

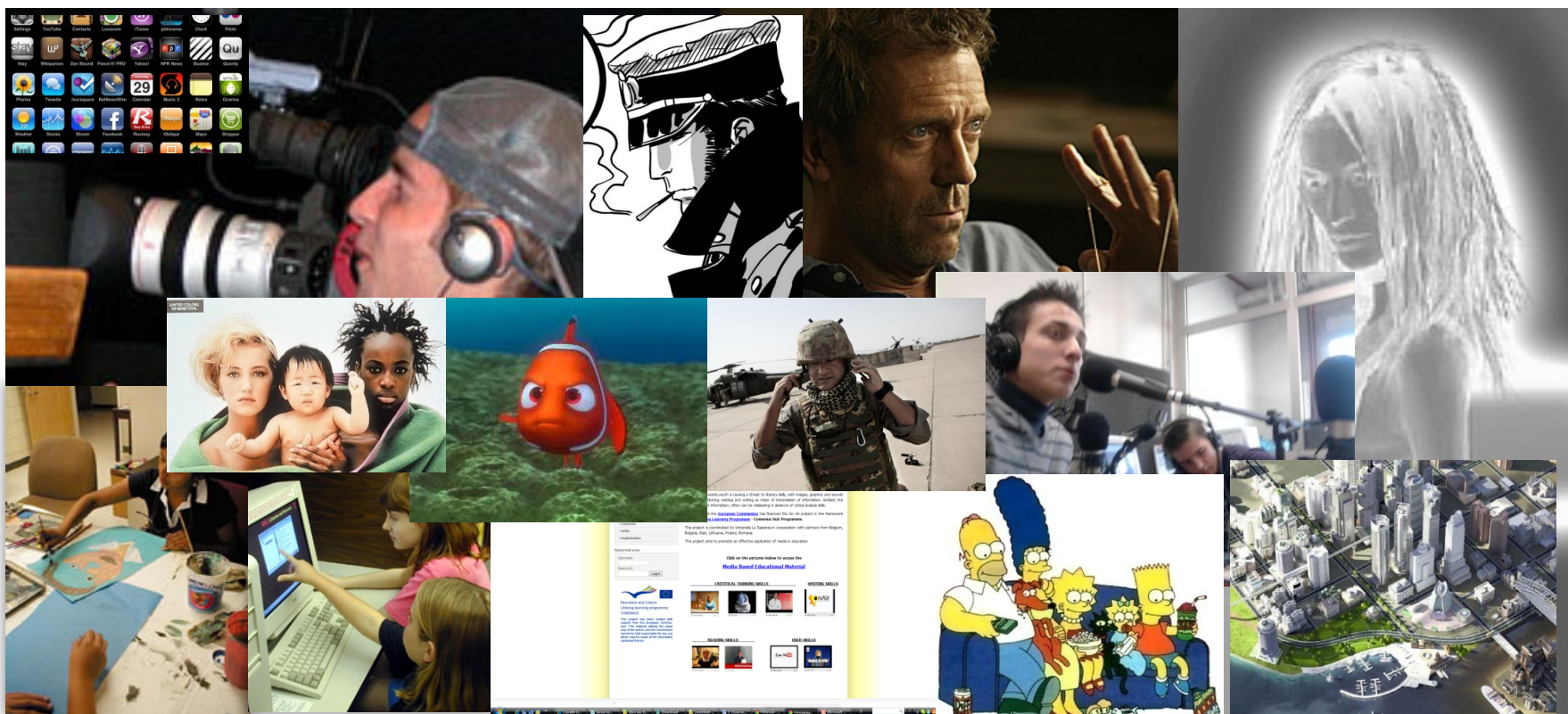
# Promuovere, osservare, valutare le competenze mediali/digitali



Alberto Parola  
*Università di Torino*  
*Vice Presidente MED*

# Approcci

I media sono strumenti, linguaggi o oggetto di studio?

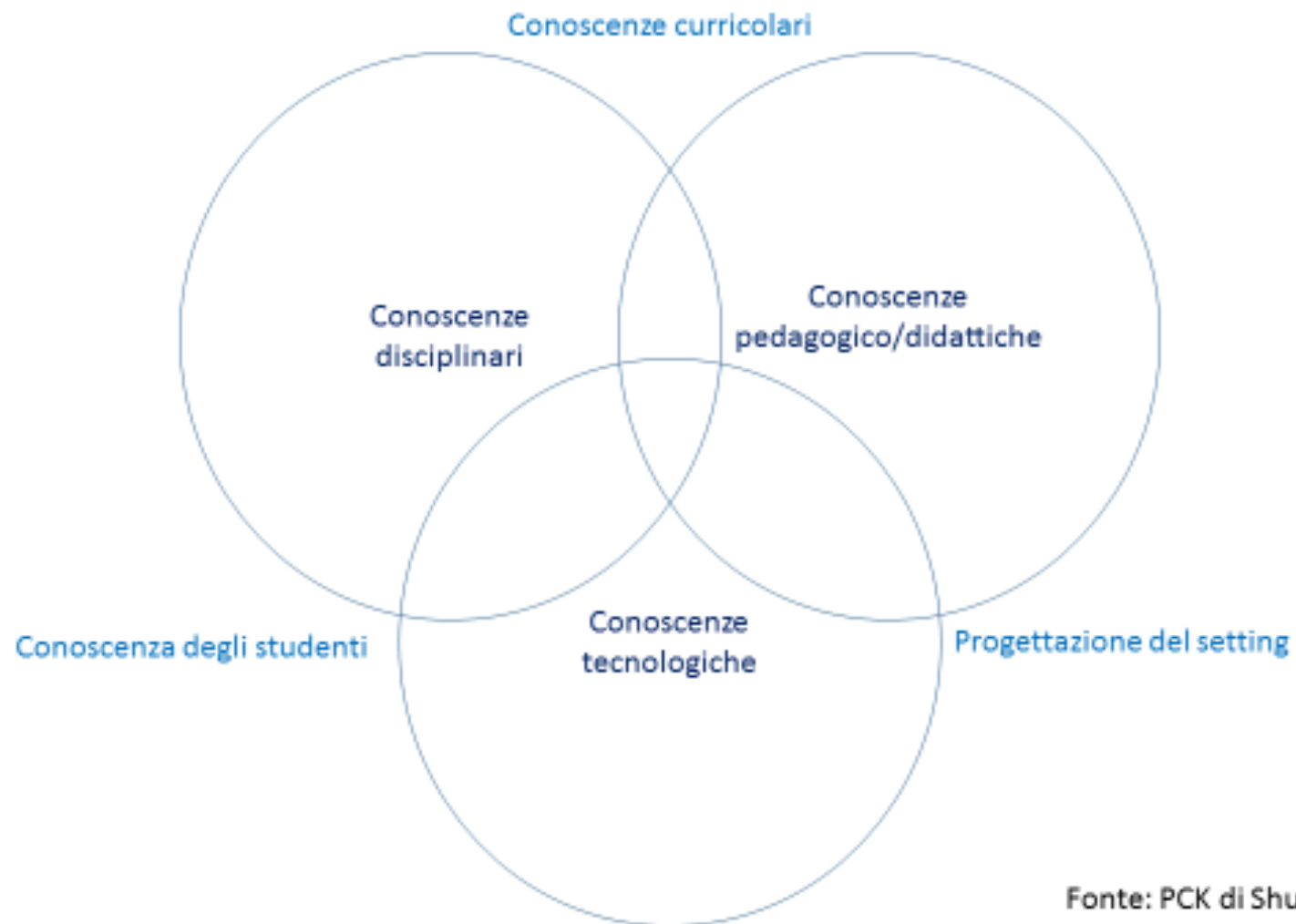


# Finalità e dimensioni

- Educare **AI** (critico), **CON** (tecnologico), **PER** (produttivo) i media;
- Dimensioni:
  - *psicologica* (personale),
  - *ecologica* (ambienti di vita)
  - *politica* (interessi di gruppi di potere e economici),
  - *culturale* (crescita sociale, partecipazione pubblica);



# Incroccio delle competenze dell'insegnante



Fonte: PCK di Shulman (adattato)

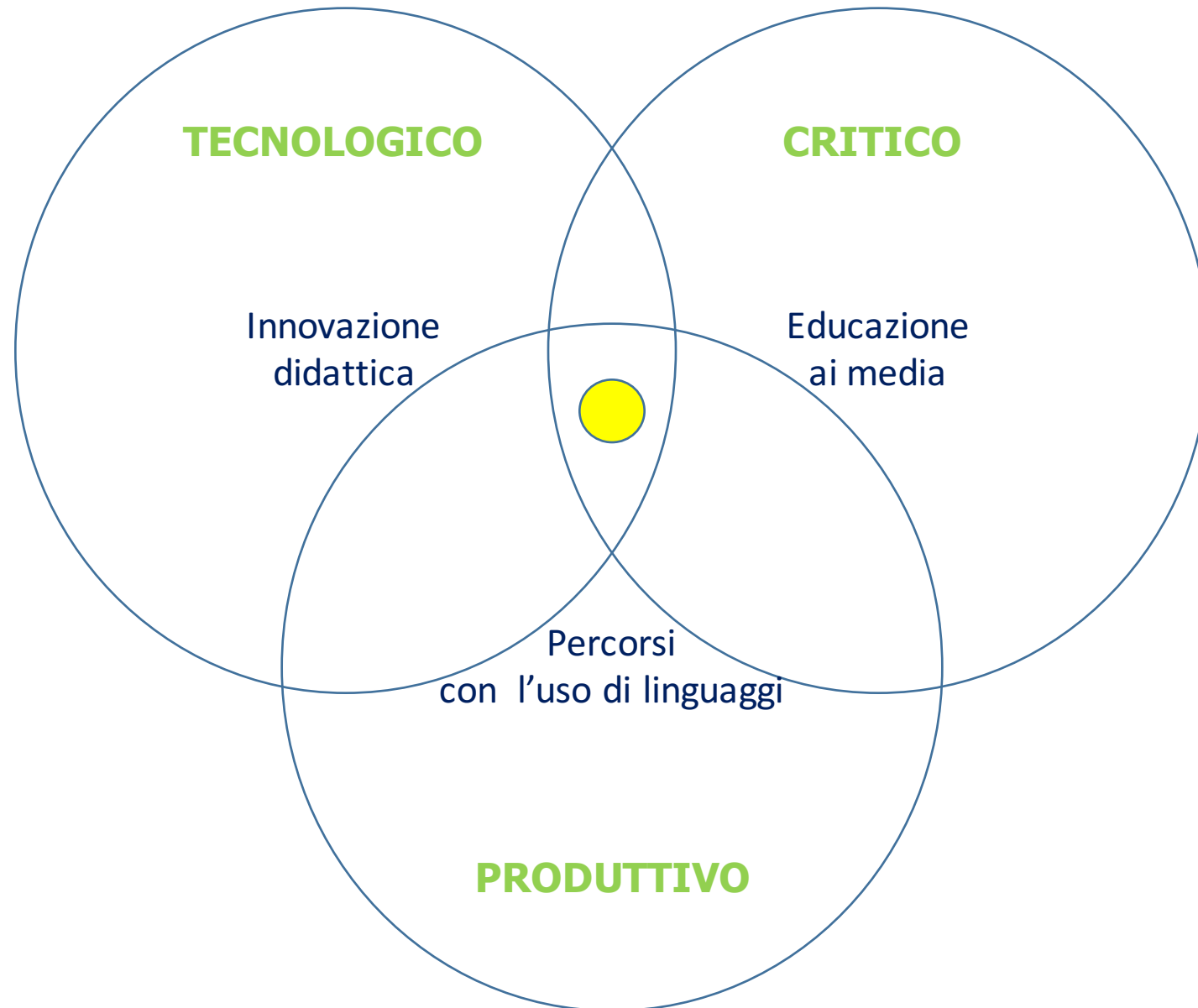
# Osservare e valutare

- Solitamente, i percorsi e le attività compiute in classe *non sono sistematicamente documentate*.
- Nell'ambito mediaeducativo è molto importante che l'insegnante diventi "**ricercatore**", non solo valutatore dell'allievo, bensì **osservatore** e **narratore** del percorso compiuto dalla classe, egli/ella stesso/a incluso/a, avviando buone pratiche di **auto-osservazione** e costruendo strumenti per la **valutazione** dell'efficacia dei percorsi e del cambiamento che scaturisce dalle attività svolte.

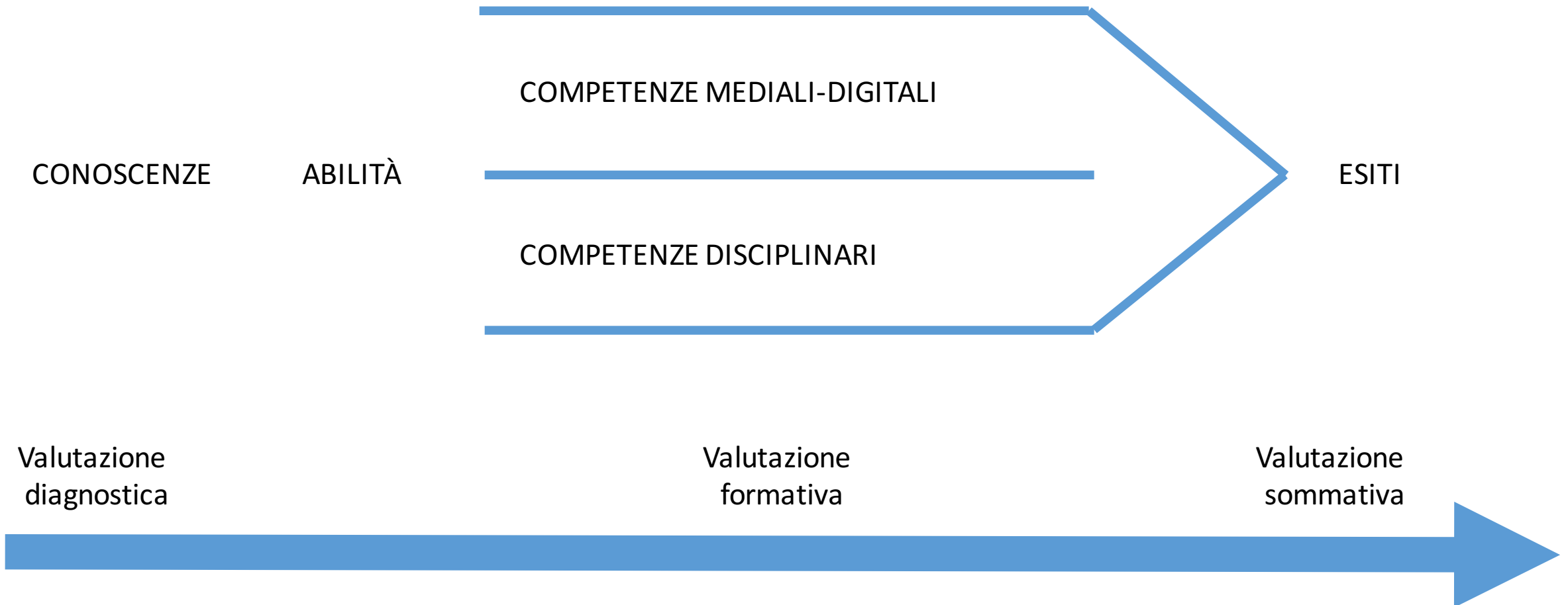




# Dove ci focalizziamo?



# Schematizzare il processo didattico e valutativo



# Obiettivo di apprendimento

Un obiettivo di apprendimento fa riferimento ad un *sapere* o ad un *saper fare* OSSERVABILE sull'allievo, es.:

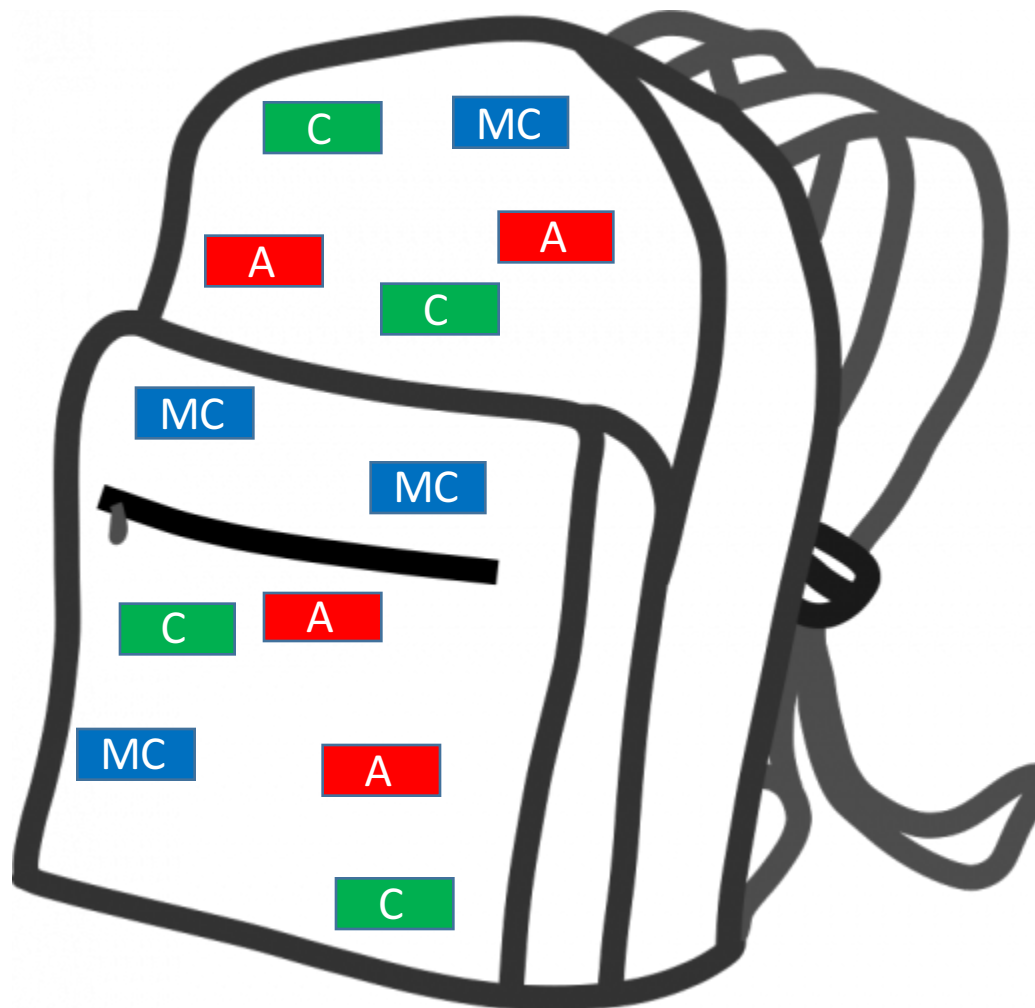
- Paolo sa dire che cosa è un social network e a che cosa serve (conoscenza)
- Francesca sa utilizzare correttamente le funzioni di facebook per difendere la sua privacy (abilità)

Distinguere tra obiettivo generale e obiettivo specifico (direttamente osservabile)



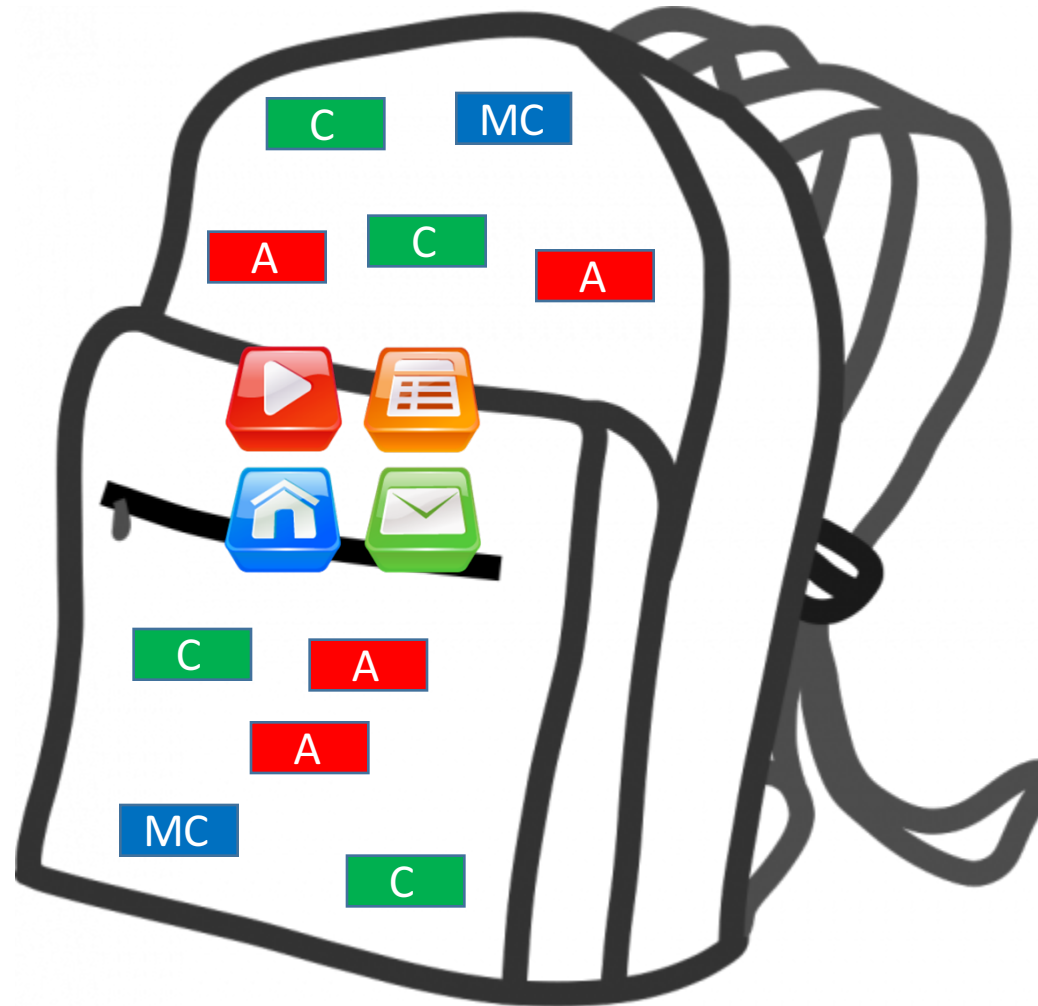
# Lo zaino delle competenze

- C** CONOSCENZE DISC.
- A** ABILITÀ DISC.
- MQ** META-COGNIZIONE



# Competenza mediale-digitale (pensiero critico)

- C** CONOSCENZE MED.
- A** ABILITÀ MED.
- MQ** META-COGNIZIONE



# Come faccio a dire che si tratta di una competenza?

- Distinguere tra micro-competenze (valutabili dopo un breve percorso) e macro-competenze (che richiedono più tempo)
- Conoscenze e abilità non sono sufficienti:
  - occorre l'elemento meta-cognitivo a completare l'opera (in tempo reale o a posteriori):
  - occorre la capacità di trasferire il «sapere» e il «saper fare» in una situazione nuova

# Questioni di «grana»

- MICRO: Mattia sa dire che cos'è un blog, sa organizzare un testo all'interno del blog, utilizza queste conoscenze e abilità per inviare un messaggio alla cittadinanza, sa riflettere sulle intenzioni del mittente (sé stesso) e sulla percezione e la reazione dei destinatari.
- MACRO: Emma sa progettare e costruire un blog che gestisce per far riflettere la cittadinanza sul problema dei migranti; aggiorna settimanalmente le informazioni scrivendo nuovi testi e raccogliendo articoli sia su fonti cartacee che digitali distinguendone l'attendibilità e criticandole costruttivamente



# Competenze mediali-digitali (domande)

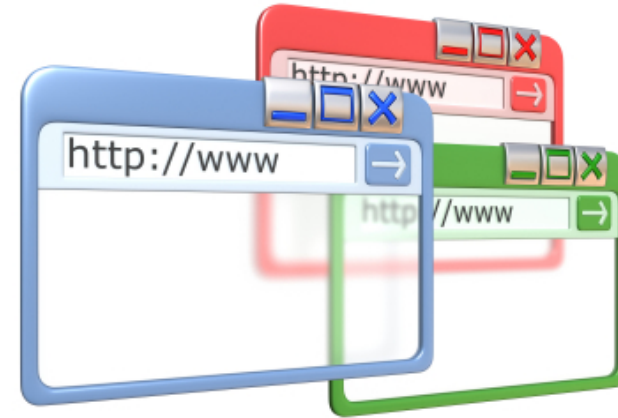
- **Letttore:** quali sono gli “elementi linguistici” che caratterizzano questo messaggio?
- **Scrittore:** perché l’autore ha scritto questo messaggio? Come produrre messaggi mediali?
- **Critico:** da quale punto di vista e da quali valori è ispirato questo messaggio?
- **Fruitore:** sono veramente interessato a fruire di questo messaggio? Posso fare scelte consapevoli di fruizione?
- **Cittadino:** che effetto ha questo messaggio sulla società?

# Cosa afferma la docimologia moderna?

- Dai contenuti ai processi
- Dalla misurazione oggettiva all'assegnazione di valore
- Verifica degli obiettivi (formulazioni operative)
- Distinguere tipologie di conoscenze (es. concettuale procedurale, meta-cognitiva ...)
- Dal measurement all'evaluation
- Valutazione = prestazione + educazione
- Valutazione formativa, dinamica e autentica
- Esplicitare quadri teorici e riferirsi a processi cognitivi

# Importanza della documentazione

- 1) cartacea
- 2) Web
- 3) audiovisiva



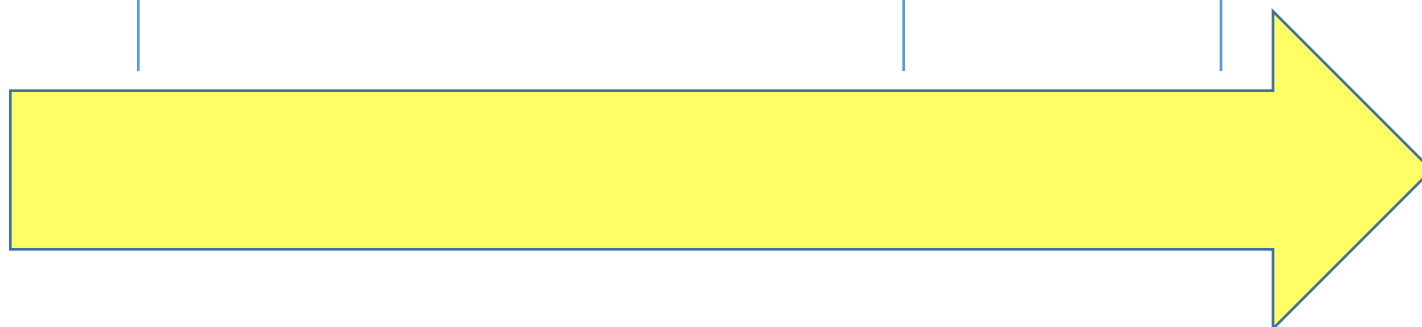


# Le 3P

**P**rogetto

**P**rocesso

**P**rodotto



Finalità e Obiettivi

Valutazione formativa

Competenze mediali

# Il monitoraggio come forma di valutazione

Il concetto di monitoraggio si può definire come il controllo sistematico di una situazione o di un processo.

Noi pensiamo, per la ME, a una tipologia di monitoraggio su tre livelli distinti:

1. un'attività monitorante che fa capo all'insegnante come **soggetto** (monitoraggio **di classe** o di una scuola),



2. una che si riferisce a una **rete di scuole** (si pensi al concetto di qualità dell'istruzione) o un **partenariato territoriale** (monitoraggio **di sistema**) e ...



3. una **istituzionale** (che proviene dalle pratiche osservative e valutative degli enti ministeriali, in special modo per controllare e valutare le pratiche formative di ragazzi e insegnanti).



# Tipologie di video in classe

1. un *diatape* sul tema;
2. un video girato per rivedere e assistere nuovamente al processo (ad uso dell'insegnante);
3. un video di *backstage* da sottoporre alle famiglie;
4. un video formativo da sottoporre ai ragazzi.

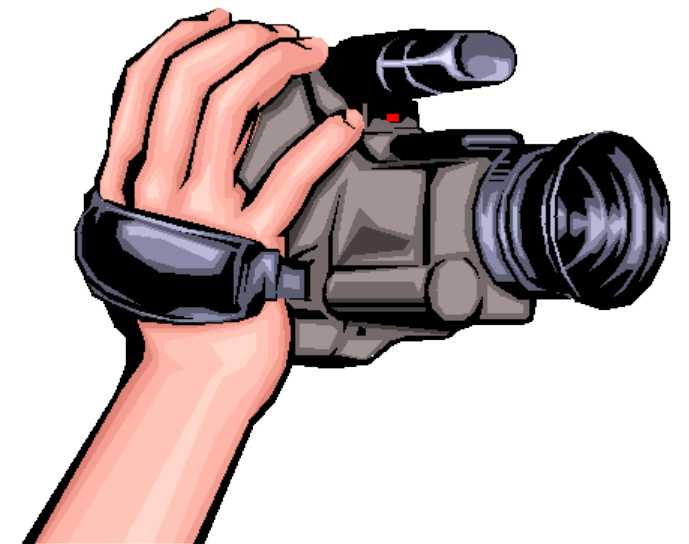
1. Il primo è il focus del progetto;
2. il secondo è di documentazione "pura", utile per comparare il progetto alle attività effettivamente realizzate, ma anche di supporto per poter valutare le competenze dei ragazzi;
3. il terzo una breve sequenza di 3-4 minuti in cui emerge il saper fare della classe, il senso dell'operazione e gli aspetti più significativi che spieghino i principali assunti della ME;
4. il quarto un video di circa 10 minuti suddiviso in "capitoli" in cui compaiono i comportamenti della classe, le dinamiche relazionali, il "non detto" formativo e gli atteggiamenti che indicano le motivazioni, il gradimento e le difficoltà insite nel processo di apprendimento.



# Valutare un prodotto mediale

Ad esempio, se si vuole definire il concetto di **qualità** di un prodotto audio-visivo creato all'interno di un'attività media educativa di una classe, si potrebbe operare in questo modo:

1. Individuare le **dimensioni** del concetto: tema, messaggio, colonna sonora, scrittura audio-visiva;
2. Individuare eventuali **sotto-dimensioni**;
3. Definire ciascun concetto di modo che le categorie siano **esaustive, chiare ed auto-escludentesi**;
4. predisporre un eventuale **strumento di osservazione/monitoraggio**



# Categorie valutative

## 1. Categoria Tema

1. Pertinenza,
2. Originalità,
3. Interdisciplinarietà

## 2. Categoria Messaggio

1. Efficacia,
2. Chiarezza,
3. Contenuto mediaeducativo

## 3. Categoria Colonna sonora

1. Gradevolezza,
2. Originalità,
3. Affinità musica-immagini

## 4. Categoria Scrittura audio-visiva

1. Chiarezza,
2. Correttezza grammaticale e sintattica
3. Coerenza con lo storyboard

# Obiettivi e valutazione

## CONOSCENZE

- a. Conoscere le proprie e altrui modalità di fruizione televisiva connesse ai cartoon
- b. Conoscere le tecniche utilizzate per catturare l'attenzione.
- c. Conoscere le possibili connotazioni psicologiche nei personaggi.
- d. Conoscere alcune tecniche d'animazione.
- e. Conoscere i possibili messaggi veicolati dai cartoon.

**Fruitori**

## ABILITÀ

- a. Osservare con attenzione particolari contenuti in uno spezzone di cartone animato
- b. Sviluppare la consapevolezza delle proprie scelte concernenti i cartoon
- c. Riflettere sulle proprie modalità di fruizione televisiva
- d. Sapere riconoscere alcune tecniche d'animazione.
- e. Saper motivare le proprie scelte di preferenza dei cartoni animati
- f. Valutare un cartoon in base ai criteri di gradimento e di arricchimento personale
- g. Riflettere sull'incidenza dei cartoon nei propri vissuti personali

# Obiettivi e valutazione

## CONOSCENZE

- a. Conoscere la strategia per analizzare un testo scritto focalizzando l'attenzione sulla situazione iniziale, sulla vicenda, sulle conseguenze e sulla conclusione
- b. Conoscere la strategia operativa per sintetizzare un testo e ricavarne l'essenziale
- c. Conoscere gli elementi base di un'immagine digitale
- d. Conoscere le funzioni di vari strumenti tecnologici (fotocamera, videoregistratore, computer)
- e. Conoscere le fasi per la realizzazione di un prodotto multimediale

# Scrittore

- a. produrre testi funzionali allo scopo
- b. costruire una narrazione
- c. individuare e riproporre le immagini più rappresentative della storia letta
- d. elaborare dialoghi attinenti alle immagini
- e. operare scelte sulle inquadrature delle immagini
- f. realizzare uno story-board
- g. utilizzare la tecnica di animazione del découpage
- h. acquisire immagini tramite la macchina fotografica digitale/videocamera
- i. scegliere i brani musicali da abbinare alla narrazione







# Come valutare un percorso (Kirkpatrick)

1. Gradimento
2. Apprendimento (individuare e distinguere conoscenze e abilità)
3. Cambiamento

Molto importante riferirsi agli obiettivi del percorso durante la costruzione degli strumenti di valutazione.

# Strumenti

- Gradimento  • questionari
- Apprendimento:   
 • conoscenze (prove strutturate)  
• abilità (prove ad hoc sulla base di specifici processi cognitivi)
- Cambiamento:  • Competenze: webquest

# Strumenti focalizzati sulle risorse da sviluppare (portfolio e e-portfolio)

## COMPETENZE MEDIALI/DIGITALI

- **Conoscenze:** prove on line
- **Abilità:** esercizi pratici con strumenti e ambienti
- **Metacognizione:** mappe concettuali e interviste verbalizzate

# Struttura - Esempio:

ricerca on line di materiali sulla II° guerra mondiale

## Competenza disciplinare

- CON: dichiarativa e procedurale
- ABI: applicazione delle conoscenze
- COMP: uso delle risorse in una situazione nuova

## Competenza mediale

- Quali sono le principali funzioni di un motore di ricerca?
- Selezionare le fonti storiche sulla base del criterio di attendibilità
- Svolgere una ricerca on line su un personaggio storico ricostruendo i testi reperiti e validati con la tecnica della trinagulazione e presentare il lavoro alla classe

# Strumenti - Esempi

- Conoscenza



- Item a completamento
- Saggi brevi
- ...

- Abilità



- Problem solving
- ...

- Competenza



- Web quest
- Mappe concettuali
- Studio di casi
- Simullazioni
- Role playing
- ...

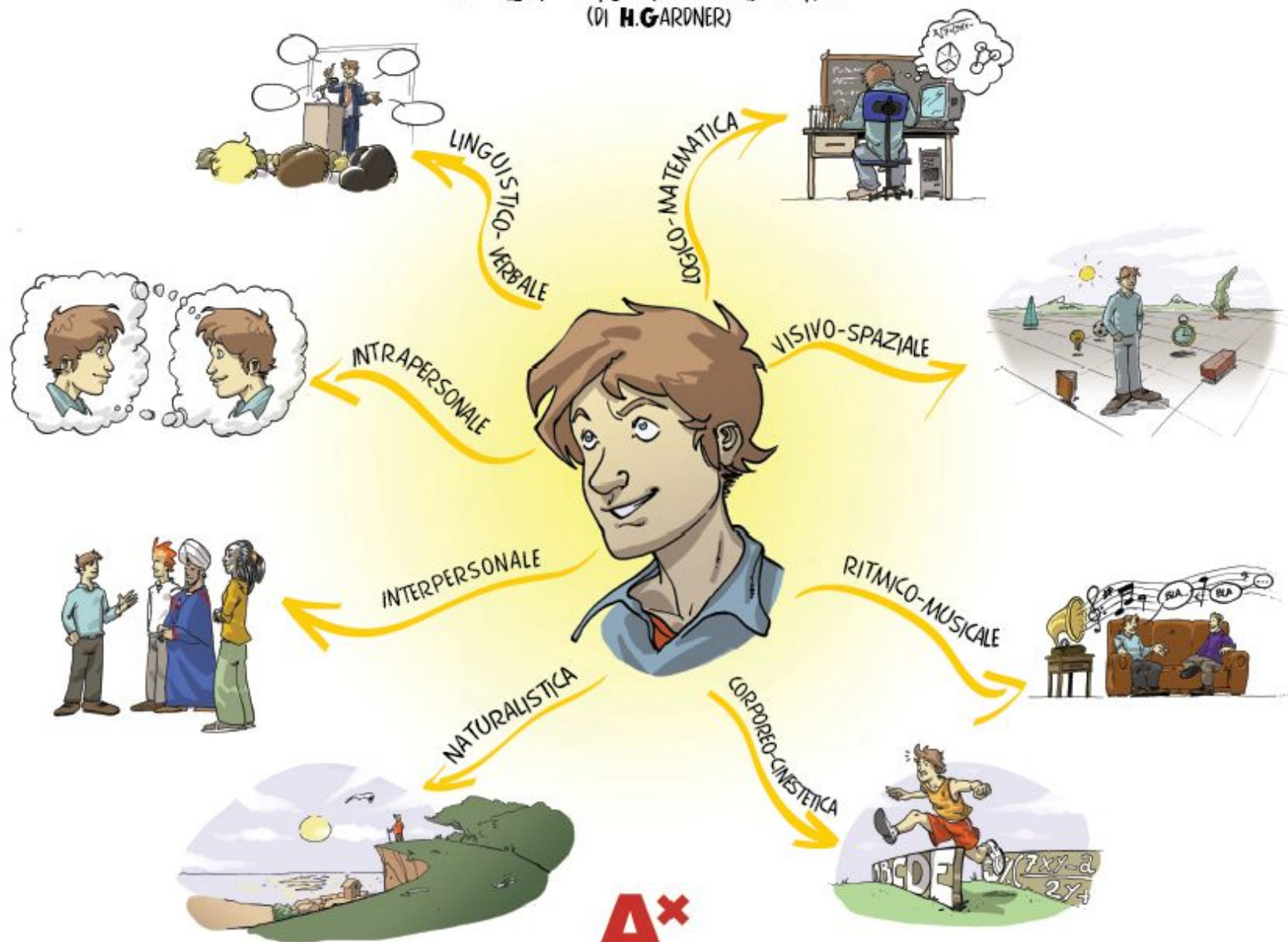
# Passaggio fondamentale

Ciò che la Scuola  
ha sempre fatto

Ciò che la Scuola  
è chiamata a fare

	Formare/valutare per conoscenze/abilità	<b>Formare/valutare per competenze</b>
“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

# LE INTELLENZE MULTIPLE (DI H.GARDNER)



**A\***

amicucci formazione

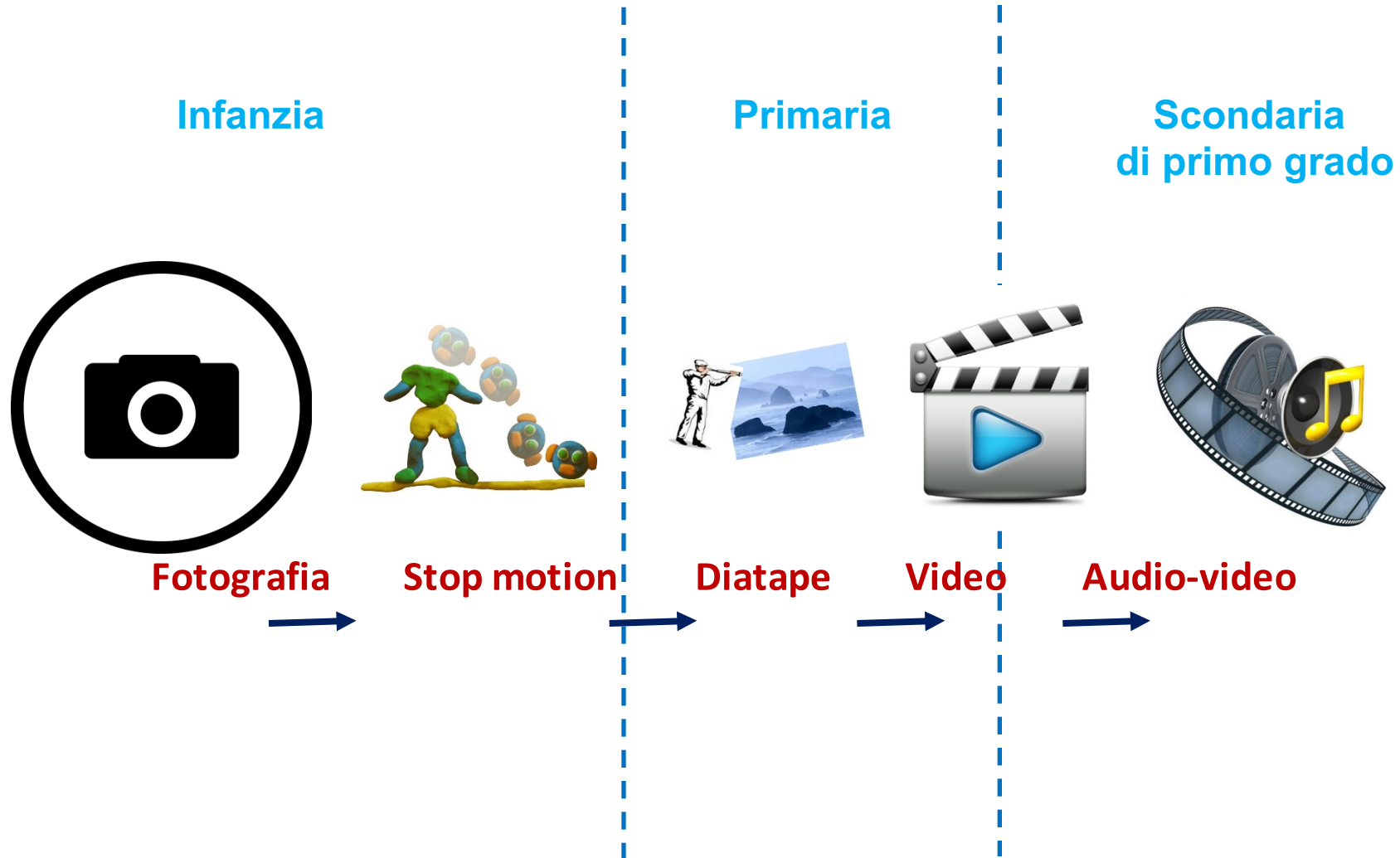
[WWW.AMICUCCIFORMAZIONE.COM](http://WWW.AMICUCCIFORMAZIONE.COM)



# Performance assessment: qualche esempio

- **WebQuest**: ricerca a tema e composizione di contenuti web;
- **Studio di casi** con stesura di relazioni;
- **Goal-based scenarios**: simulazione di situazioni in cui l'allievo persegue un obiettivo reale, tratto da un contesto professionale concreto;
- **Learning by designing**: progettazione di sistemi complessi;
- **Role playing**: assunzione di ruoli in determinate situazioni;
- **Problem solving collaborativo**: lavorare assieme per raggiungere un obiettivo complesso.

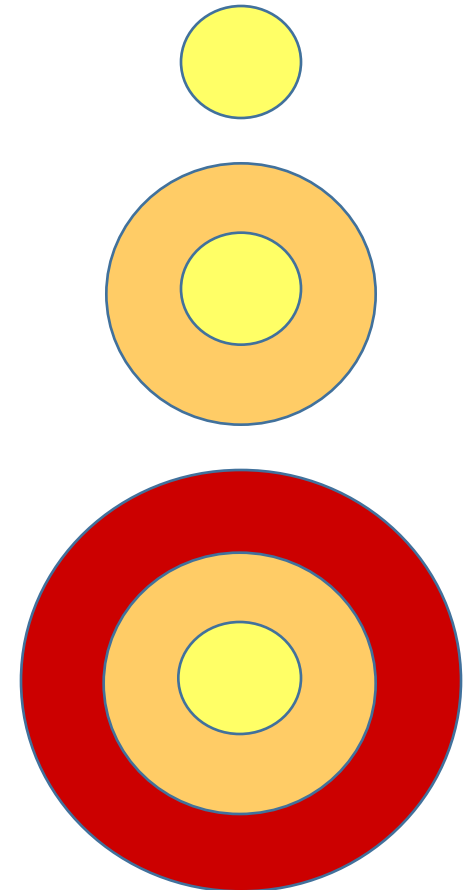
# Propedeuticità



# Convergenze

Web (sottoinsiemi)

- Fotografia, costruzione e socializzazione della propria immagine (infanzia)
- Facebook cartaceo (primaria)
- Facebook «reale» (media)
- Motori di ricerca e wikipedia (secondaria di 1 e 2 grado)





























# Pretesti (e scelte di campo)



- Attualità
- «Grande tema»
- Bisogno contestuale
- Temi «caldi» specifici (privacy, ricerca e attendibilità delle informazioni, identità digitale etc.)

# Prove di costruzione

<i>Ling</i> <i>Grado</i>	Fotografia	Web	Mobile	Tv	Fumetto	Radio	Cinema	Libro	Teatro	Danza	Musica
Inf											
1 Pr											
2 Pr											
3 Pr											
4 Pr											
5 Pr											
1 Se I											
2 Se I											
3 Se I											
1 Se II											
2 Se II											
3 Se II											
4 Se II											
5 Se II											

Grazie per la  
vostra attenzione

[alberto.parola@unito.it](mailto:alberto.parola@unito.it)