

Modulo 9

PROGETTARE COMPITI DI PRESTAZIONE

*Precisata la focalizzazione sulla comprensione,
l'unità di apprendimento o il corso di studio andrebbero ancorati a compiti di prestazione.
Questi ultimi forniscono evidenze che gli studenti sono in grado
di usare le conoscenze in contesto (cioè comprendono quello che fanno).*

0. USARE IL MODULO

Comprendere in profondità significa molto di più che possedere conoscenze tecniche e abilità; richiede buon giudizio nell'uso delle conoscenze - in altre parole, know-how. La comprensione viene manifestata attraverso varie prestazioni in contesti diversi. Di conseguenza l'accertamento della comprensione deve fondarsi su compiti di prestazione e su progetti che siano il più autentici possibile. Ha poco senso verificare fatti e abilità isolate perché tale forma di accertamento suppone che la comprensione possa essere dimostrata semplicemente rispondendo a domande decontestualizzate, il che sarebbe come valutare dei magistrati solamente verificando la loro capacità di ricordare casi legali o dei medici dalla capacità di ricordare: questioni di biochimica o patologia.

Le domande delle verifiche tradizionali, siano esse predisposte a livello ministeriale o costruite dall'insegnante, non hanno niente a che fare con i tipi di sfide con cui gli adulti si devono misurare sul posto di lavoro, nella comunità civile oppure in famiglia. Non è nostra intenzione condannare le domande tradizionali, bensì qualificarle: nel linguaggio della psicomelia sono modi indiretti di verificare la prestazione. Per ragioni di costi, di tempo, di fattibilità o di finalità le verifiche tradizionali servono da "delega" delle prestazioni reali. Anche se le domande a scelta multipla, quelle che richiedono una risposta del tipo vero-falso, oppure la memorizzazione di informazioni hanno una loro funzione, così come la ripetizione ha il suo posto nell'addestramento, tuttavia la somma delle risposte date non rappresenta ancora la comprensione profonda.

1. I COMPITI AUTENTICI

I compiti autentici hanno certe caratteristiche. Un compito, un problema o un progetto di accertamento è autentico se:

- (1) *È realistico.*
Il compito copia o simula i modi in cui nel mondo reale vengono verificate le conoscenze e le abilità di una persona.
- (2) *Richiede giudizio e innovazione.*
Lo studente deve usare conoscenze e abilità in modo saggio ed efficace per risolvere problemi non strutturati o mal strutturati. Egli deve stendere un piano di lavoro o un progetto e la ricerca della soluzione deve implicare molto di più del seguire una serie di procedure date o il riempimento di spazi vuoti.
- (3) *Chiede allo studente di "fare" la disciplina scolastica.*
Invece di riesporre attraverso la dimostrazione o di ripetere a memoria ciò che è stato insegnato oppure ciò che già si sa, lo studente deve portare avanti una ricerca e lavorare a un progetto.
- (4) *Copia o simula i contesti in cui gli adulti vengono verificati - al posto di lavoro, nella comunità civile e in famiglia.*
I contesti autentici implicano situazioni specifiche che hanno particolari limitazioni, finalità e destinatari. Le tradizionali verifiche scolastiche sono decontestualizzate, mentre i ragazzi hanno bisogno di sperimentare cosa avviene quando si devono svolgere dei compiti al posto di lavoro e in altri contesti reali di vita che per loro natura sono disordinati e poco chiari. I compiti autentici annullano la segretezza arbitraria, il silenzio, l'assenza di fonti e di feedback che caratterizzano le tradizionali verifiche mensili.
- (5) *Accerta la capacità dello studente di usare efficacemente ed efficientemente un repertorio di conoscenze e di abilità per negoziare un compito complesso.*
La maggior parte delle richieste in una verifica tradizionale hanno a che fare con elementi isolati di prestazione - molto simili agli esercizi ripetitivi di riscaldamento che gli atleti fanno a bordo campo. Sebbene

gli esercizi di ripetizione abbiano un loro senso e una loro utilità, la prestazione è più della somma di esercizi isolati di ripetizione.

- (6) *Garantisce appropriate opportunità di ripetere, praticare e consultare le fonti; riceve feedback sulle prestazioni e perfeziona le prestazioni e i prodotti.*

Le sicure verifiche convenzionali che tengono segrete le domande fino al momento del compito e che non permettono ai ragazzi di consultare le diverse fonti devono coesistere con forme più innovative di accertamento se vogliamo che gli studenti migliorino le loro prestazioni, che gli insegnanti focalizzino l'apprendimento dei ragazzi attraverso cicli di prestazione-feedback-revisione-prestazione per realizzare prodotti di alta qualità, che gli insegnanti aiutino gli studenti a fare buon uso delle informazioni, delle fonti, delle risorse e degli appunti per disimpegnarsi efficacemente in contesti autentici di vita.

L'appello ad una maggiore autenticità nelle verifiche non è né nuovo né inappropriato nel mondo degli standard. Bloom (1956) e colleghi hanno compreso l'importanza di un tale lavoro quarant'anni fa, come si può evincere dalla seguente citazione relativa alla descrizione dell'applicazione e dei test per verificare la capacità di sintesi:

«[L'applicazione usa] situazioni nuove per lo studente o quelle che contengono nuovi elementi rispetto alla situazione in cui è stata appresa l'astrazione... Idealmente noi stiamo cercando un problema che verifichi quanto un individuo ha imparato ad applicare l'astrazione in modo pratico. ...[La sintesi è] un tipo di pensiero divergente in cui è improbabile che possa essere stabilita in anticipo la corretta soluzione del problema» (p. 125).

Un approccio all'accertamento fondato sul lavoro autentico chiede agli studenti (e agli insegnanti) di apprendere due cose importanti: anzitutto devono imparare come gli adulti che vivono nel mondo reale usano le conoscenze e le abilità che sono insegnate e apprese; in secondo luogo devono comprendere perché sono significative anche le singole lezioni finalizzate allo sviluppo di conoscenze e di abilità isolate, in che modo questo lavoro conduce alla padronanza di compiti di prestazione più complessi e accattivanti. Proprio come un giocatore di pallacanestro sopporta il faticoso esercizio di continuare a tirare a canestro oppure il flautista affronta la monotonia del ripetere scale musicali, sperando che i loro sforzi li ripagheranno con prestazioni di alta qualità - così anche gli studenti devono giungere a cogliere e a sperimentare che la verifica e l'insegnamento daranno come risultato migliori prestazioni.

2. DESCRIZIONI DI COMPITI DI PRESTAZIONE

Di seguito presentiamo alcune brevi descrizioni di compiti di prestazione che possono essere usati per accertare la comprensione degli studenti. Notate come i compiti riflettano le caratteristiche descritte precedentemente nel capitolo. Le informazioni tra parentesi, sotto il titolo, indicano l'area dei contenuti e il grado di scuola o la classe in cui il compito può essere somministrato.

Dalla montagna alla costa (storia, geografia; scuola media)

Un gruppo di nove studenti stranieri sarà accolto nella nostra scuola per un mese, come parte di un programma di scambi internazionali (non preoccuparti, parlano la nostra lingua!). Il preside ha chiesto alla tua classe di progettare e di fare un bilancio preventivo per un'escursione di quattro giorni in Virginia per aiutare gli ospiti a comprendere l'impatto del nostro Paese sulla storia e lo sviluppo degli Stati Uniti. Programma l'uscita in modo che i visitatori possano visitare i luoghi che meglio illustrano l'influsso che il nostro Paese ha esercitato sulla evoluzione degli Stati Uniti. Descrivi l'itinerario con incluse le spiegazioni delle ragioni per cui hai scelto determinati posti. Accludi una mappa del percorso e un preventivo dei costi.

Progetto di un giardino (matematica; scuola media)

Progetta per un'azienda un giardino di fiori che rifletta il logo della società fatto di forme circolari, rettangolari e triangolari. Il prodotto dovrebbe essere disegnato in scala e corredato da un listino indicante quante piante per ciascun tipo e colore saranno necessarie.

Il Palazzo dei Meriti (studi sociali, area linguistica; quarta e quinta elementare)

Il tuo Paese ha annunciato la decisione di erigere un Palazzo dei Meriti per onorare i contributi di alcuni dei suoi cittadini nei confronti della comunità civile, della nazione o degli Stati Uniti. Poiché stai studiando le persone famose del tuo Paese, ti viene chiesto di nominare un candidato che secondo te possiede i requisiti per essere ammesso nel Palazzo.

Scegli una persona del tuo Paese e fa' una ricerca sulla sua vita. Prepara una lettera per la sua candidatura

al Palazzo dei Meriti da inviare al comitato di selezione spiegando le ragioni della sua candidatura. Assicurati di descrivere i meriti e i contributi elargiti dalla persona che hai scelto.

Il Palazzo delle Celebrità (letteratura; biennio scuola superiore)

Il Ministero dei Beni Culturali ha deciso di erigere un Palazzo delle Celebrità per onorare le opere di insigni scrittori e artisti statunitensi. Poiché stai ultimando un corso di letteratura americana, ti viene chiesto di nominare un autore da ammettere nel Palazzo delle Celebrità.

Completa la lettera di candidatura per un autore che credi meriti di essere ammesso nel Palazzo. Accludi una composizione scritta in cui illustri il contributo di tale autore alla letteratura statunitense e le ragioni per cui vuoi patrocinare la sua inclusione nel Palazzo delle Celebrità.

Ordinazione di un amico per corrispondenza (area linguistica; scuola dell'infanzia ed elementare)

Immagina di avere la possibilità di "ordinare" un amico per telefono scegliendolo da un catalogo per corrispondenza. Pensa alle qualità che il tuo amico dovrebbe avere. Prima di ordinarlo, fa' un po' d'esercizio esprimendo ad alta voce le tre caratteristiche del tuo amico e fai un esempio per ciascuna. Ricordati di parlare chiaramente e ad alta voce, in modo che la persona che riceve l'ordinazione capisca esattamente chi deve inviare.

Il furgone per traslochi (scrittura, matematica; scuola media)

Lavori per una ditta di traslochi che progetta di presentare una offerta d'appalto per trasportare oggetti da un palazzo di uffici in una nuova sede. Determina il volume minimo degli arredi e dell' attrezzatura che devono essere spostati. Il prodotto esemplare dovrebbe tenere presente:

- (1) la quantità degli pezzi dell'arredo;
- (2) la natura interdipendente dei pezzi non cubici;
- (3) il materiale d'imbottitura per proteggere l'arredamento;
- (4) il numero e la dimensione delle scatole necessarie per imballare gli oggetti più piccoli.

Prepara una relazione scritta specificando il volume dei pezzi che devono essere traslocati, le ragioni delle tue conclusioni, e un grafico che mostri come saranno sistemati i pezzi per minimizzare il volume necessario.

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.

L'imprenditore edile (matematica; terza media e biennio)

Non sei mai stato imbrogliato, nel senso che ti hanno fatto pagare in modo esagerato? A tutti noi è capitato, ma talvolta non è facile raccontarlo. Quando un imprenditore ci fa il preventivo per la ristrutturazione della nostra casa, come sappiamo se i costi sono ragionevoli?

Ti vengono date le dimensioni delle stanze e l'ammontare dei costi per i materiali e la manodopera. Stabilisci se l'imprenditore ti sta dando informazioni precise o sta tentando di imbrogliarti.

Concessioni autentiche (matematica/pre-algebra; terza-quarta elementare)

Usando i dati dei due anni precedenti, decidi la quantità di cibo da ordinare per la bancarella allo stadio di calcio, per la quale questo anno ti è stata data la concessione. Fai l'elenco dei cibi e della quantità, accompagnato da una giustificazione scritta.

Parliamo di storia! (area linguistica e studi sociali; quinta elementare e scuola media)

Intervista degli adulti chiedendo cosa si ricordano dell'epoca del Vietnam e scrivi la storia di quel periodo. In una composizione separata, conferma o correggi le affermazioni che gli adulti intervistati ti hanno fatto oralmente utilizzando informazioni da fonti secondarie e primarie relativamente al periodo.

* * *

Come si escogitano compiti autentici e coinvolgenti? Noi abbiamo constatato che coloro che progettano compiti di prestazione traggono profitto, mentre lavorano, dall'uso di strumenti di progettazione. In questo modulo abbiamo incluso una raccolta di strumenti di progettazione di compiti di prestazione pratici e provati per aiutarvi a completare la matrice del Compito di Prestazione.

La *Scheda di Lavoro* 9.1 propone una serie di suggerimenti per creare un programma autentico per un compito di prestazione (...) la *Scheda di Lavoro* 9.2 fornisce lo spazio per aggiungere obiettivi a una specifica unità. (...). La *Scheda di Lavoro* 9.3 propone la matrice per un programma o canovaccio di prestazione.

Le ulteriori idee su come progettare compiti di prestazione sono basate sui 6 aspetti della comprensione. La *Scheda di Lavoro* 9.4 presenta idee d'avvio di ciascun aspetto.

Attenzione agli equivoci

A molti insegnanti non viene né naturale né facile pensare come un giudice prima di progettare le lezioni - così come è richiesto dalla progettazione a ritroso. Siamo anche troppo abituati a pensare come progettisti di attività una volta che l'obiettivo è deciso. In altre parole, saltiamo facilmente e inconsciamente alla Terza Fase della progettazione - la progettazione delle lezioni - senza chiederci se per le conoscenze essenziali che ci siamo prefissate disponiamo delle evidenze necessarie da accertare.

La progettazione a ritroso esige che noi addomesticiamo questo istinto naturale altrimenti la nostra progettazione sarà probabilmente meno coerente e poco focalizzata sulla comprensione. Nello Schema sottostante abbiamo riassunto i due diversi approcci. Le domande della prima colonna assicurano che le attività e le strategie di insegnamento derivino e siano funzionali agli appropriati accertamenti finali. Quelle della seconda colonna, anche se logiche nella prospettiva della progettazione di attività, renderanno più improbabile che il lavoro culmini nella comprensione profonda o che gli insegnanti raccoglieranno le evidenze necessarie a valutare se la comprensione ha avuto luogo o meno.

La situazione seguente suggerisce l'estensione del problema.

Un insegnante di scuola cattura l'energia e l'immaginazione dei suoi studenti dichiarando che dovranno mangiare il prodotto del loro prossimo esperimento di scienze. Tuttavia ciò che è coinvolgente non è sempre e necessariamente efficace o appropriato, dato il tempo a disposizione. Rendere friabili le arachidi non offre un granché nella direzione della comprensione di grandi idee durevoli per le due settimane assegnate.

Due diversi approcci

Pensare come un Giudice

- Cosa costituirebbe una evidenza sufficiente e significativa di comprensione?
- Quali compiti di prestazione devono collegarsi all'unità e focalizzare il lavoro di istruzione?
- Come sarò in grado di distinguere tra quelli che comprendono realmente e quelli che non comprendono (anche se può sembrare vero il contrario)?
- Rispetto a quali criteri distinguerò i lavori?
- Quali malintesi potrebbero insorgere? In che modo li controllerò?

Pensare come un Progettista di attività

- Quali attività collegate a questo argomento sarebbero interessanti e coinvolgenti?
- Quali risorse e materiali sono disponibili per questo argomento?
- Cosa faranno i ragazzi dentro e fuori dalla classe?
- Quali compiti assegnerò loro?
- In che modo attribuirò il voto (e lo giustificherò ai loro genitori)?
- Hanno funzionato le attività? Perché sì, perché no?

Fonte: Wiggins & McTighe, 1998, p. 68.

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>Obiettivo (goal)</p> <ul style="list-style-type: none"> • il tuo compito è • l'obiettivo è • il problema/la sfida è ostacolo da superare è 	
<p>Ruolo (role)</p> <ul style="list-style-type: none"> • tu sei • ti è stato chiesto di • il tuo lavoro è 	
<p>Destinatari (audience)</p> <ul style="list-style-type: none"> • il tuo cliente è • i destinatari sono • hai bisogno di convincere 	
<p>Situazione (situation)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il contesto in cui ti trovi è • La sfida implica avere a che fare con 	
<p>Prodotto o prestazione (product or performance)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creerai un a • Hai bisogno di sviluppare/progettare un cosicché 	
<p>Standard di successo</p> <ul style="list-style-type: none"> • La tua prestazione ha bisogno di • Il tuo lavoro sarà giudicato da • Il tuo lavoro deve realizzare i seguenti standard • Un risultato efficace sarà 	

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

Scheda di lavoro 9.3	PIANIFICARE UNA MATRICE PER UN COMPITO DI PRESTAZIONE
Usate la seguente matrice di GRASPS che vi guida a fare un brainstorming su una possibile bozza di compito di prestazione.	
Obiettivo (goal)	
Ruolo (role)	
Destinatari (audience)	
Situazione (situation)	
Prodotto o prestazione (product or performance)	
Standard di successo	

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 spiegazioni, interpretazioni, applicazioni, prospettiva, empatia e autoconoscenza. Comprendi <i>veramente</i> quando sai</p>	
Spiegazione	<ul style="list-style-type: none"> • Spiegare/insegnare • Fornire esempi • Fare collegamenti con • Offrire una teoria raffinata di • Descrivere come • Giustificare/sostenere • Provare/verificare • Evitare equivoci comuni, come per esempio,
Interpretazione	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretare • Dare senso a • Raccontare una storia significativa • Fornire un'analogia adeguata • Mostrare l'importanza o il significato di • Tradurre • Collegare alla tua esperienza (o alle esperienze di altri).
Applicazione	<ul style="list-style-type: none"> • In una nuova situazione, applicare una rubrica o griglia a casa con i bambini (per esempio, per le faccende domestiche). • Mostrare o dimostrare • Usare nel contesto di • Progettare/inventare • Superare una sfida o una limitazione, come per esempio,
Prospettiva	<ul style="list-style-type: none"> • Analizzare • Metterti dal punto di vista di uno studente che sostiene un esame estremamente importante per lui. • Confrontare e contrapporre • Criticare • Esaminare criticamente assunzioni del tipo • Mostrare come concordi con il contesto storico • Cogliere i limiti
Empatia	<ul style="list-style-type: none"> • Metterti nei panni di • Sperimentare direttamente e vedere • Raggiungere una comune comprensione con riguardante • Accogliere e considerare i punti di vista apparentemente strani o che ripugnano, come
Autoconoscenza	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i tuoi pregiudizi su • Identificare "le lenti" attraverso le quali consideri i • Considerare come le tue abitudini influenzano il tuo approccio nei confronti della • Spiegare come sei giunto/a a comprendere • Renderti conto che, anche con tutto quello che ora sai, non hai <i>veramente</i> compreso