

Formare per competenze, valutare competenze: il ruolo della Media Education

Roberto Trinchero

Università degli studi di Torino

roberto.trinchero@unito.it

Slides disponibili su www.edurete.org

Esiti della formazione scolastica?

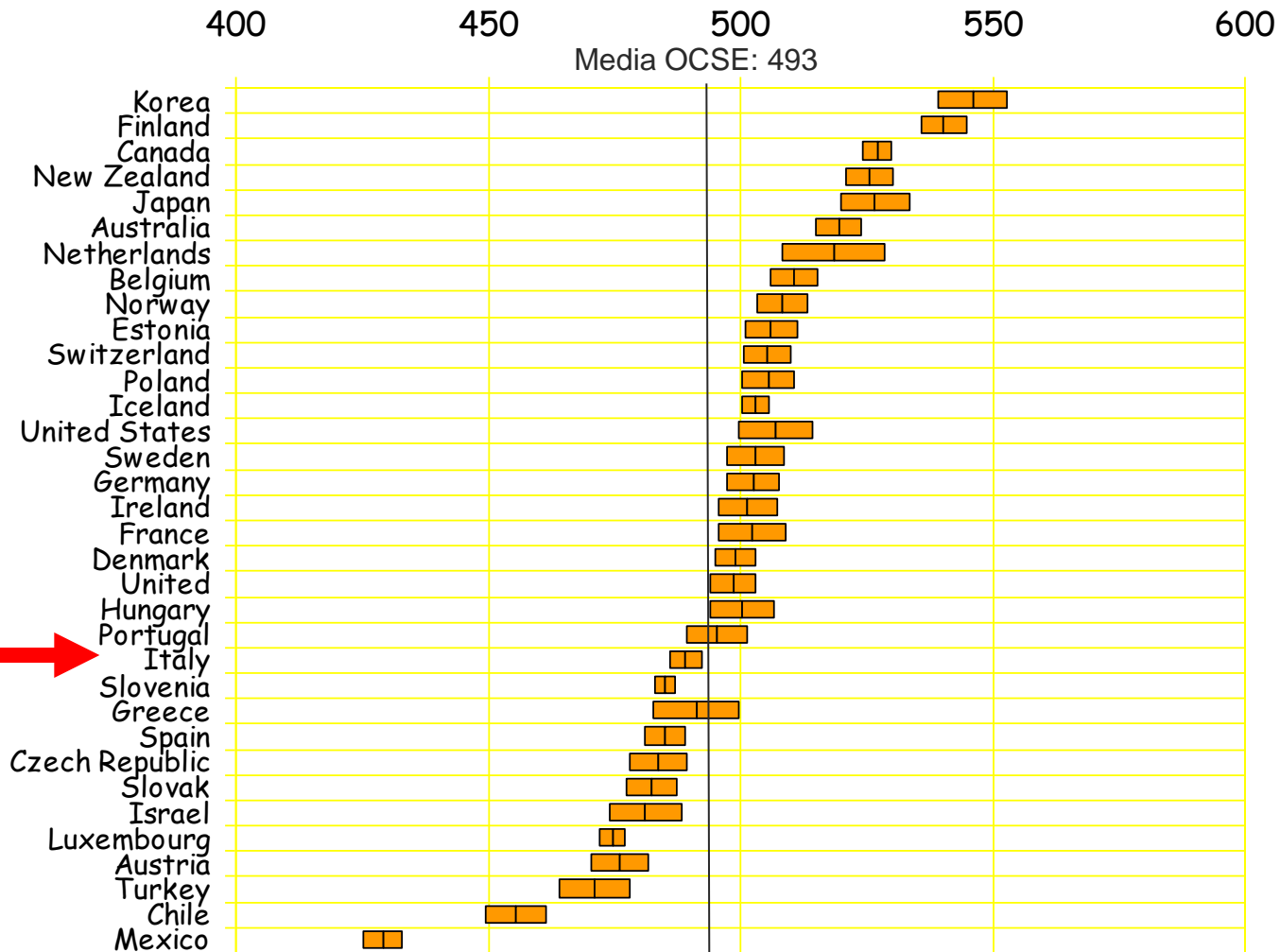
- Gardner (1991, ed it. 1993,p.13-14):
- “Anche gli studenti meglio preparati e dotati di tutti i carismi del successo scolastico – regolare frequenza di scuole valide, valutazioni molto elevate, buoni punteggi nei test, riconoscimenti da parte degli insegnanti –
- non mostrano una comprensione adeguata. [...]. Posti di fronte a problemi elementari [tratti dal mondo reale] formulati in modo anche solo leggermente diverso da quello in cui li avevano affrontati a scuola [...]
- danno spiegazioni sostanzialmente identiche a quelle proposte da studenti che non si sono mai cimentati con quella disciplina.”

[Un esempio?]

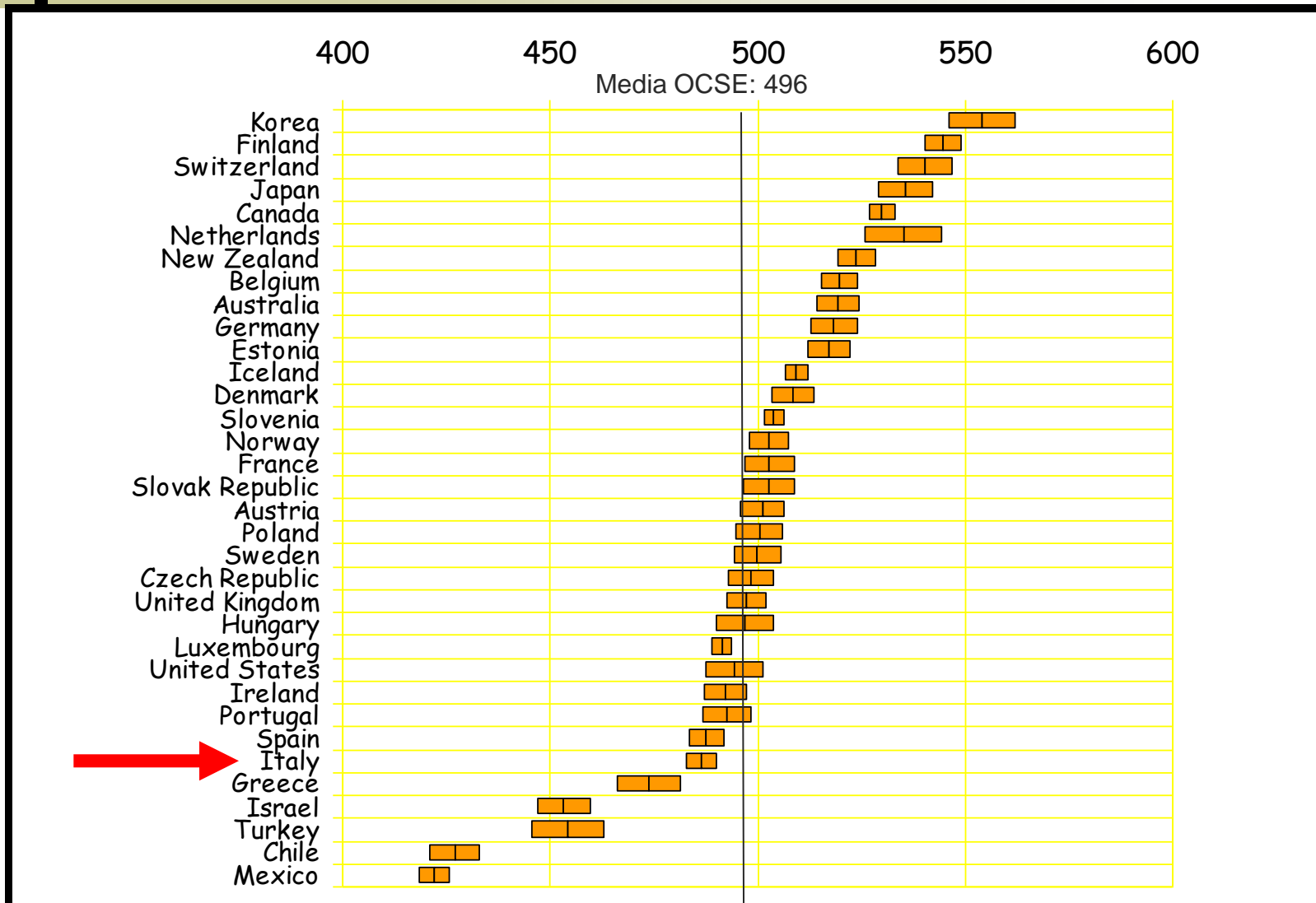
- Domanda 1: la luce diurna: Quale tra queste affermazioni spiega perché sulla terra c'è alternanza tra giorno e notte?
 - A la terra ruota intorno al suo asse
 - B il sole ruota intorno al suo asse
 - C l'asse della terra è inclinato
 - D la terra ruota intorno al sole

- Gli alunni italiani hanno risposto così:
 - A 37,6%, B 2,4%, C 24,00%, D 30,5%.
 - (Pisa 2006 - dati Invalsi)

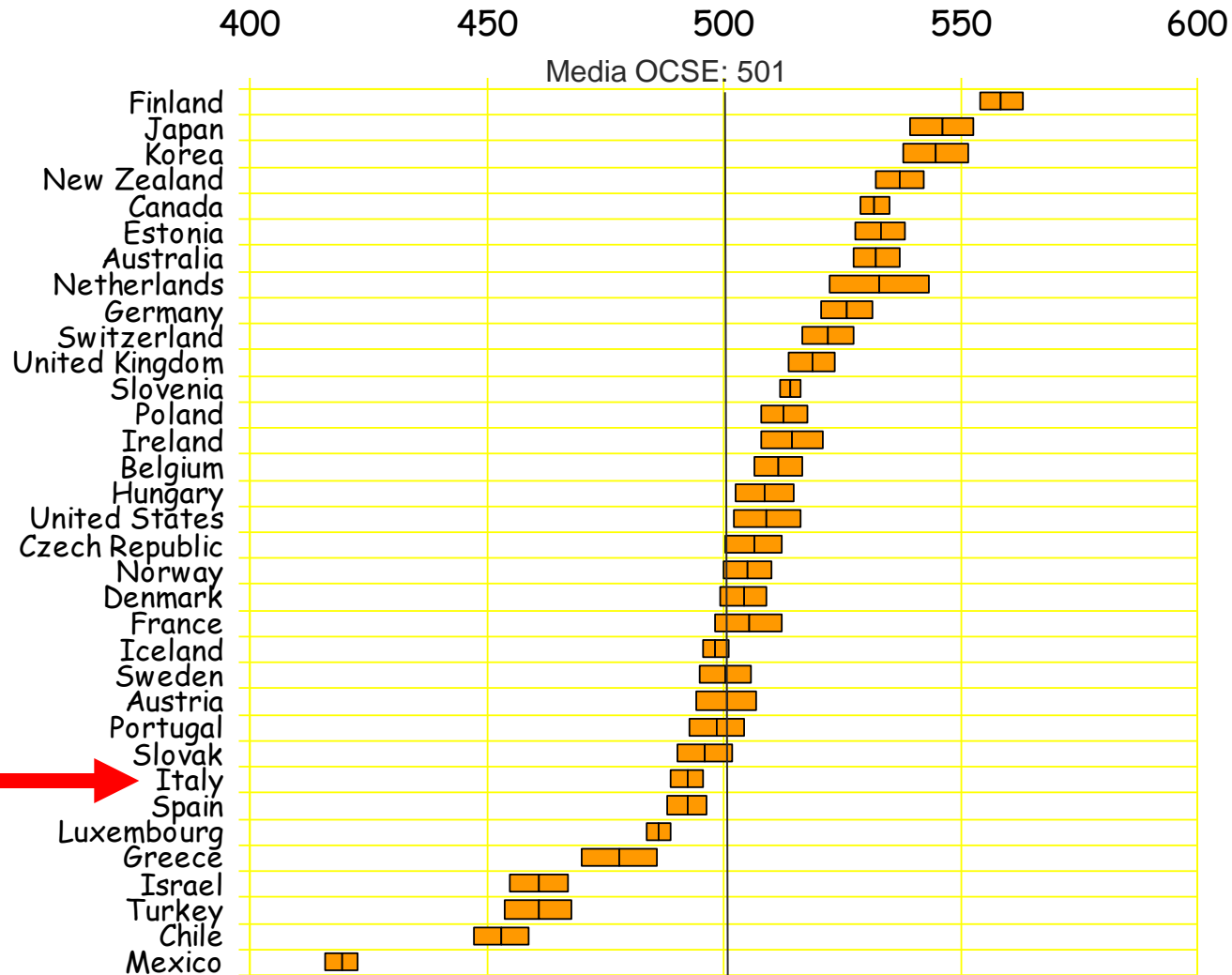
Ocse-Pisa 2009: Lettura



Ocse-Pisa 2009: Matematica



Ocse-Pisa 2009: Scienze



Formare per competenze, valutare competenze

	Formare/valutare per conoscenze/abilità	Formare/valutare per competenze
“Lettura” del problema	Problemi “chiusi”: un solo modo di interpretare il problema	Problemi “aperti” a più interpretazioni
Modo di affrontarlo	Una soluzione univoca	Più strategie di soluzione
Modo per valutare la propria azione	Feedback giusto/sbagliato	Riflessione sulle proprie strategie

Cos'è una competenza?

- “Competenza” indica la comprovata capacità di **usare** conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, **in situazioni** di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale;
- Le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.

Indicatori dell'agire con competenza:

- Risorse (conoscenze, capacità di base, atteggiamenti, ..., dell'allievo) (**R**)
- Strutture di interpretazione (come l'allievo "legge" le situazioni) (**I**)
- Strutture di azione (come l'allievo agisce in risposta ad un problema) (**Z**)
- Strutture di autoregolazione (come l'allievo apprende dall'esperienza e cambia le proprie strategie in funzione delle sollecitazioni provenienti dal contesto) (**A**)

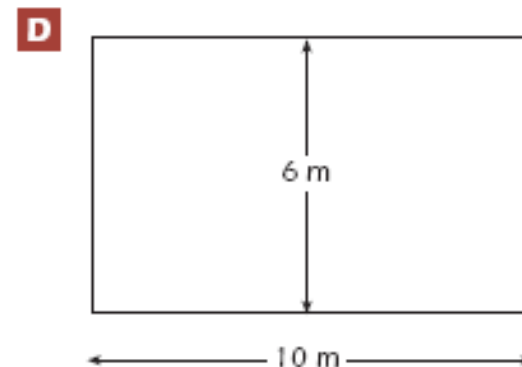
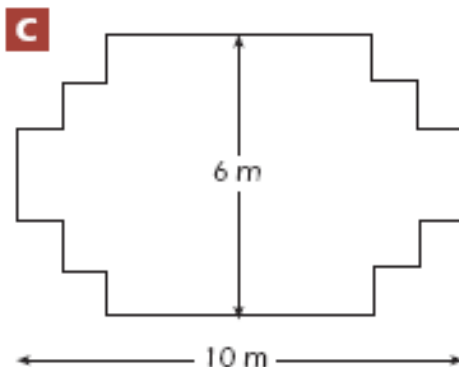
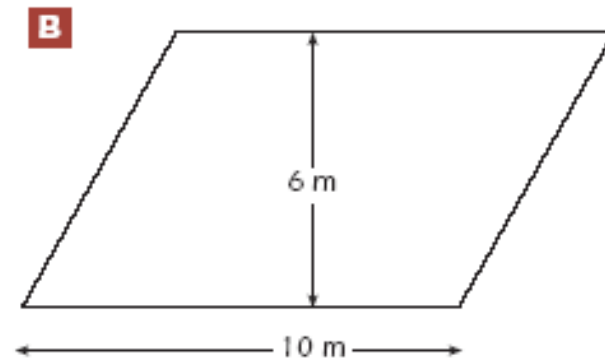
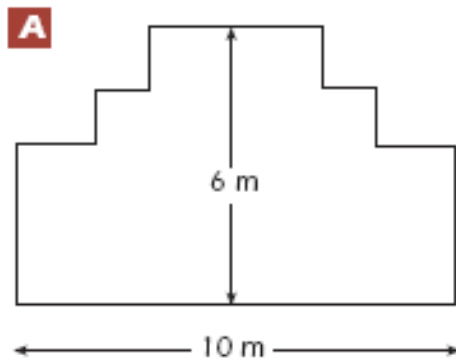
MOBILITAZIONE

Valutare le competenze con il modello R-I-Z-A

- *Performance assessment* su problemi tratti dal mondo reale
- Item “competence-based”
 - Non richiedono la semplice applicazione meccanica di procedure risolutive
 - Esempio: indagini Ocse-Pisa

Esempio: Problema del carpentiere

Un carpentiere ha 32 metri di tavole. Quali di questi recinti può realizzare?



[Problema del carpentiere]

Risorse	<p>Conoscere il concetto di somma e di perimetro</p> <p>Conoscere le proprietà dei triangoli</p> <p>Saper effettuare una somma, ...</p>
Strutture di interpretazione	Saper cogliere il fatto che la soluzione del problema non sta nell'applicazione di un algoritmo, ma in un ripensamento delle figure
Strutture di azione	Saper ricondurre una figura geometrica non conosciuta ad una conosciuta
Strutture di autoregolazione	Saper valutare le proprie strategie confrontandole con gli obiettivi e con i dati a disposizione.

Il Profilo di competenza associato al problema del carpentiere

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

Cosa può fare la Media Education?

Educare **PER** i media

Mettere in condizione di comprendere e produrre contenuti mediali

Educare **AI** media

Sviluppare consapevolezza critica verso messaggi e linguaggi mediali

Educare **CON** i media

Utilizzare i media per costruire competenze in diversi ambiti del sapere

[Competenza mediale (1/2)]

- «La capacità di **utilizzare** in maniera **autonoma** i differenti media, di **comprendere** e **valutare** in modo critico i diversi aspetti dei media in quanto tali e dei contenuti mediali, di **comunicare** tali aspetti in diversi contesti, di **creare** e diffondere contenuti mediali; ...»

[Competenza mediale (2/2)]

- «... tutto ciò tenendo conto del fatto che, davanti alla moltitudine di fonti disponibili, è importante anzitutto sviluppare la capacità di **selezionare** le informazioni desiderate nella moltitudine di quelle disponibili e di **classificarle.**»

Cinque aree di competenza mediale

- La competenza mediale è declinabile su 5 aree:
 - Lettore
 - Scrittore
 - Fruitore
 - Critico
 - Cittadino

Profilo di competenza: Lettore mediale

Fig. 2 - Profilo di competenza in uscita per l'area "Lettore mediale"

Risorse	<p>Conoscere i concetti di testo, segno, codice</p> <p>Conoscere le "regole" del mondo dei media</p> <p>Conoscere i generi testuali</p> <p>Conoscere le differenze tecniche e strumentali tra un medium e l'altro</p> <p>Conoscere gli elementi principali di un modello narratologico</p>
Strutture di interpretazione	<p>Comprendere il carattere "costruito" dei messaggi medialia</p> <p>Comprendere che il mondo dei media ha "regole" differenti dalle regole della realtà</p> <p>Saper riconoscere gli elementi costitutivi di un testo mediale</p> <p>Saper riconoscere i generi testuali in prospettiva mediale</p> <p>Saper riconoscere le finalità comunicative dei messaggi (informare, persuadere, comandare, suggerire, intrattenere, ecc.)</p>
Strutture di azione	<p>Saper applicare un modello narratologico ad un prodotto</p> <p>Saper analizzare la struttura linguistica di un prodotto mediale riconoscendone gli elementi testuali</p>
Strutture di auto-regolazione	<p>Saper riflettere sulle proprie "letture" di prodotti medialia ed individuare, in modo guidato, i propri errori</p>

Profilo di competenza: Scrittore mediale

Fig. 3 - Profilo di competenza in uscita per l'area "Scrittore mediale"

Risorse	<p>Conoscere il concetto di autorialità</p> <p>Conoscere il concetto di intenzionalità comunicativa</p> <p>Conoscere gli elementi costitutivi di un progetto comunicativo</p>
Strutture di interpretazione	Saper riconoscere gli elementi costitutivi di un prodotto mediale
Strutture di azione	<p>Saper produrre un messaggio utilizzando in modo appropriato le regole linguistiche dei media, per raggiungere un dato obiettivo comunicativo</p> <p>Saper costruire tecnicamente un prodotto mediale</p>
Strutture di auto-regolazione	Saper riflettere sulla propria "costruzione" di prodotti mediiali ed individuare, in modo guidato, i propri errori

Profilo di competenza: Fruitore mediale

Fig. 5 - Profilo di competenza in uscita per l'area "Fruitore mediale"

Risorse	<p>Conoscere le possibili strategie di fruizione</p> <p>Conoscere i possibili bisogni e motivazioni che portano all'esposizione ad un particolare medium o genere mediale</p>
Strutture di interpretazione	<p>Saper riconoscere una strategia di fruizione</p> <p>Saper riconoscere le strategie che i media mettono in atto per catturare l'attenzione e per dirigere il consumo mediale</p> <p>Saper riconoscere le abitudini personali e famigliari nell'uso dei media</p> <p>Saper riconoscere le motivazioni e i meccanismi di soddisfazione dei bisogni alla base di un determinato consumo mediale</p>
Strutture di azione	<p>Saper scegliere le modalità del proprio consumo mediale</p> <p>Saper gestire il proprio tempo libero in relazione ai media</p>
Strutture di auto-regolazione	<p>Saper riflettere sulla propria "fruizione" di prodotti medialì ed individuare, in modo guidato, i propri errori</p>

Profilo di competenza: Critico mediale

Fig. 4 - Profilo di competenza in uscita per l'area "Critico mediale"

Risorse	<p>Conoscere i concetti legati alla dimensione etica (sfondi valoriali, opzioni morali, principi etici impliciti o espliciti)</p> <p>Conoscere i concetti legati alla dimensione estetica (tratti stilistici del genere e dell'autore)</p> <p>Conoscere i concetti legati alla dimensione socio-culturale (sfondi mentali, iscrizioni storiche, orizzonte "filosofico", idee di mondo, prospettive culturali)</p>
Strutture di interpretazione	<p>Saper riconoscere i significati che un messaggio porta implicitamente con sé</p> <p>Saper riconoscere punti di vista e valori sottostanti i messaggi</p> <p>Saper riconoscere "sfondi" impliciti del messaggio</p> <p>Saper interpretare le coordinate di senso che ispirano i testi mediali</p> <p>Saper riconoscere i tratti etici di un testo mediale</p> <p>Saper riconoscere i tratti stilistici di un testo mediale (caratteri comuni, scelte controtendenza, ecc.)</p> <p>Saper riconoscere i tratti culturali di un testo mediale</p>
Strutture di azione	<p>Saper mettere in evidenza la prospettiva inscritta nel testo</p> <p>Saper valutare un messaggio nei punti di vista e valori che esprime</p>
Strutture di autoregolazione	<p>Saper riflettere sulla propria "critica" ai prodotti mediali ed individuare, in modo guidato, i propri errori</p>

Profilo di competenza: Cittadino mediale

Fig. 6 - Profilo di competenza in uscita per l'area "Cittadino mediale"

Risorse	<p>Conoscere le potenzialità dei media come strumenti di relazione tra gruppi di persone (potere sociale dei media)</p> <p>Conoscere le potenzialità dei media come fattori di socializzazione</p> <p>Conoscere le possibilità dei media come ambiente, terreno, habitat degli scambi comunicativi</p> <p>Conoscere le potenzialità dei media di costruire la società e la cultura (luogo di riflessione, elaborazione e diffusione di modelli, esperienze, narrazioni, ecc.)</p> <p>Conoscere le strategie di costruzione simbolica della realtà (modalità con cui i media creano e distribuiscono modelli)</p>
Strutture di interpretazione	<p>Saper riconoscere i "modelli di comportamento" all'interno dei prodotti mediatici</p> <p>Saper riconoscere le "rappresentazioni della realtà" nei media</p> <p>Saper riconoscere come i media possono modificare la propria posizione nella rete di relazioni sociali</p>
Strutture di azione	<p>Saper entrare in relazione con le componenti sociali attraverso la "mediazione dei media"</p> <p>Saper usare i media come ambiente in cui hanno luogo le dinamiche sociali</p>
Strutture di auto-regolazione	<p>Saper riflettere sul proprio "uso dei media come cittadini" ed individuare, in modo guidato, i propri errori</p>

Media Education vs. Didattica per competenze (1/4)

- L'acquisizione di competenza:
 1. è un processo **attivo e intenzionale** → i soggetti *scelgono* di apprendere, ed è più probabile che siano motivati a farlo coinvolgendoli con i linguaggi mediali
 2. è un processo **non lineare** → analogia con la pluralità di percorsi ed alternative tipiche dell'esplorazione dell'universo mediale

Media Education vs. Didattica per competenze (2/4)

- L'acquisizione di competenza:
- 3. è un processo **costruttivo** → analogia con la costruzione di rappresentazioni a partire dagli stimoli derivanti dall'universo mediale
- 4. è un processo **sociale** → nella misura in cui i media promuovono la discussione e lo scambio essi stimolano l'acquisizione di competenza

Media Education vs. Didattica per competenze (3/4)

- L'acquisizione di competenza:
- 5. è un processo **autoriflessivo** → la riflessione sulle proprie rappresentazioni mentali può essere stimolata con attività mediaeducative
- 6. è un processo **situato** → qualsiasi problema della vita quotidiana è un'occasione per leggere in modo «competente» la realtà, e la vita quotidiana dei giovani è pervasa dai media

Media Education vs. Didattica per competenze (4/4)

- L'acquisizione di competenza:
- 7. è un processo **contiguo i processi tipici della vita quotidiana** → non vi è distinzione tra il mondo dell'«imparare» e il mondo del «fare». Il processo è analogo all'interazione bambino-media.

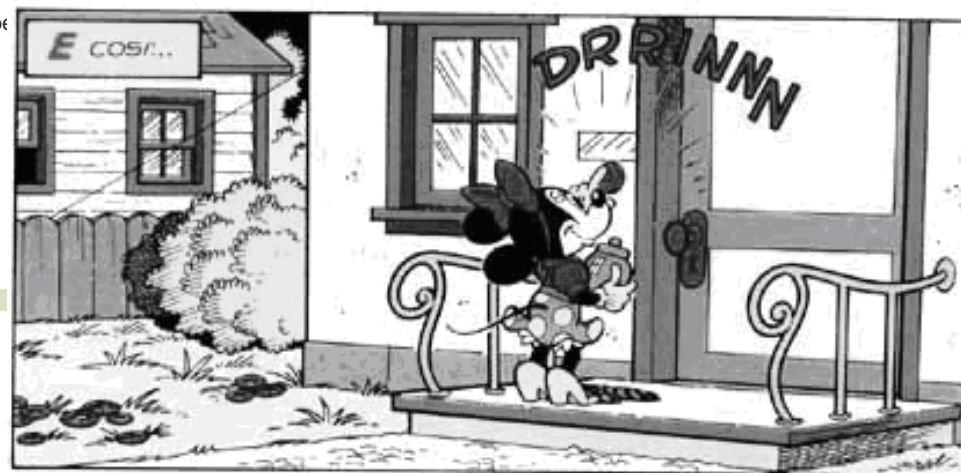
In pratica? Una proposta didattica ...

...

Un problema poco «scolastico»

■ L'insegnante forma coppie «mirate» di bambini, dice loro di leggere la seguente storia a fumetti e poi

...





Narrare partendo da un dato punto di vista

a. Immagina di essere Minni. Racconta cosa è successo. Se non lo sai fare, scrivi "non so".



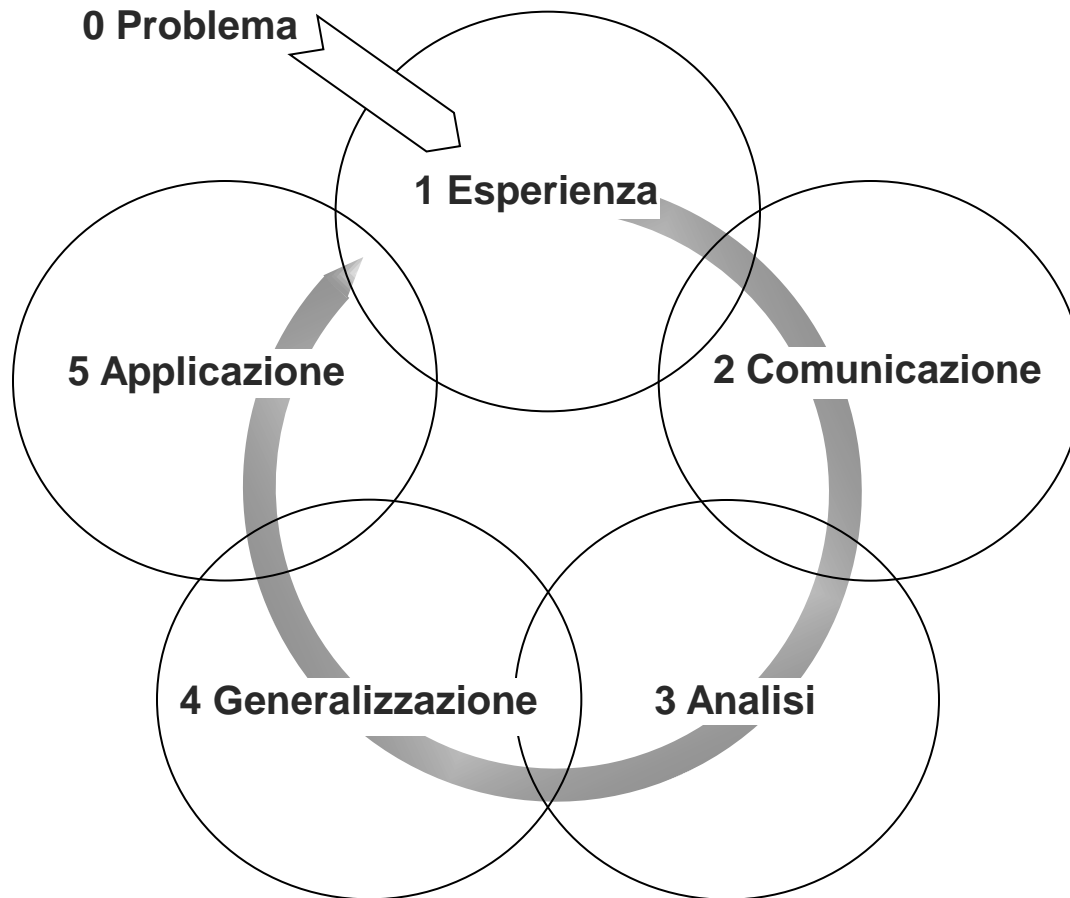
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

b. Immagina di essere l'uomo con il cappello. Racconta cosa è successo. Se non lo sai fare, scrivi "non so".



.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ciclo di apprendimento esperienziale: un esempio di applicazione in classe



0 Un problema aperto, sfidante, tratto dal mondo reale, proposto alla classe.

1 Gli studenti (soli, a coppie o gruppi di 3) “inventano” una soluzione sulla base delle loro conoscenze attuali.

2 Gli studenti raccontano la loro soluzione alla classe, in un tempo limitato.

3 L'insegnante e i compagni individuano i punti di forza e i punti di debolezza della soluzione trovata. L'insegnante li riassume alla lavagna.

4 La classe (aiutata dal docente) cerca di trovare una (o più) soluzioni ottimali.

5 La classe applica la soluzione ottimale trovata alla risoluzione di un problema analogo.

Esempio

- **0. Problema:** Leggi la seguente storia a fumetti. Immagina di essere Minni e scrivi in 10 righe cosa è successo secondo te.
- **1. Esperienza:** Gli allievi a coppie, scrivono un breve testo che narri la storia dal punto di vista del personaggio indicato.
- **2. Comunicazione:** A turno le coppie raccontano la soluzione che hanno dato al problema.
- **3. Analisi:** Quali sono le “buone idee” emerse? E quelle “meno buone”? Quali “buone idee” può suggerire l’insegnante?
- **4. Generalizzazione:** Mettendo insieme tutte le “buone idee” emerse (e quelle dell’insegnante) cerchiamo di costruire una soluzione comune e di formalizzarla.
- **5. Applicazione:** Con questa soluzione così costruita cercate di risolvere un problema analogo proposto dall’insegnante (es. narrare la vicenda mettendosi nei panni di un personaggio di un testo o di un breve filmato).

[Poco «scolastico» ma ...]

Obiettivi di apprendimento:

Compiere operazioni di rielaborazione sui testi (parafrasare un racconto, riscrivere apportando cambiamenti di caratteristiche, sostituzioni di personaggi, punti di vista, riscrivere in funzione di uno scopo dato...).
(*Indicazioni Nazionali 2007 per il Curricolo*, pag. 54)

Esempi di problemi atti a far partire cicli di apprendimento esperienziale

Guida teorica e spunti di lavoro sono disponibili su:
www.edurete.org/conv/mediale.zip

Italiano: scuola primaria

Caccia al messaggio

1. Di seguito troverai alcuni disegni o fotografie tratte da messaggi pubblicitari. Secondo te qual è il messaggio che vogliono dare? Cioè **cosa ci vogliono dire**? Scrivilo a fianco. **Non aver paura di sbagliare!** Se non lo sai, scrivi "non so".

Pubblicità	Messaggio
	
	
	

[Obiettivi di apprendimento]

- Leggere testi (narrativi, descrittivi, informativi) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive.
- Comprendere le informazioni essenziali di un'esposizione, di istruzioni per l'esecuzione di compiti, di messaggi trasmessi dai media (annunci, bollettini...).

(Indicazioni 2007, 53)

[Storia: scuola primaria]

Colloca i seguenti oggetti/animali/personaggi sulla linea del tempo:

Dinosauri



Popolo Maya



Re Artù



Indiani Apache



Lady Oscar



Lupin III



Preistoria

Età antica

Medioevo

Età moderna

Età contemporanea

7000 a.c.

456 d.c.

1492 d.c.

1815 d.c.

Traguardi e Obiettivi di apprendimento

Usa la linea del tempo, per collocare un fatto o un periodo storico. (Indicazioni 2007, 83)

- Usare cronologie e carte storico/geografiche per rappresentare le conoscenze studiate. (Indicazioni 2007, 84)

Italiano: secondaria primo grado

Ragazzi non bevete la red bull!!!mai piu ok?? LA VERITA' SULLA BEVANDA RED BULL

Questa bevanda è in vendita in tutti i supermercati del nostro paese. I nostri figli e amici, quando vogliono, la possono provare..e può essere mortale.

Red Bull fu creata per stimolare il cervello in persone sottoposte a un grande sforzo fisico e non per essere consumata come bevanda innocente o rinfrescante.

Red Bull è la bevanda che si commercializza a livello mondiale con il suo slogan: 'Aumenta la resistenza fisica, facilita la capacità di concentrazione e la velocità di reazione, dà più energia e migliora lo stato d'animo'. Tutto questo lo puoi trovare in una lattina di Red Bull, la bevanda energizzante del millennio (secondo i suoi proprietari) Red Bull è riuscita ad arrivare in quasi 100 paesi di tutto il mondo. La marca del Toro Rosso, ha come principali consumatori i giovani e gli sportivi, che la usano per gli stimoli che produce. PERO' LA VERITA' SU QUESTA BEVANDA E' UN ALTRA!!

In Francia e Danimarca l'hanno appena proibita per essere un cocktail di morte, dovuto ai suoi componenti di vitamine mischiate a GLUCURONOLACTONE, agente chimico altamente pericoloso, sviluppato dal Dipartimento di Difesa degli Stati Uniti, durante gli anni 60 per stimolare il morale delle truppe mandate in VIETNAM, il quale era come una droga allucinogena che calmava lo stress della guerra. Però i suoi effetti nell'organismo furono devastanti, e fu causa di tante emicranie, tumori cerebrali e malattie del fegato che colpirono i soldati che lo consumarono.

E oltre a ciò, nella lattina di Red Bull si leggono i suoi componenti: GLUCURONALACTONE, catalogato come stimolante. Però quello che NON DICE la lattina di Red Bull, sono le conseguenze della sua assunzione, che obbligherebbero a aggiungere una serie di GRAVI AVVERTENZE:

1. E' pericoloso berlo se poi non si fa esercizio fisico, visto che la sua funzione energizzante accelera il ritmo cardiaco e può causare INFARTO FULMINANTE.
2. Può causare EMORRAGIE CEREBRALI, dovute al fatto che Red Bull contiene componenti che diluiscono il sangue per far sì che il cuore lo pompi più velocemente, e così poter far uno sforzo fisico con meno fatica.
3. E' proibito mischiare la Red Bull con alcolici, perché il risultato è una 'bomba mortale' che ATTACCA DIRETTAMENTE IL FEGATO, facendo sì che la zona colpita non si rigeneri mai più.
4. Uno dei componenti principali di Red Bull è la vitamina B12, utilizzata in medicina per recuperare pazienti che si trovano in coma etilico (coma causato dal consumo di alcool); e per lo stato di eccitazione che si prova dopo averla bevuta, come se fossi ubriaco, senza aver bevuto nessuna bevanda alcoolica.
5. Il consumo regolare di Red Bull provoca la comparsa possibile di una serie di malattie nervose e neurologiche irreversibili (non esiste recupero!)

Se leggeste queste indicazioni sulla lattina di una bevanda la berreste mai????

CONCLUSIONE: E' una bevanda che dovrebbe essere proibita nel mondo intero. Venezuela, Repubblica Dominicana, Puerto Rico e altri paesi dei Caraibi, già stanno allertando le altre nazioni, soprattutto perché il miscuglio di questa bevanda con alcool è una bomba per il corpo umano, principalmente per gli adolescenti ma anche per adulti.

Questa bevanda si vende nei supermercati e nei negozi del nostro paese quindi non bevetela e dissuadete gli altri dal berla specialmente i bambini... può essere MORTALE

(<http://it.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080228095407AAulwVT>)

[Analisi critica di un testo]

Rispondi alle seguenti domande:

- Secondo te, chi ha scritto questo testo?
- Quali sono i suoi scopi?
- Le informazioni che riporta sono vere? Prova a cercare fonti che le confermino con un motore di ricerca.

Traguardi e Obiettivi di apprendimento

Nelle attività di studio, personali e collaborative, usa i manuali delle discipline o altri testi di studio, al fine di ricercare, raccogliere e rielaborare i dati, le informazioni, i concetti e le esperienze necessarie, anche con l'utilizzo di strumenti informatici. (Indicazioni 2007, 55)

- Comprendere testi descrittivi, individuando gli elementi della descrizione, la loro collocazione nello spazio, le caratteristiche essenziali, il punto di vista dell'osservatore.
- Comprendere tesi centrale, argomenti a sostegno e intenzione comunicativa di semplici testi argomentativi su temi affrontati in classe. (Indicazioni 2007, 56)

Arte e immagine: scuola secondaria di primo grado

Scegli un tema che ti interessa particolarmente e costruisci il TUO BLOG SU QUEL TEMA, utilizzando i siti che mettono a disposizione spazi Blog gratis (es. www.myblog.it, www.tuoblog.it, www.pepablog.com, www.creailtuoblog.com, ...).

Il blog deve contenere: disegni e fotografie, suoni e musica, filmati video, testo.



[Obiettivi di apprendimento]

Sperimentare l'utilizzo integrato di più codici, media, tecniche e strumenti della comunicazione multimediale per creare messaggi espressivi e con precisi scopi comunicativi. (Indicazioni 2007, 72)

[Fine]

roberto.trinchero@unito.it

Questa presentazione è disponibile su

www.edurete.org

Per approfondimenti:

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