

PREMESSA

AFFRONTARE IL PROBLEMA DELLA VALUTAZIONE

Nei percorsi di formazione assistita dalle ICT vanno sperimentati sistemi di valutazione adatti al nuovo processo, per saggiare

- la capacità di esprimere i guadagni ottenuti con le nuove procedure
- le capacità acquisite nei diversi modelli possibili di questa formazione, riassumibili in

informal e-learning (spontaneo)

supported online learning (contenuti online)

lavoro collaborativo anche online (con tutor e senza)

Sono i diversi campi di acquisizione che costituiscono gli ambienti di apprendimento di quella che si definisce *Technology Enhanced Learning*, che non organizza laboratori fisicamente gestiti, ma osserva il cambiamento dei ruoli dell'educazione – si tratta di un lavoro di team con gerarchie che instaurano rapporti non lineari tra pari e tutor. Il lavoro docente nel laboratorio non è più fornire informazioni e controllare comprensione e memorizzazione, è la regia del processo conforme ai fini educativi segnalati.

Questo cambia anche il modello di valutazione del percorso. Restano i metodi tradizionali volti a misurare la capacità di argomentare e personalizzare il progetto, le nuove procedure di docenza e valutazione sono di sostegno alle prassi tradizionali, che non sostituiscono. Restano i controlli in itinere e finali e le prove scritte, ma ad essi vanno affiancate valutazioni che consentano di dettagliare le osservazioni, in cui va stabilito un range quantitativo, per integrarle alle tradizionali.

Ad esempio, la tassonomia di Bloom ha dato luogo a classificazioni e valutazioni inadatte ad apprezzare i fini della formazione, la *maturità, criticità, originalità* si giudicano con la sensibilità di giudizi indefinibili docimologicamente – è stata la critica continua all'*esame di maturità* della scuola italiana, da cui è nata l'esigenza docimologia. Se non è un problema valutare l'esattezza di una soluzione linguistica o matematica, la linea di un ragionamento logico, la memoria di nozioni, lo è invece giudicare del successo della formazione nella capacità di gestire l'avvenuta maturazione della mente. Il problema della valutazione quindi muove da uno sviluppo della tradizione capace di dare nuova conformazione a questo aspetto della didattica, che è quello che meglio saggia la validità dei metodi.

OBBIETTIVI DELLA VALUTAZIONE

Nell'ambito dei processi formativi assistiti dalle ICT comprendenti processi in presenza la valutazione tiene presenti le integrazioni che meglio possono collaborare a nuove metodologie di

valutazione sistematica, che differenzino i processi in presenza ed online – questi offrono un sostegno di controllo. L'insieme delle valutazioni mira a mettere a punto in itinere e alla fine la modifica costruttiva del processo formativo; a prendere atto dei risultati positivi conseguiti. Nell'ottica costruttivistica del processo formativo l'autovalutazione consente di migliorare il processo organicamente, insistendo sull'aspetto positivo piuttosto che costrittivo.

INTERRELAZIONI: La CMC amplia la VLC (*Virtual learning communities*) e tende ad incrementare le relazioni, in conformità ai fini pedagogici. Le procedure sistematiche della formazione assistita dalle ICT tendono ad istituire ordine alla componente sociale come importante fattore dell'apprendimento, l'interattività nell'online e nell'elearning di 3° generazione si lega alla regolamentazione delle reti comunicative. Sia lo scambio *peer to peer* che i rapporti di tutoring, essenziali per la negoziazione di significati e soluzioni, per la rielaborazione dei saperi, per la coprogettazione dei percorsi, per la condivisione di affermazioni, vanno perciò sottoposti a verifiche periodiche date in partenza. Ciò per sopperire alla diversità dalla tradizione della presenza, determinare le relazioni degli scambi verticali e orizzontali nella loro diversa modalità di ambiente dipende da uno scadenziario e dal dettaglio di informazioni utili a regolare il progetto.

AUTOVALUTAZIONE: L'integrazione principale consiste nel potenziamento *dell'autovalutazione* e della *valutazione di gruppo*, il giudizio dei pari sulle rispettive competenze, rispetto all'*eterovalutazione*, al giudizio verticale del docente e del consiglio, che si struttura in tappe regolari. Fare appello al giudizio autocritico suggerisce la riflessione sulle norme di modifica dei comportamenti e favorisce l'*empowerment*, la capacità personale di gestire l'apprendimento. L'ottica della *triangolazione* conduce all'ottimizzazione progressiva sia nel reperimento dei dati, che nell'affinamento del metodo. Incentivare la riflessione di ognuno con il confronto con sé ed altri promuove l'attenzione alle strategie didattiche da adottare per conseguire la meta. Così

1. cambia il criterio di valutazione che non si affida più solo al giudizio dall'alto perché c'è un percorso di correzione interno al processo. Il critico d'arte giudica l'opera come l'artista che cerca il colore: questo secondo è il modello della valutazione autonoma e coinvolgente, e lo si ottiene concentrando sul fine della ricerca.
2. consente di sottolineare l'importanza degli elementi della competenza, che difficilmente rientrano nella valutazione del profitto, mentre risultano dall'iter del progetto, come
 1. L'importanza dei processi non lineari, dati non dall'insieme di nozioni ma dalla gestione del loro equilibrio, la storia del progetto e la variazione possibile si mostrano nel *problem making* e nel *problem solving*. I saperi sono costruzioni attive, da considerare nella staticità e nella crescita ed intersezioni, in cui occorre saper porre le domande.
 2. La gestione dei saperi come costruzioni collaborative dotate di compiti autentici e perciò soggette ad opere di negoziazione che fondano in pratiche riflessive.
 3. La contestualizzazione degli apprendimenti in un processo situato, cioè ambientato nel rapporto al quotidiano sia nel creare abitudini che nel dare sviluppo al *problem solving* e rinforzo dell'azione.

L'autovalutazione, il suo misurarsi con il procedere di una problematica e con le soluzioni da adottare caso per caso, attestate da questionari di valutazione, è un indicatore del processo che si può sottoporre ad un range quantitativo utile all'attore ed al docente.

NAVIGAZIONE IN RETE: La potenzialità degli spazi virtuali sottolinea l'importanza della conoscenza di rete, già per questo la navigazione si rivela una risorsa che aiuta a rendere consapevole la nuova ottica di valutazione. Ciò sia nei processi tradizionali che in quelli assistiti ICT, infatti in entrambe le metodologie è oggi una componente normale della formazione.

La novità dei nuovi ambienti di apprendimento è di rendere indispensabile la strutturazione del percorso, reperire un libro di testo e farne uso sono due competenze diverse che richiedono metodologie diverse, mentre spesso questa riflessione didattica non viene problematizzata.

La navigazione richiede di prendere atto del problema tipico della rete, l'infinito e la difficoltà di misurare le reciproche competenze, ben chiare nell'esempio di Wikipedia, oggi tanto usata dagli studenti ma anche tanto criticata da Umberto Eco – in rete c'è di tutto e l'orientamento non è facile nemmeno per il competente. La via per dirimere la difficoltà è il potenziamento dell'obiettivo metacognitivo; nella didattica occorre il dettaglio del progetto di ricerca, precisando i fini cognitivi ed informativi, le problematiche utili, i settori temporali di realizzazione. La chiarezza sull'obiettivo promuove l'autovalutazione, la regola temporale consente a ciascuno di accorgersi in tempo di una discrasia dall'obiettivo, da correggere.

Il metodo così oltre a consentire la pratica dell'acquisto dei patrimoni di conoscenza, ma insegna a delineare l'attuale movimento dell'acquisizione culturale, che non è più sfogliare l'enciclopedia e stare alla definizione, il movimento che si riferisce ad una costruzione culturale statica. Oggi che la cultura è un'avventura del sapere, che migliora con strategie conoscitive adeguate, la via del mutamento ed ottimizzazione deve entrare a far parte della formazione.

RAPPORTO DOCENTE DISCENTE: L'allievo ed il docente si muovono in un ambiente di *situated knowledge*, dove il saper fare e saper agire cambia continuamente. Le correzioni di rotta sono indispensabili, ma non devono intaccare il sistema di competenze. Bisogna interrogarsi sulle procedure (come), sui contesti (quando) sugli *schemi d'azione* (Piaget - l'orchestrazione dei processi di assimilazione ed accomodamento), valutando

1. Quantità e qualità di risorse
2. Modelli di interpretazione
3. Strategie operative
4. Strutture di autoregolazione

Dare forma a queste analisi consente gli algoritmi di azioni procedurali che, intersecando strutture di interpretazione, azione, autoregolazione intorno al goal previsto: crea un esempio costruttivo e determinato al cui confronto si saggia la competenza di ognuno. Ma il processo si complica per la necessaria stringatezza e linearità dei processi di valutazione, che per essere dati all'inizio e servire da binari non possono prevedere le reazioni singole, le incomprensioni, gli imprevisti.

Si delinea così una novità nel rapporto docente discente, che fa del docente più che un *insegnante* un *coach*, un accompagnatore nell'ambiente virtuale, che ne conosce i problemi e provvede a cogestire il problema, dando indicazioni per i problemi sorti nella ricerca in itinere, contribuendo con lo *scaffolding* a strutturare l'ambiente di apprendimento con procedure e correzioni finalizzate a rendere il processo fruttuoso, autonomo e metacognitivo. Un processo *proattivo e retroattivo*, cioè rivolto al futuro oltre che al passato, in circolo con la storia e il progetto, con il quotidiano, rappresentato dal gruppo dei pari ma riferito al il quadro sociale più ampio.

L'APPRENDIMENTO

Va considerato come

1. un processo costruttivo. Valutare gli artefatti cognitivi elaborati come pubblicazioni ecc in cui si attua la rielaborazione personale dei saperi, la capacità di riconnettere i modo proprio i vecchi contesti nei nuovi
2. un processo non lineare, in cui va apprezzata la complessità nella considerazione dell'utilità dei ricorsi e delle ripetizioni per argomentare una personale linearità, contro la logica della velocità, cui si connette la superficialità.
3. un processo autoriflessivo, che fa il punto delle correzioni di rotta e inserisce prospettive metacognitive di automonitoraggio, autoriflessione, autoverifica
4. un processo situato che si chiarisce nella *practice*, cioè l'attività nei contesti d'azione
5. un processo del tutto contiguo con gli altri processi del quotidiano - videogames e giochi di ruolo già si integrano di diverse esigenze di collaborazione dei saperi, applicandosi alla risoluzione dei problemi formativi della vita quotidiana.

ORGANIZZARE LA VALUTAZIONE DI UN CORSO

Organizzare un corso *tutoriale* significa prevedere le modalità di giungere a diversi modelli di valutazione. Prevedere la valutazione sommativa (*measurement*) e la certificativa (*evaluation*, dove risulta utile la tassonomia di Bloom) è distinguere conoscenze ed abilità. Per individuare il dominio conoscitivo la valutazione si organizzerà per

- unità di informazione
- modi per trattarle e sviluppare interconnessioni
- schemi di astrazione utili a tenere nel riflettore il binario.

Così si misurano le abilità di comprensione, applicazione, analisi, sintesi, nell'esame di *performance* orientate al goal previsto. Diventa così possibile arrivare alla definizione dell'acquisita appropriazione di opzioni e abilità. La determinazione del goal è premessa al lavoro, nella sua componente di fine pedagogico e di metodo. A tale fine si deve precisare nel nuovo ambiente

1. il metodo nell'equilibrio di tradizione e assistito ICT
2. i materiali didattici
3. le banche dati
4. gli strumenti di supporto alla ricerca
5. gli strumenti di condivisione e collaborazione
6. i software di simulazione
7. la costruzione di artefatti cognitivi e pagine web
8. i sistemi di valutazione e gestione di dati valutativi

Di qui si elaborano schede da condividere ed argomentare, con il dettaglio degli obiettivi di apprendimento. Questa chiarezza e discussione rende concreta l'analisi e la valutazione, perché fornisce la possibilità di confrontare la previsione e l'attualità, di vedere la distanza del prodotto dall'obiettivo, senza prendere la valutazione negativa come una condanna dell'attore del percorso. Ciò rende la valutazione più spassionata ed attenta spostando il discorso dalla persona al progetto. Stabilire standard identificabili consente di migliorare in itinere i percorsi di formazione con la valutazione *formativa*, che è un *empowerment*, costruisce l'apprendimento consapevole, l'autovalutazione *proattiva* grazie all'attenzione allo scopo futuro, che diventa il crinale tra il proseguimento ed il cambiamento del progetto, confrontando situazione attesa e situazione presente al momento del controllo. Si fa riferimento a fasi di:

Rilevazione - valutazione

Apprendimento - comportamento

Cambiamento organizzativo con prognostica proattiva o retroattiva.

METODI DI VALUTAZIONE

Organizzare l'ambiente di apprendimento significa anche precisare gli elementi della valutazione capaci di realizzare diversi modi di analisi comparativa della situazione ideale e reale.

VALUTAZIONI DI CONTENUTO ED INFORMAZIONI

1. Prove strutturate a domanda chiusa e risposta chiusa (di numero ridotto per la facilità di essere nel giusto per caso)
2. Prove strutturate a domanda chiusa e risposta aperta
3. Prove semistrutturate
4. Prove a bassa strutturazione

L'introduzione di *distrattori*, domande che non sono probanti e attestano solo la concentrazione, l'informazione e la prontezza del candidato è consigliata in tutti i casi. Le domande strutturate mirano alla definizione dei processi qualitativi e quantitativi della valutazione, con scale graduate volte sia al processo nomotetico (gruppo) che idiografico (individuale).

Si tende ad un giudizio analitico che, anche se introduce la variabile (3-4), può comunque portare ad una classifica in numero ordinale o in punteggio, che crea un quadro docimologico sia per l'autovalutazione che per la valutazione di gruppo e del docente. L'autoqualifica come risultato di un test (come nei rotocalchi) consente al soggetto di compiere valutazioni personali utili ad elaborare un giudizio sui lavori in corso. Vanno analizzati gli items ed i punteggi con dei *pretest* su piccoli gruppi, tendendo all'ottimizzazione.

VALUTAZIONE DELLE DIFFERENTI ABILITA'

Modulare schemi e griglie di interpretazione come funzioni del conoscere e valutare intersecando le valutazioni tradizionali con le nuove, per valutare in un range quantitativo il RICORDARE, COMPRENDERE, APPLICARE, ANALIZZARE, VALUTARE, CREARE, COMUNICARE, COOPERARE. Così si sposta l'attenzione dai contenuti di coscienza alla capacità di agire che quei contenuti intendono sviluppare. Osservando secondo queste categorie il processo di realizzazione dei fini e dei prodotti della formazione, consente di valutare l'apprendimento come processo attivo ed intenzionale – evitando di configurarlo come passivo ed imposto. Ciò conferisce ad ogni mossa del sapere un ruolo di esplorazione e analisi delle risorse, particolarmente rilevante nella formazione dell'uomo d'oggi, a contatto con un mondo che impone continui cambiamenti. La formazione assistita ICT ha questo protagonista sempre al centro dell'attenzione.

Il modello di autovalutazione estende quest'attenzione che è ormai tipica dei comuni rapporti con la rete. facendo emergere le differenze alterano la comprensione e l'azione, favorendo il ridiscutere gli argomenti e prospettando possibilità diverse dalle preventivate, in relazione alla problematica emersa, individuata nei suoi termini. Dal punto di vista

Assiologico – se riguarda il fine dell'azione, che va ridiscusso

Ontologico – se si riscontra la carenza di informazione, personale o condivisa

Epistemologico – se vi sono dubbi sull'efficacia del processo dimostrativo

Determinativo – se gli obbiettivi progettati risultano troppo estesi o poco chiari.

IL PROCESSO DI AUTOVALUTAZIONE non giova solo alla formazione assistita dalle ICT, perché tiene presente come cambia l'educazione in relazione a come cambia l'uomo: intercultura e reale-virtuale cambiano anche l'educazione tradizionale, ormai largamente influenzata dai media, dalle notizie della rete e della televisione che intervengono anche fuori della formazione ordinaria. La vita quotidiana si muove nel gioco dei rapporti sociali e si compone largamente del modo virtuale e richiede un rapporto tra i pari e col docente tanto cambiato, da rendere comunque diverso tutto il percorso della formazione e quindi della valutazione.

Basti far caso al mondo della velocità, per capire che il sapere deve assumere lo spirito di avventura e di ricerca come primo suo fine. Accettare questo e trasformare in tal senso la docenza, significa anche renderla attuale e ben accetta: la noia che si riserva alla scuola è oggi spesso noia verso costumi invecchiati che spesso non sanno aprirsi al nuovo mondo.

BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

R. Trinchero, *Valutare l'apprendimento nell'e-learning*, Erikson 2006

P.C. Rivoltella, *Costruttivismo e pragmatica della comunicazione on-line*, Erikson 2003

A. Calvani e M. Rotta, *Comunicazione e apprendimento in Internet*, Erikson 1999

F. Sorrentino e F. Paganelli, *L'intelligenza distribuita*, Erikson 2006

A. De Vita, *L'e-learning nella formazione professionale*, Erikson 2007

B.H. Kahn, *E-learning: progettazione e gestione*, Erikson 2003

La pedagogia della bellezza

Corso per docenti e tirocinanti (Università Federico II) 2010-11

MODELLO DI AUTOVALUTAZIONE

DOCENTI

DESCRIZIONE	ATTIVITA': creazione di testi pluricodificati	VALUTAZIONE
OBIETTIVI	Esercitare la lettura dei testi di immagini Guidare la scrittura di testi multimediali Alfabetizzare all'immagine Suggerire la lettura critica dei testi Fornire notizie di analisi delle immagini Educare all'uso delle ICT Educare al lavoro di team DEFINIZIONE DEL PRODOTTO	Discussione dei fini e dettaglio dell'azione possibile nel primo anno di corso.
Materiali e strumenti	Computer, programmi di soft e da ripresa Laboratori che possono essere attivati nell'anno – gli strumenti formativi a disposizione	Scheda dell'esistente e dei desiderata
Descrizione sintetica dell'attività comune	Corso di formazione estetica Esperienze di laboratorio d'arte, di museo narrato e museo diffuso Esperienza di laboratorio multimediale Esperienza e teoria didattica Teoria della ricerca Produzione e postproduzione	Valutazione del corso nelle diverse voci con test semi strutturato da cui risulti il prodotto possibile e quello realizzato
Contenuti	lezioni e seminari laboratori presso i musei valutazione delle possibilità progetto di attività nella scuola story board di una scrittura multimediale laboratori in presenza tutorati produzione e postproduzione di un testo, attività finalizzata all'acquisizione di singole tematiche inerenti alla formazione estetica	Relazione sul progetto generale e progetto singolo Test sulla formazione discente Story board del percorso di produzione utile alla progettazione futura

MODELLO DI AUTOVALUTAZIONE

TIROCINANTI

Descrizione	Attività	Valutazione
OBIETTIVI	<p>Esercitare la lettura dei testi di immagini</p> <p>Guidare la scrittura di testi multimediali</p> <p>Alfabetizzare all'immagine</p> <p>Suggerire la lettura critica dei testi</p> <p>Fornire notizie di analisi delle immagini</p> <p>Educare all'uso delle ICT</p> <p>Educare al lavoro di team</p> <p>PRODOTTO</p>	<p>Discussione dei fini e precisazione di quelli perseguibili nel corso.</p>
Materiali e strumenti	<p>Computer e programmi di soft – macchine fotografiche e da ripresa - la scelta dei progetti in questa prima fase segue la disponibilità.</p>	<p>Scheda dell'esistente e dei desiderata</p>
Descrizione sintetica dell'attività DEI TIROCINANTI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Corso di formazione estetica 2. Esperienze di laboratorio d'arte, di museo narrato e museo diffuso 3. Esperienza di laboratorio multimediale 4. Esperienza e teoria didattica 5. Acquisizione di una metodologia della ricerca 6. produzione e postproduzione 	<ol style="list-style-type: none"> 1. relazione individuale sul tema 2. elaborazione del progetto possibile 3. relazione del gruppo informativa e valutativa
Contenuti	<ol style="list-style-type: none"> 1. costituzione del gruppo e considerazione dei problemi per strutturare la collaborazione finalizzata al progetto 2. valutazione delle possibilità di realizzare un podcast – rivolto a?(targettizzazione) – con fine di proposta a? (stakeholders)– con metodologia?(tecniche multimediali) 3. messa a punto dello story board di una scrittura multimediale di team, con la precisazione di fasi e ruoli 4. produzione e postproduzione –tarare il progetto di prodotto sul livello di eccellenza, in via d'esempio, ma realizzare tenendo presenti le possibilità reali per non incorrere in problemi esiziali. 	<ol style="list-style-type: none"> 1-2-3-focus group e relazioni sulla discussione 4 valutazione del prodotto 1. sceneggiatura 2. realizzazione 3. equilibrio nel team di lavoro 4. soddisfazione del team 5. valutazione della formazione conseguita (test) 6. valutazione della professionalità(test)

ESEMPI DI DESCRIZIONE DEGLI OBIETTIVI

Alfabetizzare all'immagine	Scomporre un'immagine dei media nel paragone ad un analogo d'arte	Trovare quali elementi guidano la lettura	Riconoscere gli equivoci possibili
Esercitare la lettura dei testi di immagini	Trovare somiglianze e diversità dei testi	Trovare come si poteva migliorare il testo	Valutare se gli equivoci sono voluti
Guidare la scrittura di testi multimediale	Riscrivere il testo nel modo suggerito – o abbozzare la scrittura	Riscrivere il testo nel modo suggerito – o abbozzare la scrittura	Riscrivere il testo nel modo suggerito – o abbozzare la scrittura
Suggerire la lettura critica dei testi per la scrittura corretta	Creare una cartella di esempi di pubblicità da leggere notando l'enfasi della scrittura	Fare una gerarchia tra i testi chiari e quelli meno chiari	Studiare modelli di scrittura e progettare testi
Fornire notizie di grammatica e sintassi delle immagini	Analizzare gli elementi base ragionando con gli elementi forniti dalla storia dell'arte (figura, metafora, simbolo, colore, proporzione – esempi d'arte)	Esaminare quanto della poca chiarezza è una scelta o una incapacità – spesso si capisce l'incapacità come mirare ad un target	Proporre le regole di grammatica e sintassi che sceglieremmo e motivare la scelta
Educare all'uso delle ICT	Fare una valutazione delle competenze informatiche di ogni componente del team e procedere ad una programmazione.	Ogni esperienza è bene si accompagni ad un piccolo miglioramento: ognuno progetta un singolo approfondimento.	Organizzare l'esperienza di scrittura per il target cui si destina il lavoro.
Educare al lavoro di team	Non si deve d'obbligo tutti saper usare al meglio tutti i programmi, ma tutti devono avere una idea del che fare; la collaborazione inoltre va regolata prima con l'attribuzione dei compiti	Nel team va valutata la possibilità dello scambio di esperienze e di considerare nel rapporto <i>peer to peer</i> la migliore combinazione di contenuti e tecniche	Progetto di una scrittura collettiva di un prodotto rivolto al pubblico a scopo formativo sulla lettura e scrittura di testi pluricodici