didattica: le fasi

- Per la progettazione didattica facciamo riferimento al **modello ADDIE** sviluppato negli anni Sessanta che descrive le fasi progettuali:
- **Analysis** – permette di effettuare un primo confronto tra le finalità conseguibili (individuazione degli obiettivi), i vincoli del contesto, le condizioni di partenza ed esplora la fattibilità del processo
- **Design** – è la progettazione in senso stretto, in questa fase si definiscono gli obiettivi, i tempi, i materiali e le strategie
- **Development** – allestimento di ciò che si rende necessario per l'esperienza di apprendimento (materiali, supporti, attori)
- **Implementation** – applicazione, messa in azione del progetto
- **Evaluation** – valutazione finale degli apprendimenti o della coerenza interna del progetto (se rimasto teorico)

# Progettazione didattica: obiettivi

- Nel progetto didattico fondamentale è la definizione della situazione di arrivo ovvero degli **obiettivi o traguardi di apprendimento** e loro valutazione.



- L'obiettivo ci consente di strutturare l'azione da compiere, il materiale, le strategie, gli strumenti di valutazione.
- Conoscenze, abilità, atteggiamenti vanno espressi in comportamenti osservabili per operare delle misurazioni.
- Tyler gli definisce gli obiettivi come la descrizione del genere di comportamento che lo studente deve acquisire, esplicitando il contenuto in cui viene esercitato.

# Progettazione didattica: obiettivi

- Gli obiettivi devono presentare le caratteristiche sintetizzate dall'acronimo SMART:
- **Specifici** – dettagliati e non generici
- **Misurabili** – la verifica del loro raggiungimento deve essere possibile al termine o durante il percorso e devono poter essere usati per la costruzione delle verifiche
- **Assegnabili** – formulabili e comunicabili in modo comprensibile
- **Realistici** – coerenti con il background e il livello del corso
- **Tempo** – raggiungibili nel tempo previsto dal corso.

# Progettazione didattica: obiettivi

## Mal formulati

Possedere buona capacità di calcolo  
(Conciso ma vago)

Saper comprendere un testo  
(Non misurabile)

## Ben formulati

Saper eseguire correttamente una divisione a due cifre  
(Chiaro e specifico)

Saper leggere un testo informativo di n. righe...  
mostrando di essere capaci di individuare l'informazione più importante..  
(Specifico e misurabile)

**Operazionalizzare gli obiettivi**

# Progettazione didattica: obiettivi

Bloom ha elaborato una **tassonomia degli obiettivi cognitivi** in cui sono posti in ordine progressivo di complessità i tipi di prestazioni richieste agli allievi:

- **Conoscenza:** capacità di assimilare e richiamare delle informazioni, attiene ai processi psicologici della memoria
- **Comprensione:** capacità di capire il significato e utilizzare ciò che si è appreso, quindi si riferisce alla capacità di traduzione della conoscenza da una forma simbolica ad un'altra
- **Applicazione:** capacità di generalizzare e decontestualizzare i concetti appresi e utilizzarli per la risoluzione di problemi specifici



# Progettazione didattica: obiettivi

- **Analisi:** operazioni di scomposizione di elementi per coglierne relazioni e principi di organizzazione
- **Sintesi:** capacità di organizzare e riorganizzare gli elementi d'informazione per creare nuove strutture
- **Valutazione:** capacità di formulare dei giudizi, quantitativi e qualitativi sulla base di criteri assegnati



# Progettazione didattica: obiettivi

- Anderson e Krathwohl ripresero la tassonomia e proposero una matrice in cui distinsero i contenuti dai processi, evidenziando due dimensioni: nominale e verbale:

Dimensione della conoscenza	Dimensione del processo cognitivo
	1. Ricordare 2. comprendere 3. applicare 4. analizzare 5. valutare 6. creare
Conoscenza fattuale	
Conoscenza concettuale	
Conoscenza procedurale	
Conoscenza metacognitiva	

# Progettazione didattica: design

- I criteri nella scelta/progettazione di un intervento consentono di guidare nella definizioni delle migliori modalità per raggiungere gli obiettivi prefissati.
- Alla base di scelte quali strumenti, azioni, ruoli, troviamo le **teorie dell'apprendimento** (dimensione psicologica).
  - **Apprendimento** – processo attraverso il quale si acquisiscono nuove conoscenze. Tali conoscenze sono il frutto di esperienze che provocano un cambiamento
  - Sul processo di apprendimento influiscono alcuni aspetti quali:
    - Strategie cognitive personali, stili di apprendimento, esperienze;
    - Ambiente circostante, informazioni, stimoli;
    - Mezzi di comunicazione e i processi che regolano lo scambio

# Teorie dell'apprendimento

- Le principali teorie psicologiche dell'apprendimento sono: comportamentismo, cognitivismo e costruttivismo.

## Comportamentismo

- La teoria comportamentista si è sviluppata nei primi del Novecento con John Watson (1913 – Psychology as the Behaviorist Views it), considera il comportamento manifesto unica unità di analisi poiché direttamente osservabile.
- Mente come scatola nera impenetrabile suscettibile di giudizi soggettivi.
- Il comportamento è il risultato di uno **stimolo** proveniente dall'ambiente che determina una **risposta** = i comportamenti, per cui è possibile studiarne le relazioni.
- I sistemi di istruzioni basati sulla teoria comportamentista, si basano sul condizionamento del comportamento dello studente – gli insegnanti manipolano i cambiamenti di comportamento usando rinforzi selettivi

# Teorie dell'apprendimento

## Cognitivismo

- Nasce verso la fine degli anni Cinquanta in contrapposizione al comportamentismo.
- **Studio dei processi mentali e delle strutture cognitive** attraverso i quali vengono acquisite le informazioni, elaborate, memorizzate e recuperate, utilizzando un approccio multidisciplinare (neurologia, psicologia, pedagogia, cibernetica)
- Newell e Simon (1956) grazie a ricerche e dimostrazioni sui calcolatori forniscono la prova che la mente possa essere studiata e rappresentata con metodi scientifici, dando il via ad una componente della scienza cognitiva chiamata Intelligenza Artificiale (I.A.).
- L'attenzione si incentra sulla mente e sui processi mentali intesi come sequenza di azioni dotate di uno scopo e dirette a un fine.
- Apprendimento inteso come espressione della mente, dei processi, fondato sull'attività mentale di rielaborazione, richiamo alla memoria e organizzazione del materiale.

# Teorie dell'apprendimento

## Costruttivismo

- Il costruttivismo si sviluppa a partire dagli anni Cinquanta con il lavoro dello psicologo George Kelly, il quale mette in discussione la conoscenza oggettiva.
- Il sapere non esiste indipendentemente dal soggetto che conosce, non può essere ricevuto in modo passivo ma risulta dalla relazione fra un soggetto attivo e la realtà.
- La conoscenza è **costruzione soggettiva** di significato.
- La realtà come oggetto di conoscenza è creata dal nostro continuo esperirla, attraverso processi di interazione.
- La conoscenza è un'operazione di **interpretazione semantica** che il soggetto attiva tutte le volte che vuole comprendere la realtà che lo circonda.

# Teorie dell'apprendimento

- Il costruttivismo vede il soggetto al centro del proprio processo di apprendimento/formativo (learning centered).
- La conoscenza secondo il costruttivismo:
  - È il prodotto di una costruzione attiva da parte del soggetto;
  - È strettamente collegata alla situazione concreta in cui avviene l'apprendimento;
  - Nasce dalla collaborazione sociale e dalla comunicazione interpersonale.
- L'apprendimento non è solo attività personale ma è anche il risultato di una dimensione collettiva di interpretazione della realtà.
- La nuova conoscenza non si costruisce solo in base a ciò che è stato acquisito in passate esperienze ma anche e soprattutto attraverso la **condivisione** e **negoziatura** di **significati** espressi da una comunità di interpreti.

# Teorie dell'apprendimento

- La formazione è **un'esperienza situata** in uno specifico contesto: il soggetto, spinto dai propri interessi e dal proprio background culturale, costruisce attivamente una propria integrazione della realtà attraverso un processo di integrazione di molteplici prospettive offerte.
- L'apprendimento è un processo di modifica e ristrutturazione degli schemi rappresentativi posseduti dallo studente (assimilazione e accomodamento di Piaget).
- Compito del docente è accertare le pre-concezioni spontanee degli alunni, farne emergere l'eventuale inadeguatezza, ristabilire un equilibrio attraverso ipotesi e tentativi, elaborare una nuova struttura interpretativa.



# Progettazione didattica: strategie e/o metodi

- Nella fase del Design sono definite le strategie o metodi.
- La strategia didattica indica:
  - un piano di azione di breve durata,
  - può avvalersi di diverse procedure,
  - ha un certo grado di adattabilità e flessibilità.
- Le strategie didattiche sono molte e variano in funzione dell'innovatività del docente che le usa.



# Strategie e/o metodi

- **Lezione erogativa tradizionale** – riferimento al momento canonico della trasmissione delle informazioni dal docente all'allievo.
  - La lezione deriva dalla lectio medievale che prevedeva la discussione tra opinioni
  - Oggi la lezione è stata svuotata della componente dialettica e mantenendo solo l'esposizione di informazioni – modalità trasmissiva e passivizzante.
  - Prevede una distinzione tra chi eroga i contenuti e chi li riceve.
  - L'intero processo è nelle mani del docente che seleziona gli argomenti e gestisce l'esposizione
  - Pro: possibilità di raggiungere un vasto pubblico e possibilità di prevedere e governare l'intero processo
  - Contro: non c'è garanzia che i contenuti vengano appresi poiché mancano feedback sulla interiorizzazione di questi.

# Strategie e/o metodi

- **Lezione erogativa multimodale** – lezione classica viene arricchita dall'uso di altri supporti differenti dal linguaggio orale (es: gestualità, prossemica, ritmo..) o anche in senso multimediale (uso di strumenti tecnologici come slide, audio, video)
  - Pro: l'impiego di un canale aggiuntivo per far fronte alle esigenze inclusive, ovvero garantire ad ogni soggetto il diritto a una comunicazione differenziata (uso comunicazione visiva a supporto di quella orale per soggetti con disabilità linguistica e cognitiva).
  - Contro: l'uso di più informazioni compresenti su uno stesso canale può causare sovraccarico cognitivo, quindi non produrre più apprendimento.

# Strategie e/o metodi

**Architettura comportamentale:** Istruzione sequenziale interattiva e modellamento

- Sono strategie che coinvolgono l'allievo attraverso il feedback, quindi è una strategia caratterizzata da una interazione costante tra docente e allievo.
- Il feedback offre l'opportunità al docente di svolgere una funzione di accompagnamento dell'allievo orientandolo al passo successivo.
- **Istruzione sequenziale interattiva** - Idea di base di questa strategia è presentare i contenuti in modo graduale sostenendo l'apprendimento con continue prove di verifica.

# Strategie e/o metodi

- La strategia dell'istruzione sequenziale procede per step, piccoli passi che si susseguono dopo aver verificato la comprensione e l'acquisizione delle richieste per poter procedere allo step successivo.
- Pro: lo studente viene accompagnato gradualmente a conseguire prestazioni migliori
- Contro: si perde di vista l'apprendimento come processo attivo e dinamico che necessita di occasioni di confronto con contesti reali.
- **Modellamento/apprendistato** – la lezione diventa momento per mostrare agli allievi come fare, come ragionare mentre si svolge un lavoro, facendo vedere come si usa uno strumento, come si scelgono gli argomenti, applicando una procedura, conducendo l'allievo in modo graduale a padroneggiare le capacità attese.

# Strategie e/o metodi

- La strategia del modellamento può essere usata per far acquisire competenze, abilità, atteggiamenti, pensieri connessi alle pratiche (es: insegnante di matematica che verbalizza i passaggi per favorire la comprensione).
- L'apprendimento attraverso l'imitazione è stato rivalutato a partire dagli studi di Bandura e successivamente da Gardner, Collins, Newman.
- L'apprendistato mette l'apprendista in situazione, cioè apprende in un contesto concreto imitando il maestro (modeling), il quale lo indirizza (coaching) e gli fornisce un telaio di supporto (scaffolding), infine il maestro lascia più spazio allo studente che ha acquisito maggiore autonomia (fading)
- Pro: ogni insegnante diventa maestro di bottega del proprio sapere
- Contro: difficoltà di osservazione delle risposte comportamentali dell'allievo al modello proposto e difficoltà per esperto di tradurre expertise in un percorso gradualizzato.

# Strategie e/o metodi

- Architettura a scoperta guidata: lezione euristica e problem solving
- **Lezione euristica** – Jerome Bruner distingue tra insegnamento espositivo o algoritmico e uno ipotetico o euristico. Compito dell'insegnante è di dare vita al secondo tipo di insegnamento.
  - La lezione euristica o socratica assume un carattere dialogico
  - Lo studente non è semplice ascoltatore ma prende parte alla formulazione dei contenuti nelle interruzioni, spazi, problematizzazioni che il docente solleva.

# Strategie e/o metodi

- **Problem solving** – problema che stimola alla formulazione di ipotesi ed a successivi tentativi di verifica, è al centro sia della tradizione deweyana che di quella gestaltica, ha dato vita anche ad orientamenti didattici basati sull'"apprendimento per scoperta" o per "*insight*"
  - È un apprendimento stimolante e motivante in quanto fa rivivere agli allievi i processi propri dei ricercatori
  - Diverse tipologie di problemi che cambiano in base ad alcune dimensioni:
    - Grado di strutturazione – problemi molto definiti (es. problemi aritmetica) che richiedono un numero limitato di soluzioni; poco definiti possono dare vita a molteplici soluzioni
    - Complessità – numero di variabili coinvolti (problemi poco definiti sono più complessi)

# Strategie e/o metodi

- Dinamicità – i problemi complessi sono inseriti in un ambiente/contesto che tende a mutare nel tempo richiedendo continui adattamenti da parte dello studente per la comprensione e ricerca soluzioni.
- Specificità/astrazione del dominio – le attività di problem solving sono situate, dipendono dalla natura del contesto e dal dominio conoscitivo.
- Presentazione e rappresentazione del problema varia a seconda del contesto e della expertise del soggetto: un soggetto esperto seleziona informazioni utili ed elimina quelle ridondanti; nel caso dello studente l'insegnante dovrà selezionare suggerimenti, risorse o informazioni che cambiano il grado di difficoltà del problema.
- Scoperta guidata – lasciare aperti solo determinati spazi problematici alleggerendo il carico su altri aspetti che vengono invece esplicitati; la guida può essere esercitata dal docente ma essere anche svolta da compagni esperti.



# Strategie e/o metodi

**Architettura simulativa** – simulazione è la riproduzione artificiale delle condizioni in cui si svolge un processo o fenomeno per studiarne e verificarne gli effetti; consente una esperienza diretta.

- **Studio del caso** – propone casi connessi agli argomenti di studio al fine di stimolarne l'osservazione, comprensione e capacità di valutazione.
  - I casi possono aumentare l'interesse degli allievi per promuovere capacità di analisi, interpretazione, riflessione e problem solving.
  - Il caso per essere efficace deve essere adeguato alle preconoscenze e prevedere livelli di autonomia compatibili con l'esperienza dei soggetti.

# Strategie e/o metodi

- **Simulazione simbolica** – riproduzione in un contesto protetto, artificiale, situazioni operative simili a quelle reali, offrendo la possibilità di agire e apprendere dalle conseguenze delle proprie azioni.
  - Il fine della simulazione simbolica è facilitare l'osservazione, l'identificazione e il controllo delle variabili.
  - L'apprendimento avviene in maniera diretta, mettendo in relazione la teoria con la pratica.
  - Landriscina afferma che nelle simulazioni si ha la possibilità di comprendere i fenomeni, fare previsioni, assumere decisioni in scenari e situazioni sociali e apprendere nuove conoscenze mediante coinvolgimento emotivo e intellettuale.
  - Oggi molto usata la simulazione su computer attraverso uso di software che consentono di ridurre il numero di elementi presenti nel contesto rispetto a quello reale.
  - Contro: senza una corretta guida lo studente rischia di non comprendere veramente i principi da cui derivano le regole del sistema controllato arrivando fortuitamente al risultato.

# Strategie e/o metodi

- **Game-Based Learning** – riflessione sulle potenzialità educative presenti nelle esperienze ludiche e video-ludiche.
  - Si basa sull'idea che l'apprendimento possa diventare più efficace e produttivo se reso divertente (spirito del gioco).
  - Ogni gioco richiede un coinvolgimento attivo e diretto del giocatore in un'esperienza intensa.
  - Il gioco deve essere stimolante (impegno mentale e fisico), progressivo (rinnovarsi e variare per non diventare automatico e noioso), continuativo (vicino alle esperienze e capacità degli individui).
  - Nel gioco si trovano elementi di sfida, curiosità, controllo, cooperazione, elementi che stimolano l'apprendimento.

# Strategie e/o metodi

- **Role palying/drammatizzazione** – gli studenti sono messi in condizione di “far finta di essere”, sfruttando le potenzialità della recitazione, per poter simulare, sperimentare delle situazioni reali o fittizie, per far emergere aspetti del comportamento e delle situazioni difficilmente formalizzabili verbalmente o razionalmente.
  - L'apprendimento avviene in maniera esperienziale, partecipazione attiva e diretta alle azioni.
  - Il role palying ha una funzione di addestramento, selezione, animazione, conduce alla acquisizione di un ruolo, prevede la supervisione e accompagnamento da parte del docente.
  - La drammatizzazione consente di perseguire obiettivi diversi a carattere cognitivo, come il caso del teatro che consente di rendere vivido e concreto lo studio di una vicenda storica, letteraria, stimolando fantasia e creatività.

# Strategie e/o metodi

**Architettura collaborativa** – è un'architettura trasversale alle altre in una prospettiva socio-relazionale. Gli apprendimenti in gruppo includono sia le forme di sostegno, reciprocità, tutoraggio tra pari che di apprendimento cooperativo/collaborativo.

- **Mutuo insegnamento** – situazioni di reciproco insegnamento tra studenti che sono posti nella condizione di sostenersi e imparare insieme, sotto la supervisione del docente.
  - È un metodo che nasce con il nome di mutual instruction o metodo Bell-Lancaster e si basa sull'idea di abilitare gruppi di studenti più grandi a diventare assistenti degli insegnanti nel trasferire quanto appreso agli altri (si parla anche di peer-tutoring, peer teaching,...).

# Strategie e/o metodi

- **Apprendimento cooperativo/collaborativo** – si basa sull'idea formulata da Dewey che lo sviluppo dell'allievo avviene in un contesto sociale e collaborativo.
  - La cooperazione implica una organizzazione strutturalmente più rigida, con ruoli e obiettivi definiti.
  - La collaborazione è più aperta, meno strutturata, la definizione dei ruoli e degli obiettivi avviene in itinere.
- **Discussione** – situazioni in cui è possibile uno scambio-confronto di idee tra formatore e studente e tra studenti.
  - La discussione come elemento che va integrato ad una normale lezione espositiva.
  - Ruolo del docente – facilitatore che supporta lo studente in attività cognitive quali pensare, ragionare, argomentare.
  - Discussione è coinvolgente, facilita i processi di scoperta, ridistribuisce il controllo sullo studente e sul gruppo.
  - Contro: può richiedere molto tempo e gli apporti potrebbero risultare dispersivi o inconcludenti.

# Strategie e/o metodi

- **Metodo per progetti** – integra diverse tecniche. Prevede un'attività progettuale che si conclude con la realizzazione di un prodotto di cui sono state definite in precedenza le caratteristiche, utilizzazione e limiti di accettabilità.
- **Espressione libera individuale, brainstorming** – attività espressive richieste all'alunno senza vincoli (testo libero, disegno libero..).
- Il brainstorming è una forma di discussione aperta intorno ad un tema.

**Architettura metacognitiva-autoregolativa** – attenzione dai contenuti dell'insegnamento all'insegnamento di metodi per apprendere i contenuti al fine di potenziare le competenze dello studente nel regolare autonomamente i propri processi attentivi, di studio e apprendimento.

# Strategie e/o metodi

- **Strategie di studio** – modalità impiegate da studenti per ottimizzare la qualità della comprensione testuale per apprendimento personale.
- Le strategie di studio si intrecciano con la **metacognizione** (studi di Flavell).
- Tra le tecniche di intervento per la promozione delle competenze metacognitive: il reciprocal teaching che prevede il passaggio attraverso quattro momenti riflessivi con alternanza tra docente e allievo: riassunto, formulazione di domande, chiarimento e previsione.

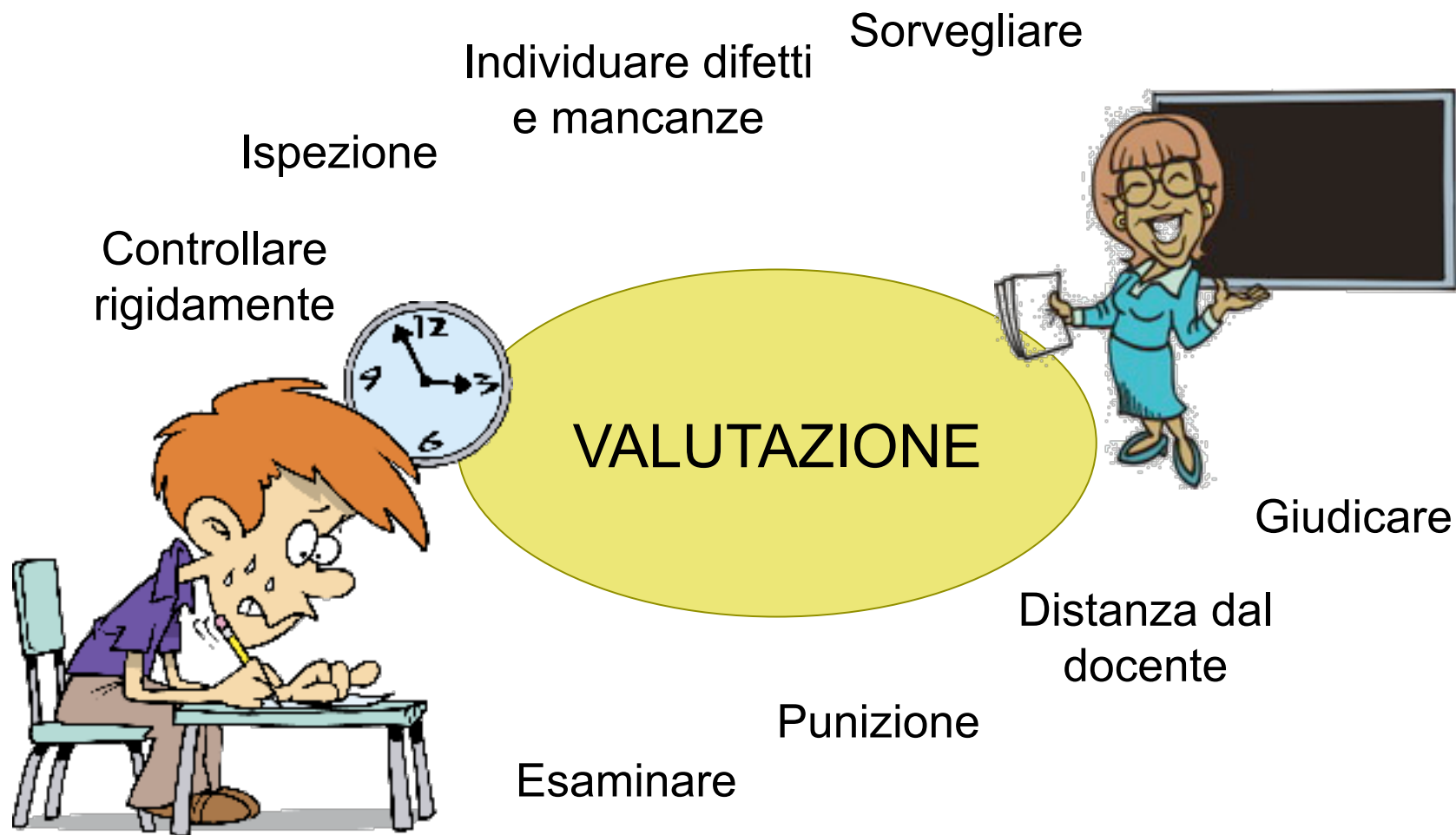




# PROGETTAZIONE DIDATTICA: LA VALUTAZIONE

---

# A cosa ti fa pensare la parola ...



# La valutazione

- La **valutazione** si presenta come un tema piuttosto vasto e complesso, fa parte delle funzioni intrinseche dell'uomo. Le nostre azioni quotidiane sono mosse da atti valutativi in quanto selezioniamo e diamo risalto a degli aspetti piuttosto che ad altri, è dunque una **attività intrinseca della mente**.
- Hadji definisce la valutazione come la “formulazione di un **giudizio di valore** su una realtà”
- Il termine valutazione si colloca in un continuum che vede da una parte forme di **misurazione** e dall'altra forme di **interpretazione**, nel mezzo troviamo la **stima**.

# La valutazione

- La valutazione permette di elaborare, interpretare e formulare giudizi, rispondendo ad una funzione sociale e formativa.



- I dati sono interpretati relativamente a dei **criteri prestabiliti** che consentono di reperire e descrivere ciò che si vuole verificare, di scegliere e costruire la strumentazione con cui effettuare la misurazione della prestazione.
- L'obiettivo per essere verificabile deve essere descritto nei termini di una performance.

# La valutazione

**Assessment** = valutazione dell'apprendimento sviluppato dal singolo studente

**Evaluation** = valutazione della qualità del processo formativo

Diverse finalità dell'attività valutativa:

**Diagnostica** = accertare lo stato delle preconoscenze, atteggiamenti e disponibilità ad apprendere

**Sommativa** = orientata alla certificazione e alla formulazione di un giudizio

**Formativa** = far emergere problemi o situazioni critiche per il miglioramento in itinere del processo

# La valutazione

La valutazione può essere:

- Orientata a persone – operazioni di verifica del profitto degli studenti
- Orientata al confronto di una situazione osservata e una attesa – osservazione discrepanze e concordanze



**Attribuzione di valore**

L'azione valutativa comporta l'assunzione di decisioni operative riguardanti lo studente e anche l'intervento formativo.

# La valutazione

- Diverse sono le modalità della valutazione, se ne possono distinguere quattro che rappresentano le tipologie principali:
  1. Valutazione del profitto
  2. Valutazione come monitoraggio del processo
  3. Valutazione di progetto
  4. Valutazione di sistema

# Valutazione di profitto

- Per **valutazione di profitto** si intendono le operazioni compiute da un docente o responsabile della formazione nei confronti delle attività dei ragazzi.
- La valutazione di profitto può essere suddivisa in:
  - Diagnostica
  - Formativa
  - Sommativa
- Si parla, nell'ambito della valutazione di profitto, anche di valutazione come **auto-osservazione** e **auto-monitoraggio** continuo sui processi di costruzione della conoscenza.
- **Attenzione ai processi** – necessità di documentare la crescita e le trasformazioni del modo di pensare – **pratiche autoriflessive**



# Valutazione di processo

- La **valutazione di processo** mira a far comprendere non solo ciò a cui si perviene ma anche il percorso e gli atteggiamenti, emozioni e apprendimenti collaterali che accompagnano il processo di apprendimento.
- Il monitoraggio ha lo scopo di prendere delle decisioni in corso del processo per la rettifica di decisioni.
- Si distinguono diverse tipologie di monitoraggio:
  - Tacito – raccolta dati evidenziando il trend emergente
  - Reattivo – interventi correttivi su interventi che non sono riconosciuti adeguati al conseguimento obiettivi
  - Dinamico – cambiamento in itinere del percorso

# La valutazione

- La valutazione deve essere considerata **parte integrante del processo formativo**, in questo modo lo studente potrà percepirla come momento di crescita, che offre la possibilità di conoscere i propri limiti e punti di forza e quindi migliorarsi.
- La valutazione deve diventare **confronto** più che giudizio, un momento nel quale lo studente possa mettere in comune le esperienze condividendole con gli altri, confrontando i propri processi/prodotti con quelli dei colleghi, creando un'occasione di sviluppo delle proprie capacità critiche e autoriflessive.
- Domenici sostiene che la verifica e la valutazione devono configurarsi come sistema di regolazione e ottimizzazione dei processi e dei prodotti didattici, affinché la regolazione interna possa innescare un processo che migliori e ottimizzi la qualità dell'istruzione e suoi esiti

# La valutazione

- La progettazione del piano di valutazione bisogna definire:
- Obiettivi
- Gli attori della valutazione - tutti i partecipanti ad un contesto formativo, sia i docenti che gli allievi, come anche i tecnici, i dirigenti amministrativi, sono protagonisti dell'azione valutativa
- L'oggetto della valutazione - la competenza
- Gli strumenti della valutazione - strumenti usati per la rilevazione dei prodotti e dei processi di apprendimento

# Attori della valutazione

- **Eterovalutazione** - valutatore esperto valuta le prestazioni di un soggetto. Il docente come punto di riferimento per la risoluzione di problemi, fornisce un costante supporto nel processo di apprendimento.
- **Autovalutazione** – adeguamento da parte dei valutatori a criteri di valutazioni espliciti e condivisi. Lo studente ha un ruolo più attivo nel processo valutativo.
- *Abilità di autovalutazione*: la capacità di confrontare i propri prodotti con dei prodotti tipo, comprendendo da solo e prima della valutazione del docente, l'avvenuto o mancato raggiungimento degli obiettivi d'apprendimento.
- *Abilità metacognitive* ossia la capacità di riflettere sul proprio processo di apprendimento, argomentando le ragioni che hanno portato all'impiego di una determinata strategia di acquisizione e elaborazione piuttosto che un'altra

# Attori della valutazione

- **Peer assessment** - sulla base di criteri prestabiliti e condivisi dal gruppo, ogni studente fa valutare e valuta i prodotti e i processi d'apprendimento.
- Stimola il confronto attraverso la discussione, la presenza di più valutatori consente una valutazione/riflessione da più punti vista, offrendo diversi suggerimenti critici e la possibilità di cogliere un maggior numero di aspetti specifici, così da garantire più attendibilità degli esiti.
- Coinvolgimento e partecipazione nell'atto valutativo, lo studente acquisisce i saperi necessari per valutare gli elaborati degli altri e per produrre elaborati di alta qualità.

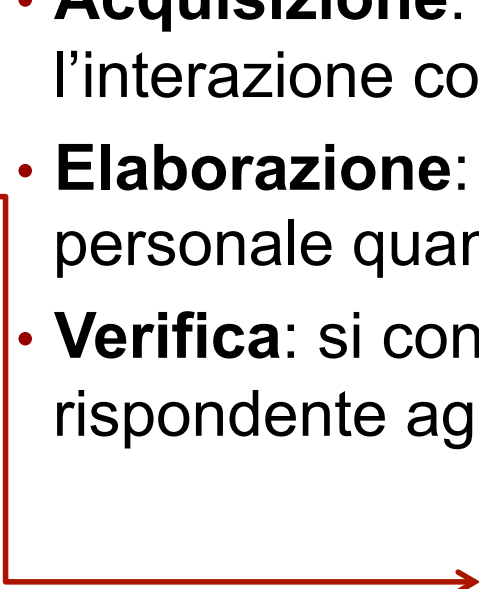
# Attori della valutazione

- **Valutazione di gruppo** - il gruppo di formazione valuta il raggiungimento degli obiettivi e i processi messi in atto per raggiungerli da parte del discente o dell'intero gruppo.
- Presenza di diversi punti di vista e attivazione di dinamiche positive all'interno del gruppo.
- Gli svantaggi riguardano l'attivazione di leadership e sudditanze, oppure la produzione di critiche non costruttive.

# Oggetto della valutazione

Il processo di apprendimento consta di tre momenti:

- **Acquisizione:** si ricavano informazioni tramite l'interazione con l'ambiente
- **Elaborazione:** si decostruisce e ricostruisce in maniera personale quanto appreso
- **Verifica:** si controlla che ciò che è stato appreso sia rispondente agli obiettivi di apprendimento



Acquisizione della **competenza**: prodotto dell'apprendimento, sapere contestualizzato che costituisce l'oggetto di valutazione. La valutazione della competenza avviene nell'ottica della valutazione autentica

# Strumenti della valutazione

- La valutazione è tesa a rilevare sia dati **quantitativi** attraverso la misurazione con l'utilizzo di prove strutturate, o "oggettive", sia dati **qualitativi** attraverso strumenti non strutturati.
- La Coggi ha classificato gli strumenti della valutazione in base:
  - **All'oggetto su cui si centra la valutazione** – centrati su prestazioni/abilità/competenze che rilevano i processi messi in atto per la risoluzione del problema
  - **Alle caratteristiche formali degli strumenti** - prove tradizionali, oggettive o strutturate, strumenti di valutazione autentica
  - **Alle funzioni della valutazione** – sommativa, formativa, diagnostica



# Strumenti della valutazione

- Le **prove** utilizzate dai docenti per la verifica e il controllo dell'apprendimento degli studenti sono costituite da uno **stimolo** fornito all'interno di una situazione (artificiale), che induce una **risposta** tramite la quale è possibile valutare le loro abilità e competenze



In base agli stimoli-risposte chiusi o aperti si ha la redazione delle prove:

- Non strutturate
- Semi-strutturate
- Strutturate

# Strumenti della valutazione

## Strumenti non strutturati e semi-strutturati

- Gli strumenti non strutturati di valutazione sono caratterizzati da stimoli aperti e risposte aperte e per questo motivo non consentono delle rilevazioni di dati totalmente attendibili e affidabili soprattutto se non si predispongono di tecniche controllate di valutazione. Esempi di prove a stimolo aperto con risposta aperta sono: temi, interrogazione orale, stesura di relazioni, redazione di verbali, elaborazione articoli.
- Le prove semi-strutturate hanno uno stimolo chiuso con possibilità da parte dello studente di elaborare in autonomia la risposta. La domanda o consegna è espressa in maniera mirata a suscitare nello studente una risposta che consenta di osservare determinate forme di apprendimento

# Strumenti della valutazione

- Le prove semi-strutturate si impiegano quando si desidera sollecitare e rendere osservabili i processi cognitivi che sottostanno alla costruzione personale della conoscenza. Esempi: saggi brevi, attività di ricerca.
- La valutazione o l'interpretazione delle risposte si basa su un modello prestabilito di risposta corretta, con criteri precisati; è possibile adottare scale di punteggio, in modo che uno stesso docente possa apprezzare le risposte dei diversi studenti adottando lo stesso metro o che diversi docenti possano valutare uno stesso compito secondo le medesime modalità.

# Strumenti della valutazione

## **Prove strutturate – prove oggettive di profitto**

- Le prove strutturate sono caratterizzate da uno stimolo e una risposta chiusi, eludendo così le interferenze soggettive del valutatore.
- Tali prove consentono di rilevare la riproduzione di conoscenze piuttosto semplici o di verificare che l'allievo abbia acquisito modelli di risposta schematici (valutare conoscenze e abilità). Esempi: esercizi a carattere addestrativo (ad esempio, problemi di matematica a percorso chiuso o quesiti che richiedano l'applicazione di procedure specifiche) e le prove oggettive di profitto.

# Favorire l'apprendimento attraverso la valutazione

Come sostiene David Boud (1995, p.42):  
“i docenti dovrebbero cercare di incontrare le percezioni e i bisogni reali degli studenti, progettare delle strategie multiformi di valutazione, diventare manager dei processi di valutazione e consulenti degli studenti per l'interpretazione di ricche informazioni che favoriscano il loro apprendimento”.

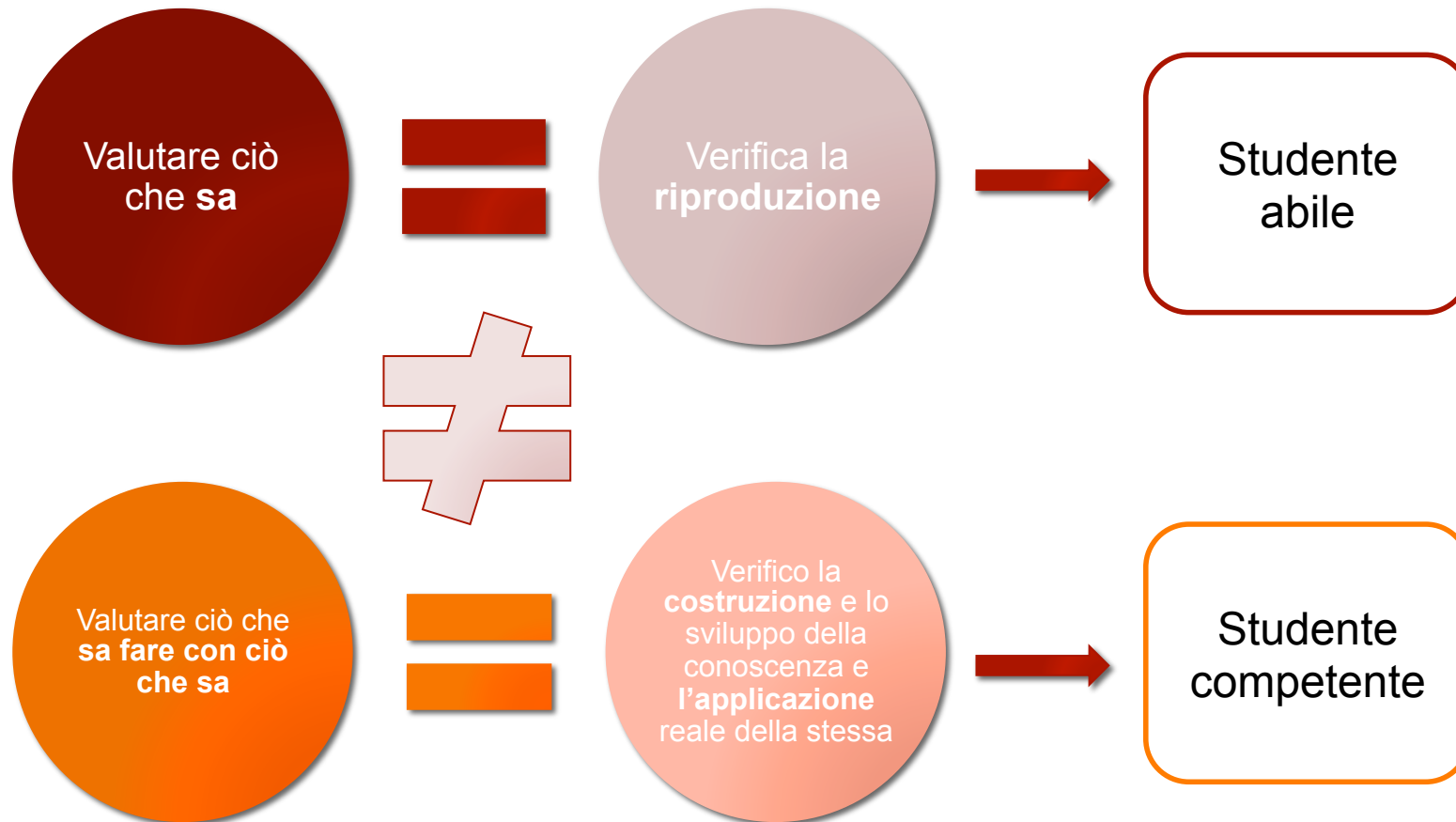


**Valutazione per l'apprendimento:** mira ad individuare le tappe necessarie per la promozione del progresso dello studente, apre il processo di apprendimento verso un miglioramento



**Valutazione del profitto scolastico:** confronto dei risultati ottenuti con risultati attesi traendo inferenza in base a loro vicinanza o distanza

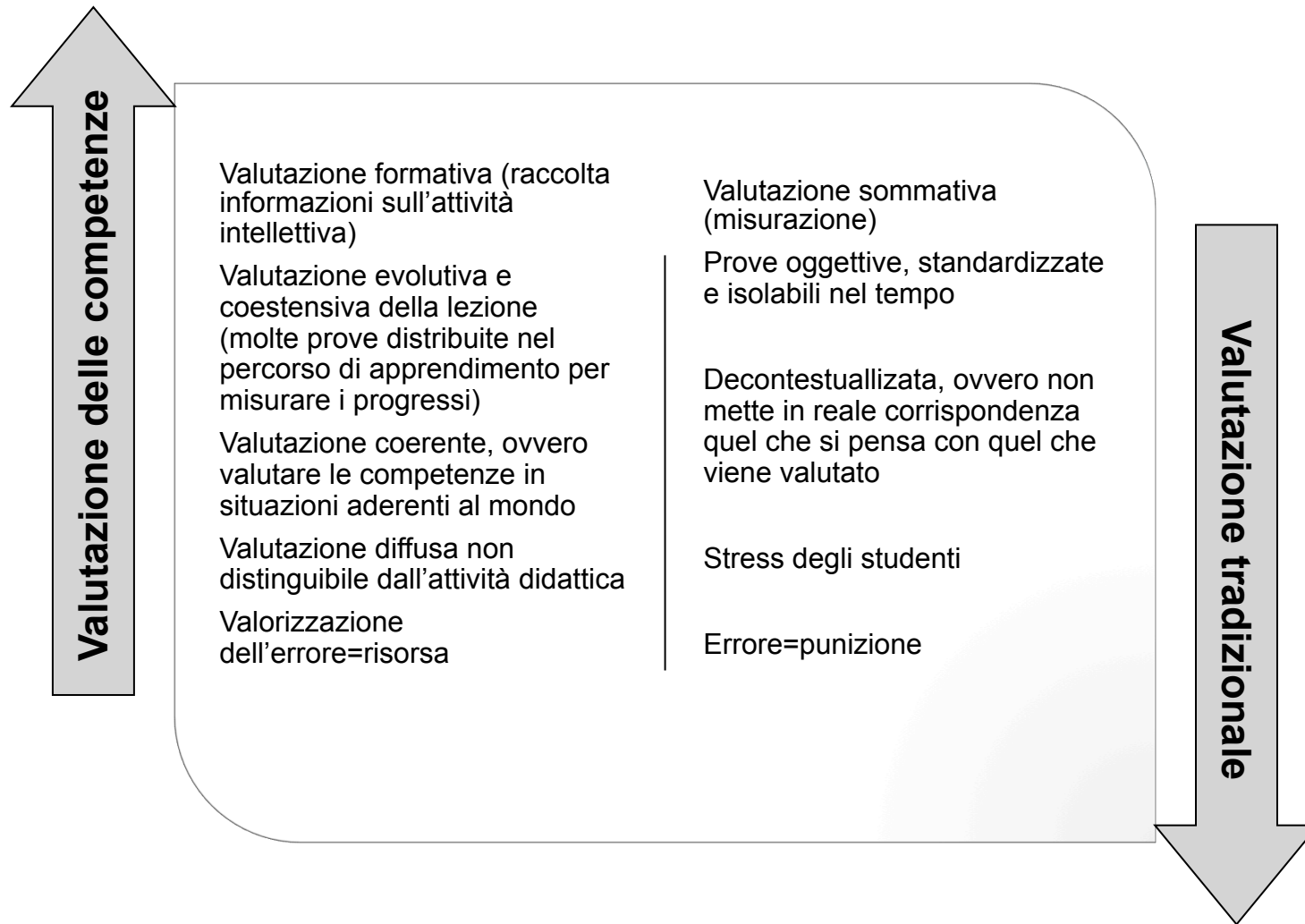
# Il problema della valutazione



# Studente abile vs studente competente

	Studente abile	Studente competente
<b>Risorse</b>	Conosce il concetto di somma e di perimetro, sa effettuare somme,...	Conosce il concetto di somma e di perimetro, sa effettuare somme,...
<b>Strutture di interpretazione</b>	Si chiede "Quando abbiamo trattato queste figure a scuola?"	Legge il problema come "Trasformare le figure irregolari in figure note"
<b>Strutture di azione</b>	Cerca, senza successo, di applicare una formula risolutiva nota	Trasforma le figure irregolari in figure note
<b>Strutture di autoregolazione</b>	Rinuncia a risolvere il problema (non trattato a scuola)	Se la trasformazione non porta ad una soluzione, cerca trasformazioni alternative

# La valutazione delle competenze





# Il passaggio alla valutazione delle competenze



Ciò a cui ambisce, in modo particolare, tale nuovo approccio alla valutazione è la proposta di **compiti significativi** per il soggetto in relazione ai traguardi formativi da raggiungere. In sostanza, l'obiettivo è quello di valutare una competenza in situazioni aderenti al mondo reale. Tali situazioni si caratterizzano per la loro **autentica valenza operativa e contestualizzata** che prende le distanze dall'applicazione rigida e ripetitiva di formule in contesti artificiali (interrogazione orale, test a scelta multipla) tipica del sistema tradizionale di valutazione.

(Rossi, Pascucci, Giannandrea, Paciaroni, 2006)

# La valutazione autentica: definizione

“[...] quando **ancoriamo il controllo** al tipo di lavoro che persone concrete fanno piuttosto che solo sollecitare risposte facili da calcolare con risposte semplici. La valutazione autentica è un vero accertamento della **prestazione** perché da essa apprendiamo se gli studenti possono in modo intelligente **usare ciò che hanno appreso in situazioni** che li avvicinano a situazioni di adulti e se possono rinnovare nuove situazioni” (Wiggins, 1998:21)

“la valutazione che ricorre continuamente nel contesto di un ambiente di **apprendimento significativo** e riflette le esperienze di apprendimento reale... l'enfasi è sulla **riflessione**, sulla **comprensione** e sulla **crescita** piuttosto che sulle risposte fondate solo sul ricordo di fatti isolati. L'intento è quello di coinvolgere gli studenti in compiti che richiedono di **applicare le conoscenze nelle esperienze** del mondo reale.” (Winograd & Perkins, 1996, I-8:2)

# Il processo della valutazione autentica

La valutazione autentica è un processo continuo che include

L'autovalutazione

L'eterovalutazione

Un elemento fondamentale e niente affatto trascurabile è rappresentato dall'opportuna integrazione della valutazione autentica e dei metodi della valutazione tradizionale al fine di ottenere una risposta valutativa più efficace e valida che consideri più dimensioni possibili dei processi dell'apprendimento. In questo senso, sarà necessario muoversi nella direzione di un approccio olistico alla valutazione che preveda la complementarietà di diversi metodi e tecniche

# Caratteristiche della valutazione autentica

Essere realistica, simulare mondo reale

Richiedere giudizio e innovazione, ricerca soluzioni problemi

Permettere agli studenti di “realizzare” la disciplina, no ripetizione mnemonica ma portare avanti un progetto di ricerca

Simulare i contesti reali di vita lavorativa sociale e personale, con limitazioni, finalità, destinatari come nei contesti autentici

Valutare l'abilità dello studente nell'utilizzo efficiente ed efficace di una gamma di conoscenze e abilità per negoziare un compito complesso

Permettere adeguate opportunità per replicare e consultare risorse, ricevere feedback e perfezionare la performance e i prodotti

# Il compito nella valutazione autentica

**Nella valutazione  
autentica**

Il **compito autentico** è usato non solo a livello valutativo, ma anche come veicolo per promuovere apprendimento e quindi come opportunità dello studente di risolvere un problema reale a partire da quel compito che avrà generato una competenza.

# L'ambiente di apprendimento

Secondo **Jan Herrington e Ron Oliver (2000)**, un ambiente di apprendimento per favorire un apprendimento autentico valutabile dovrebbe avere le seguenti caratteristiche:

Favorire  
attività  
autentiche

Offrire un contesto autentico che rifletta il modo in cui la conoscenza verrà utilizzata nella vita reale.

Incoraggiare l'accesso a prestazioni esperte e alla modellizzazione dei processi

Prevedere  
molteplici  
ruoli e  
prospettive

Supportare  
la  
costruzione  
collaborativa  
della  
conoscenza

Consentire il  
passaggio  
da  
conoscenza  
tacita a  
conoscenza  
esplicita

Promuovere  
azioni di  
*coaching* e  
*scaffolding*  
da parte dei  
docenti

Prevedere una  
valutazione  
autentica  
attraverso la  
progettazione  
di compiti  
autentici.

# Il compito autentico

Glatthorn definisce i compiti autentici/di prestazione come  
“**problemi complessi, aperti**, posti agli studenti come  
**mezzo per dimostrare la padronanza di qualcosa**”



**Problemi**, ovvero situazioni che richiedono allo studente di mobilitare le proprie risorse per le soluzioni

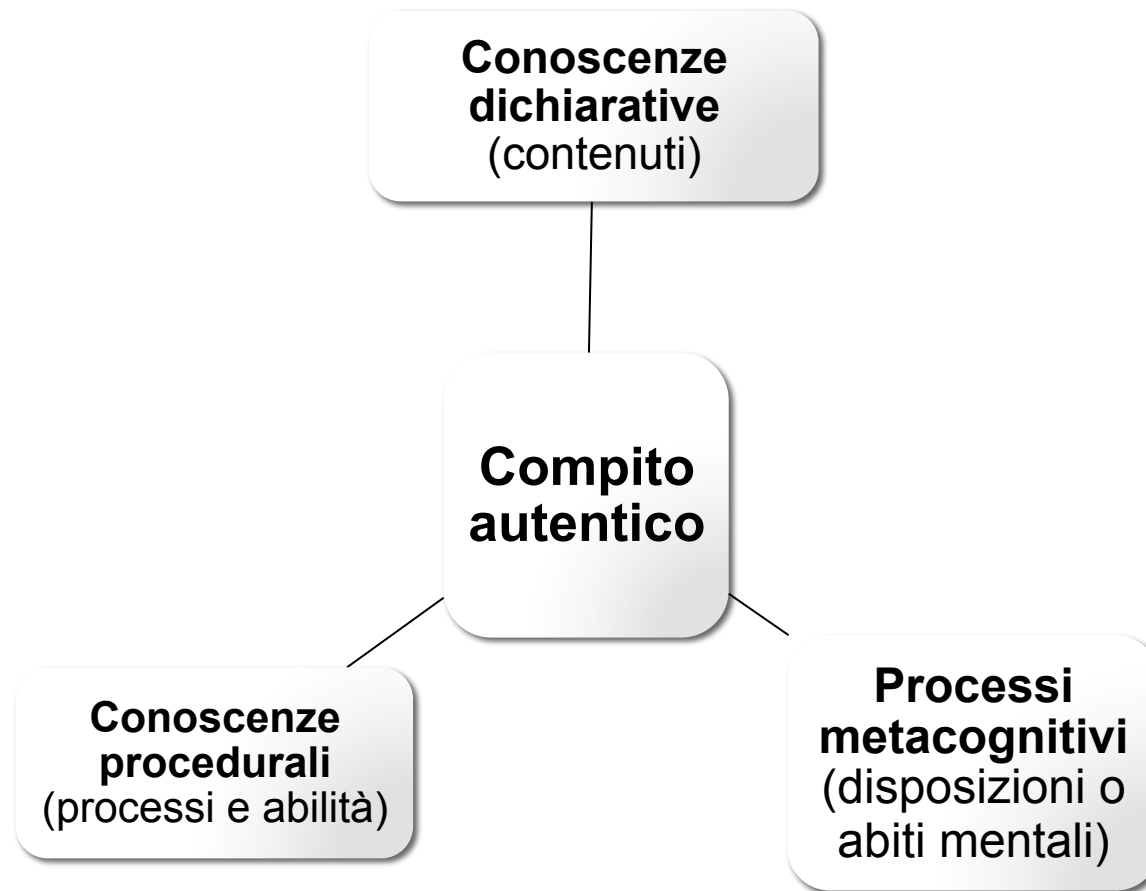


**Aperti e complessi**, situazioni con dimensioni di sfida in rapporto alle conoscenze ed esperienze che sollecitano le proprie risorse



**Padronanza di qualcosa**, situazioni che richiedono agli studenti di usare il loro sapere attraverso la rievocazione e l'impiego del loro potenziale di apprendimento

# Le tre dimensioni dell'apprendimento





# Caratteristiche del compito autentico

---

## I compiti autentici

Richiamano contesti di realtà in cui usare il sapere per affrontare problemi

---

Stimoli che sollecitano l'impiego di processi cognitivi complessi (pensiero critico, ricerca soluzioni, rielaborazione) e l'integrazione degli apprendimenti acquisiti per soluzione problema

---

Carattere aperto dei compiti permette di usare molteplici percorsi risolutivi, in relazione alle proprie attitudini, strategie e stili cognitivi

---

Stimolano motivazione e interesse, attraverso situazioni sfidanti in cui mettersi alla prova

---

# Esempio compito autentico

## **Ricerca mitica di lavoro** (area linguistica; scuola media)

Scegli un eroe epico dalla letteratura studiata e scrivi una lettera in cui fai domanda per essere assunto come membro di equipaggio delle sue spedizioni. Specifica il lavoro che vorresti fare, i tuoi titoli di qualifica, e le ragioni per cui pensi di essere un bene per l'equipaggio. Assicurati che la tua lettera sia persuasiva, sottolineando che sei consapevole delle battaglie e delle avventure con cui l'equipaggio si è già misurato e spiegando il contributo che tu potresti offrire nell'affrontare situazioni simili. Includi il tuo curriculum vitae.

# Progettazione compiti autentici: GRASPS

Scheda di lavoro 9.1	SUGGERIMENTI PER COSTRUIRE UN COMPITO DI PRESTAZIONE CANOVACCIO
<p>Considerate i seguenti suggerimenti mentre lavorate alla costruzione di un canovaccio per un compito di prestazione usando l'acronimo GRASPS. (Notate che si tratta di indicazioni per l'avvio del lavoro. Resistete alla tentazione di completare tutti gli spazi vuoti).</p>	
<p><b>Obiettivo (goal)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• il tuo compito è</li> <li>• l'obiettivo è</li> <li>• il problema/la sfida è ostacolo da superare è</li> </ul>	<p>. . ..</p>
<p><b>Ruolo (role)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• tu sei</li> <li>• ti è stato chiesto di</li> <li>• il tuo lavoro è</li> </ul>	<p>.</p>
<p><b>Destinatari (audience)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• il tuo cliente è</li> <li>• i destinatari sono</li> <li>• hai bisogno di convincere</li> </ul>	<p>. .</p>
<p><b>Situazione (situation)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il contesto in cui ti trovi è</li> <li>• La sfida implica avere a che fare con</li> </ul>	<p>.</p>
<p><b>Prodotto o prestazione (product or performance)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creerai un a</li> <li>• Hai bisogno di sviluppare/progettare un cosicché</li> </ul>	<p>. . . ..</p>
<p><b>Standard di successo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La tua prestazione ha bisogno di</li> <li>• Il tuo lavoro sarà giudicato da</li> <li>• Il tuo lavoro deve realizzare i seguenti standard</li>   <li>• Un risultato efficace sarà</li> </ul>	<p>...</p>

<b>Scheda di lavoro 9.2</b>	<b>POSSIBILI OBIETTIVI PER I COMPITI DI PRESTAZIONE</b>
Completa le dichiarazioni per le tue unità, usando come guida i suggerimenti dati.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riassumi _____ . per</li> <li>• Riassumi la procedura di un esperimento di laboratorio per uno studente assente.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiega _____ . a</li> <li>• Spiega la giustificazione legale di una decisione del tribunale ai lettori di un giornale.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informa _____ .. relativamente a _____ .</li> <li>• Informa l'Associazione dei Genitori relativamente alle piante che meglio si adattano all'ambiente dove vivi.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Insegna a _____ relativamente a _____ (conoscenze dichiarative)</li> <li>• Insegna a un ragazzo più giovane il ciclo dell'acqua (conoscenze dichiarative)</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Insegna _____ a _____ . (conoscenze procedurali)</li> <li>• Insegna a un compagno di classe la carta delle curve di livello (procedurali)</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progetta un _____ . per</li> <li>• Progetta un cartellone per insegnare ai tuoi compagni le risorse umane, finanziarie e naturali.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea un _____ .. per _____ .</li> <li>• Crea una mostra per un museo per documentare un evento storico sul quale hai fatto una ricerca.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persuadi _____ . a _____ .</li> <li>• Persuadi un amico a leggere un libro del tuo autore preferito.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica errori o debolezze in _____ .di _____ ..</li> <li>• Identifica errori o debolezze nel ragionamento matematico di un compagno.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correggi errori in _____ .su _____ .</li> <li>• Correggi gli errori nel tema di uno studente sulla persuasione.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Migliora _____ di/per _____ ..</li> <li>• Migliora la minuta di una tua relazione di ricerca.</li> </ul>	

# Accertare la comprensione

Scheda di lavoro 9.4	ACCERTARE LA COMPrensIONE USANDO GLI ASPETTI	
<p>Usa i seguenti suggerimenti per generare modi in cui gli studenti possono manifestare la loro comprensione di un argomento all'interno di un'unità di apprendimento o di un corso di studio. L'obiettivo è considerare le modalità in cui la comprensione può essere esibita, e non utilizzare tutti i suggerimenti di tutti gli Aspetti della comprensione.            La comprensione si manifesta attraverso <b>spiegazioni, interpretazioni, applicazioni, prospettiva, empatia e autoconoscenza</b>.            Comprendi veramente ..... quando sai .....</p>		
<small>(argomento dell'unità o del corso)</small>		
Spiegazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiegare/insegnare ..</li> <li>• Fornire esempi .</li> <li>• Fare collegamenti con .</li> <li>• Offrire una teoria raffinata di ..</li> <li>• Descrivere come ..</li> <li>• Giustificare/sostenere .</li> <li>• Provare/verificare .</li> <li>• Evitare equivoci comuni, come per esempio, .</li> </ul>	
Interpretazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretare</li> <li>• Dare senso a</li> <li>• Raccontare una storia significativa</li> <li>• ..</li> <li>• Fornire un'analogia adeguata</li> <li>• Mostrare l'importanza o il significato di</li> <li>• Tradurre</li> <li>• Collegare . alla tua esperienza (o alle esperienze di altri).</li> </ul>	
Applicazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In una nuova situazione, applicare una rubrica o griglia a casa con i bambini (per esempio, per le faccende domestiche).</li> <li>• Mostrare o dimostrare ..</li> <li>• Usare nel contesto di</li> <li>• Progettare/inventare</li> <li>• Superare una sfida o una limitazione, come per esempio, ..</li> </ul>	

# Accertare la comprensione

<b>Prospettiva</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizzare ..</li> <li>• Metterti dal punto di vista di uno studente che sostiene un esame estremamente importante per lui. .</li> <li>• Confrontare e contrapporre .</li> <li>• Criticare ..</li> <li>• Esaminare criticamente assunzioni del tipo .</li> <li>• Mostrare come concordi con il contesto storico</li> <li>• Cogliere i limiti</li> </ul>
<b>Empatia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metterti nei panni di ..</li> <li>• Sperimentare direttamente e vedere .</li> <li>• Raggiungere una comune comprensione con riguardante ..</li> <li>• Accogliere e considerare i punti di vista apparentemente strani o che ripugnano, come .</li> </ul>
<b>Autoconoscenza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere i tuoi pregiudizi su ..</li> <li>• Identificare "le lenti" attraverso le quali consideri i ..</li> <li>• Considerare come le tue abitudini influenzano il tuo approccio nei confronti della ..</li> <li>• Spiegare come sei giunto/a a comprendere ..</li> <li>• Renderti conto che, anche con tutto quello che ora sai, non hai <i>veramente</i> compreso .</li> </ul>

# Esempio

**Goal:** Creare un opuscolo illustrato per insegnare ad alunni di seconda classe scuola primaria circa l'importanza di una sana alimentazione per mantenersi in buona salute.

**Role:** tu sei un insegnante di scienze dell'alimentazione

**Audience:** alunni di seconda classe scuola primaria

**Situation:** mettere in evidenza le differenze tra una dieta equilibrata e una dieta non sana.

**Product/Performance and Purpose:** è necessario creare una brochure che descriva le caratteristiche di una alimentazione sana vs un regime alimentare scorretto e metta in evidenza almeno due problemi di salute che possono verificarsi come risultato di uno stile alimentare non sano.

**Standards & Criteria for Success:** L'opuscolo dovrebbe:  
contenere informazioni accurate

risultare semplice da leggere e da comprendere per il vostro target