



Le tecniche attive simulative: il compito autentico, il debate, la simulata su copione di Patrizia Appari

Il **compito autentico** è una tecnica attiva simulativa e anche uno strumento di valutazione.

Ciascuna metodologia didattica presume l'uso di strumenti di valutazione coerenti ai processi di apprendimento che essa favorisce.

Le metodologie tradizionali di carattere trasmissivo non possono verificare altro che conoscenze.

Le metodologie laboratoriali potranno verificare conoscenze dichiarative e abilità procedurali.

Le metodologie situate e esperienziali di insegnamento valuteranno i traguardi di competenze raggiunti dagli allievi, i processi di ricostruzione critica e riflessiva delle conoscenze, le abilità conquistate, gli atteggiamenti acquisiti.

1

Il compito autentico (*authentic task*) è una richiesta rivolta agli studenti che ha come obiettivo quello di costruire e valutare le conoscenze, le abilità e le competenze che gli studenti stessi elaborano nell'affrontare problemi veri e reali (Glatthorn, 1999).

Le interpretazioni che sono state date al compito autentico sono molteplici:

- compito di realtà (*real task*)
- compito di prestazione (*performance task*)
- compito esperto (*expert task*)
- compito professionale (*professional task*).

Non è corretto considerare tutte le prove di accertamento dell'apprendimento che fanno riferimento alla realtà come compiti autentici. *“Il rubinetto della vasca della nonna è malfunzionante e perde 11,5 litri di acqua al giorno. Quanti litri avrà perso in una settimana?”* E' un quesito che fa riferimento al reale ma non è autentico in quanto rappresenta una situazione che si può manifestare molto raramente nel reale.

Esiste una prima distinzione tra prove di realtà e compiti autentici.

Le **prove di prestazione**, sono caratterizzate dall'impostazione di carattere behaviorista stimolo-risposta: domande per le quali sono conosciute anticipatamente le risposte alle quali gli studenti devono adeguarsi.

I **compiti autentici** sottostanno all'impostazione di carattere costruttivista: il soggetto costruisce la conoscenza attraverso il procedere riflessivo in condizioni di realtà. *“I compiti sono problemi complessi, aperti che gli studenti affrontano per apprendere le conoscenze, le abilità, le capacità professionali da usare nella vita reale (Glatthorn, 1999)”*.

Ciò che distingue le prove dai compiti per problemi o per simulazioni *“sono i paradigmi della competenza, responsabilità e autonomia presenti solo nei compiti e non nelle prove (Tessaro, 2014)”*.

ATTIVITA' DIDATTICHE IN SITUAZIONI DI REALTÀ					
PROVE DI REALTÀ			COMPITI AUTENTICI		
PROVE A RISPOSTA CHIUSA	PROVE A RISPOSTA COSTRUITA	PROVE DI PRESTAZIONE	COMPITI AUTENTICI DI PRESTAZIONE	COMPITI AUTENTICI ESPERTI	COMPITI AUTENTICI PERSONALI

F. Tessaro, 2014

Associazione per lo sviluppo professionale degli insegnanti
Qualificazione MIUR Prot. N. AOODGPER.12684 DEL 29-07-08
Ente adeguato alla Direttiva n.170/2016 – Qualificazione 1279 del 27-09-16

www.laboratorioformazione.it

Per informazioni: tel. 3337128694 – dalle 17 alle 19



Le prove sono un aspetto quantitativo del compito autentico.

Secondo la classificazione di Tessaro, tali prove che cercano di proporre quesiti ambientati in situazioni di realtà, possono essere classificate in: *prove a risposta chiusa*, *prove a risposta costruita* e *prove di prestazione*.

Le **prove a risposta chiusa** propongono più alternative di risposte allo studente che deve scegliere quelle adeguate (quiz televisivi, test orale per la patente automobilistica); i quesiti sono a scelta multipla, di tipo vero-falso, per corrispondenza, per parola chiave, ecc. Esse non possono essere considerate reali perché in situazioni concrete non accade di dover rispondere optando tra scelte diverse.

Le **prove a risposta costruita** richiedono allo studente di rielaborare conoscenze già acquisite attraverso risposte aperte che danno al docente la possibilità di valutare le capacità di costruzione, riorganizzazione, argomentazione dello studente. Sono prove a risposta costruita *il riassunto, il saggio breve, la relazione, i report, le mappe concettuali*. Anche le prove a risposta aperta non possono essere considerate reali, esse non valutano la reale competenza di un allievo perché è possibile descrivere nei minimi dettagli una procedura senza saperla necessariamente applicare.

Le **prove di prestazione** esigono dallo studente una determinata esecuzione che mostri certe abilità mostrando di conoscere regole e momenti di una procedura. Sono prove di prestazione le esercitazioni di matematica, di italiano, di informatica, di musica (leggere uno spartito); tutte le attività di tipo tecnico e professionale che si svolgono nei laboratori degli istituti tecnici, industriali, professionali. Lo studente di elettronica che ripara un circuito in laboratorio esegue una prova di prestazione, il laboratorio è un ambiente simulato e non reale, se dovesse riparare un circuito saltato per caso nell'aula di informatica si troverebbe in una **situazione autentica di prestazione**.

Le prove hanno la caratteristica di *verificare* il divario tra gli obiettivi prefissati (insegnamento) e i risultati raggiunti (apprendimento) e quello di *certificare* le competenze. La *valutazione* ha come scopo la regolazione degli apprendimenti, la *certificazione* garantisce le abilità possedute.

Nel **compito autentico** i processi sopra descritti sono interrelati.

I compiti autentici

I compiti autentici si definiscono come la proposta di "attività formative basate sull'utilizzo della conoscenza e delle abilità concettuali e/o operative in situazioni reali che abbiano un collegamento attivo e generativo nella definizione e nella soluzione dei problemi, e che siano radicate nelle convinzioni e nei valori dell'allievo" (Tessaro, 2014).

Le caratteristiche del compito autentico sono le seguenti:

- le attività offerte ripropongono compiti che l'allievo può trovarsi a affrontare nel mondo reale, personale o professionale;
- i problemi che i compiti presentano sono aperti a molteplici interpretazioni e necessitano di periodo lunghi per il loro compimento;
- i problemi proposti nei compiti impongono agli studenti il loro esame da disparate angolazioni teoriche e pratiche;
- i compiti autentici invitano a collaborare, riflettere, riorganizzare conoscenze, sperimentare abilità, agire atteggiamenti.

Il prodotto finale del compito autentico è completo, nel senso che non è un'esercitazione funzionale ad altro bensì la scelta definitiva tra più soluzioni alternative.

I compiti autentici vengono classificati in tre categorie: i **compiti autentici di prestazione**, i **compiti autentici personali** e i **compiti autentici esperti**.

I **compiti autentici di prestazione** si svolgono in contesti reali o riferiti al reale, hanno come fine l'esatta, adeguata e proficua realizzazione di una performance (Wiggins, 1993). Essi eseguono una performance piuttosto che interessarsi delle competenze.



In un compito di storia, l'attività di ricerca delle fonti sistematizzata dall'insegnante è una *prova di prestazione*, la ricerca sul web da parte degli studenti di approfondimenti magari attraverso le tecniche del *cooperative learning* è un *compito autentico di prestazione*.

Esempio di compito autentico di prestazione - Progetta un giardino

Indicazioni:

- Misura lo spazio su cui realizzare il giardino.
- Progetta lo schizzo del tuo giardino con l'uso di varie forme geometriche.
- Raccogli riviste di giardinaggio.
- Raccogli informazioni sul suolo, sul clima, sulle condizioni del terreno dove intendi realizzare il giardino.
- Documentati sui prezzi dei fiori e delle piante da utilizzare.
- Scegli i fiori e le piante che ritieni adatte all'ambiente che ospiterà il giardino.
- Progetta il tuo giardino con un disegno dettagliato.
- Calcola il costo totale del tuo progetto.
- Presenta il tuo progetto realizzato alla classe.

I **compiti autentici personali** si realizzano in contesti informali e personali, valutano le competenze (conoscenze e abilità) trasversali (competenze di cittadinanza) che lo studente deve attivare nella risoluzione di problemi.

I **compiti autentici esperti** che si realizzano in contesti di studio e di ricerca, valutano le competenze disciplinari, inter e trans-disciplinari che lo studente deve attivare nella risoluzione di problemi e possono includere compiti autentici personali.

Esempio di compito autentico personale - Presenta il tuo paese alla classe dei tuoi corrispondenti

Indicazioni:

- Raccogli dati sul tuo territorio (storia, economia, popolazione, cultura e tradizioni).
- Definisci gli aspetti che vuoi evidenziare nella tua presentazione.
- Seleziona i dati significativi per organizzare una presentazione leggera ma significativa.
- Organizza il materiale raccolto.
- Elabora la presentazione.
- Prepara il supporto informativo cartaceo o digitale.



Compiti AUTENTICI

	C.A. DI PRESTAZIONE	C. A. PERSONALE	C.A. ESPERTO SC.
Scopo	a) Sviluppare/verificare abilità cognitive/operative. b) Certificare il livello di competenza se: • pluralità di prove esperte, • varia complessità di situazioni/contesti • progressività di expertise	Sviluppare / valutare competenze esistenziali/ trasversali (es: comunicative, relazionali, decisionali, soluzione problemi, orientamento, selezione informativa, negoziazione, etc)	Sviluppare / valutare competenze disciplinari /interdisciplinari (es: linguistiche, matematiche, storiche, scientifiche, geografiche, tecnologiche, etc)
Situazioni / contesti	reali o riferite al reale	quotidiane, informali, esistenziali, personali	formali, astratte, di studio e di ricerca
Priorità valutativa <small>Processi Procedure Risultati Prodotti</small>	Prestazione • durante: procedure/processi, • in uscita: risultati/prodotti	Soggetto (in relazione) PPRP di sviluppo personale delle competenze	Discipline PPRP epistemologici, nuclei fondanti, mappe concettuali, saperi essenziali
Attività	Individuale	Gruppo collaborativo	Ind./ Gruppo cooperativo
Am. operativo	SCOLASTICO	SCOLASTICO EXTRA SCOL	SCOLASTICO EXTRA SCOL
Quando	a) sempre x verificare; b) alla fine x certificare	in qualsiasi momento	verso la fine del percorso

F. Tessaro 2014

Il debate

Il **debate** (discussione) si realizza in un dibattito, svolto con tempi e regole prestabiliti, nel quale due squadre sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento assegnato dall'insegnante; obiettivo primario è la maturazione di competenze trasversali relative all'area socio-relazionale, per favorire lo sviluppo di strategie comunicative applicabili ai contenuti delle discipline coinvolte nel processo didattico.

Il **debate** sviluppa in primo luogo **competenze trasversali** quali:

- Lavorare in gruppo per definire le tecniche e le strategie argomentative.
- Ricercare e selezionare fonti e testimonianze.
- Ascoltare attivamente.
- Sostenere una tesi tramite il supporto di fonti.
- Collaborare attivamente in gruppo, rispettando ruoli e tempi
- Accrescere la propria creatività per trovare argomenti non convenzionali e convincenti.
- Parlare in pubblico e a differenziare il proprio intervento di fronte a vari tipi di pubblico.

Due studenti o due gruppi di studenti si confrontano su un problema dato, all'interno di una cornice di regole, strumenti e tempi sono stabiliti a monte con il docente. Tale tecnica, molto adoperata nelle scuole anglosassoni, trova le sue radici nelle *disputationes* medievali.

I passi che strutturano la tecnica del **debate** sono i seguenti:

1. Scelta del tema

Il docente sceglie il tema da dibattere che deve essere contraddittorio in modo da prevedere due polarità di punti di vista.

2. Distribuzione dei ruoli

I ruoli vengono distribuiti prima dell'inizio del dibattito, oppure sono assegnati come fissi all'interno di un gruppo. Essi sono:



- Oratore
- Ricercatore (di fonti)
- Editor testi/slide
- Editor immagini.

Come nelle tecniche cooperative anche in questo caso l'assegnazione dei ruoli dipende dagli obiettivi didattici del docente; sorteggiare i ruoli "crea gruppo", mentre con i ruoli fissi (decisi da studenti o alunni) si persegue lo sviluppo di determinate competenze.

3. Assegnazione delle regole

Inizia un gruppo (l'oratore può essere deciso oppure sorteggiato) che deve esporre la propria tesi senza interruzioni per 3/5/7 minuti. Poi interviene il secondo gruppo che espone la tesi opposta nello stesso tempo. A questo punto subentrano scenari diversi.

Domande: il primo gruppo fa domande ai membri del secondo gruppo per mettere in crisi il loro punto di vista, poi avviene la medesima azione al contrario. Il numero delle domande e il tempo di risposta è stabilito dall'insegnante 2/3 domande con tempo di risposta di 1 minuto.

Repliche: nel caso della replica il dibattito avviene senza domande incrociate, ogni gruppo replica all'altro per un tempo stabilito.

4. Conclusioni:

consiste nella esortazione finale proposta da ciascun gruppo nella quale si tenta di convincere l'uditorio che la propria tesi è la migliore.

Al termine del dibattito il pubblico deve valutare non tanto chi abbia ragione o torto quanto chi abbia saputo utilizzare al meglio tempi, modi, strumenti e dialettica.

Agli uditori (i rimanenti compagni della classe) viene consegnata dall'insegnante una checklist da compilare durante e al termine del *debate* che valuta i seguenti aspetti:

- Conoscenza e rilevanza dell'argomento (**contenuto**, qualità delle argomentazioni, ..)
- Capacità di porre domande inerenti e pertinenti (organizzazione, chiarezza, ..)
- Abilità oratoria (**stile** comunicativo, **strategia**, capacità di confutare, ..)
- Gestione dei tempi
Gestione delle risorse multimediali (se previste, ad es. grafici, foto, video).

La simulata su copione

La **simulata su copione**, consiste nel rappresentare situazioni particolari con un **copione stabilito** dai membri del gruppo, per raggiungere determinate **competenze** in cui si suggeriscono **sentimenti reali** in una situazione programmata e creata artificialmente.

Nella simulata, al contrario del *role play* in cui il copione è libero per ogni attore, il gruppo progetta il *copione* prima di cominciare e successivamente esegue la rappresentazione.

La simulazione ricrea il *sentimento reale* attraverso forme di gioco in tempi limitati.

La simulazione ripropone *situazioni reali* che vengono riproposte per sperimentarne *alternative*.

La simulazione, come il *role playing*, è una tecnica che si preoccupa, in primo luogo, dello sviluppo delle competenze socio-relazionali. Può essere usata anche in situazioni disciplinari "che cosa succederebbe se ...", "mettiti nei panni di ...", "guarda cose o fatti dal punto di osservazione di ...".

Il docente dovrà dettare le regole del gioco prima che l'esercitazione cominci¹ e seguire lo svolgimento delle fasi di seguito riportate.

¹ Queste le regole secondo F. Tessaro (2014):

- l'aula deve essere organizzata in maniera che osservatori e attori siano nettamente separati (come in un acquario, ci deve essere una sorta di vetro);
- gli osservatori devono stare perfettamente zitti;
- gli attori non devono per nessuna ragione uscire dalla loro parte, rivolgendosi direttamente agli osservatori o al docente (a meno che questa possibilità non sia stata esplicitamente prevista);
- la durata massima della simulazione deve essere stata definita in anticipo e deve essere conosciuta sia dagli attori, sia dagli osservatori.

Vediamo ora alcune situazioni particolari:

- se un attore non sa più come continuare, è imbarazzato e non trova più le parole, il docente interrompe la recitazione e dà un po' di tempo all'attore in difficoltà per rimettersi in sesto;
- se un attore, durante la simulazione, inventa una notizia che lo mette in una condizione di netto vantaggio, ma che non era stata preventivamente concordata, il docente interrompe la simulazione, "cancella" la notizia e fa ricominciare la simulazione dal punto precedente. Se non facesse così,



Fasi della simulata su copione

Modalità di osservazione

1. Con o senza griglia di osservazione.
 2. Tutti osservano tutti, oppure osservazione specializzata (solo alcuni fenomeni) o selettiva (solo un attore).
- Le modalità di osservazione determinano le modalità di commento di una simulazione.

Commento o feedback

Occupava circa la metà del tempo complessivo dedicato alla simulazione, ma in alcuni casi, quando l'evento sia stato particolarmente interessante, può essere ancora più lungo. Ne deriva l'importanza di gestirlo bene, seguendo una procedura che valorizzi al massimo quello che è accaduto, senza d'altra parte sprecare tempo nel cercare dettagli che non c'erano.

Osservatori

Gli osservatori, dall'esterno, commentano ciò che è accaduto. È spesso consigliabile, quindi, farli parlare per primi. In questo modo gli attori ricevono le impressioni a caldo sulla loro prestazione.

Senza griglia: il docente chiederà ai partecipanti di fare a turno le loro osservazioni, concentrandosi sia sugli aspetti positivi sia su quelli negativi.

Con griglia, si segue l'ordine delle domande della griglia: si faranno quindi tanti veloci giri di tavolo, quanti erano i punti trattati dalla griglia.

Se l'osservazione era specializzata o selettiva, si procede ovviamente per ordine. Questa discussione risulta più veloce della precedente, perché su ogni argomento ha diritto a intervenire solo un numero limitato di osservatori.

Attori

In fase di progettazione si può decidere se fare intervenire o meno gli attori nella fase di feedback.

Il docente

Il docente coordina la discussione, evitando di commentare le analisi degli osservatori, aggiungerà alla fine le sue osservazioni a quelle dei partecipanti.

Esempio di simulata su copione

Competenze di cittadinanza da sviluppare:

- a) esporre le proprie idee con chiarezza;
- b) ascoltare i compagni;
- c) lavorare collaborativamente.

Competenze disciplinari da sviluppare:

- a) conoscere i contenuti riguardanti un fatto storico stabilito;
- b) costruire il copione di un fatto storico realmente accaduto;
- c) rappresentare la situazione programmata.

Materiali per ogni gruppo: fogli bianchi per il copione; griglia di osservazione della simulata.

Ruoli per il copione:

- a) lettore (legge al gruppo);
- b) critico (controlla che nella rappresentazione ognuno agisca la propria parte);
- c) osservatori.

Ruoli per la simulata:

- a) personaggio/i principale/i;
- b) personaggio negativo (eventuale);
- c) altri personaggi.

Procedura:

- Realizzare il copione della situazione reale da svolgere dopo essersi informati sul fatto storico.
- Il copione dovrà contenere: la situazione, il pensiero del protagonista, l'emozione provata, il pensiero degli altri personaggi, la ricostruzione dei fatti.

infatti, il risultato sarebbe gravemente falsato e la successiva discussione rischierebbe di concentrarsi più su questo fatto che non sulla simulazione in sé.



- Assegnare i ruoli per il copione ai membri e i fogli bianchi.
- Una volta terminati i copioni, distribuire le griglie della simulata ad ognuno ed assegnare i ruoli.
- Rappresentare attraverso la tecnica della simulata il copione preparato.
- Gli osservatori osserveranno i simulatori e compileranno la griglia.
- Verrà assegnato 1 punto per ogni risposta esatta ai gruppi osservatori e un punteggio da 1 a 5 per ciascun attore del gruppo.

Autovalutazione:

- Ho svolto bene il mio ruolo nella stesura del copione?
- Ho svolto bene il mio ruolo nella simulata?
- Sono soddisfatto del prodotto finale?
- Mi è piaciuto lavorare in gruppo?
- Mi è piaciuto realizzare la simulata?
- Voglio migliorare?
- Come?

Bibliografia

- *Argumentation and Debate: Critical Thinking for Reasoned Decision Making*, Autin j. Freeley & David L. Stainberg, Wadsworth, Belmont, 2008 (12 ed.)
- Castoldi M., *Compiti autentici. Un nuovo modo di insegnare ed apprendere*, UTET, Torino, 2018
- Glatthorn A., *Performance standards and authentic learning*, Eye on Education, Larchmont, NY, 1999
- *Many Sides, Debate Across the Curriculum*, Alfred Snider & Maxwell Schnurer, I.D.E.A., New York, 2006
- Wiggins G. (1993). *Assessing student performance: Exploring the purpose and limits of testing*, San Francisco, CA: Jossey-Bass