

La Tassonomia di Richey, Klein e Tracey

Fonte: R. C. Richey, J.D. Klein, M.W. Tracey, *The instructional design knowledge base*, Routledge, 2010

Uno strumento di lavoro utile per l'instructional designer è costituito dalle tassonomie. Secondo una definizione classica, in campo educativo e didattico una tassonomia è una classificazione sistematica secondo una gerarchia ascendente di abilità elementari e complesse, Una tassonomia serve sia al ricercatore che al professionista per avere un quadro d'insieme di tipo classificatorio delle variabili e dei fattori che entrano in gioco nel processo didattico.

Per quanto riguarda più specificamente l'area dell'Instructional Design, si possono ricordare le tassonomie di Greenbaum e Falcione (1980), Carrier e Sales (1988), Caffarella e Fly (1992). Ma quella che forse ha raggiunto il grado di formalizzazione più evoluto e raffinato è quella proposta da Richey, Klein e Tracey nel testo del 2010 *The Instructional Design Knowledge Base*. La proposta degli autori è molto interessante proprio sul piano operativo e costituisce uno strumento importante sia per il professionista che per il teorico.

Gli autori esaminano le otto teorie che costituiscono la conoscenza base dell'Instructional Design: la teoria generale dei sistemi, la teoria della comunicazione, le teorie dell'apprendimento, le prime teorie istruzionali, la teoria dei media, la teoria basata su condizioni, la teoria costruttivista e la teoria sul miglioramento delle prestazioni.

Per ognuna di esse evidenziano le caratteristiche generali, gli orientamenti filosofici di riferimento, i modelli che hanno originato, lo stato attuale delle ricerche. Infine ne estraggono i tratti salienti che confluiscono in un quadro tassonomico d'insieme di cui si propone di seguito un estratto.

Questa sintesi sotto forma tabellare isola ed evidenzia le variabili e i fattori di cui si diceva aggregandoli in sei macro-categorie: 1. Chi apprende e l'apprendimento – 2. Contesto di apprendimento e performances – 3. Struttura del contenuto e sequenze – 4. Strategie istruzionali e non istruzionali – 5. Media e sistemi di erogazione – 6. Il progettista e i processi di progettazione

La tassonomia di Richey, Klein e Tracey (2010): un estratto

Chi apprende e l'apprendimento		
Caratteristiche del profilo dello studente	Abilità	
	Attitudine	
	Esperienze pregresse	
	Cultura	
	Aspetti demografici	
Caratteristiche affettive dello studente	Atteggiamenti	
	Credenze e valori	
	Desiderio di imparare	
	Aspettative	
	Motivazione	
	Perseveranza e fatica	
	Soddisfazione	
	Sistema di autoregolazione	
Caratteristiche di ingresso dello studente	Modelli mentali esistenti e schemi	
	Pre-requisiti di conoscenza	
	Strategie di apprendimento pre-requisite	
	Conoscenza di sé	
	Abilità di auto-riflessione	
Visioni dell'apprendimento	Tipi alternativi di obiettivi di contenuto	
	Modellamento	
	Costruzione di schemi e modelli mentali	
	Generalizzazione	
	Costruzione della conoscenza individuale	
	Integrazione di conoscenze, abilità, atteggiamenti	
	Nuove conoscenze distribuite in gruppo	
	Rafforzamento della risposta tramite rinforzo	
	Condizioni interne richieste da eventi esterni	
	Transfer	
Componenti cognitive dell'apprendimento	Tipi alternativi di memoria	
	Meccanismi di attenzione	
	Tracce di memoria (mnestiche)	
	Schemi mentali e modelli mentali	
Fattori che influenzano l'apprendimento	Conseguenze	
	Contesto	
	Guida (<i>essere guidati da</i>)	
	Carico di informazioni	
	Motivi e incentivi	
	Organizzazione dei messaggi	
	Pratica	
	Prontezza	
	Rinforzo	
	Segnali di recupero	
	Ricompense	
	Attenzione divisa	
	Tempo dedicato all'apprendimento	
	Tempo richiesto per l'apprendimento	

Contesto di apprendimento e performances			
Setting	Affari e industria		
	Agenzia per la comunità		
	Governo e militari		
	Assistenza sanitaria		
	Educazione superiore		
	Scuola		
Tipo di contesto	Contesto istruzionale		
	Contesto di orientamento		
	Ambienti di apprendimento basati sulla tecnologia		
	Contesto di transfer e performance		
Fattori contestuali che influenzano l'apprendimento	Attività autentiche e complesse		
	Tipo di gruppo		
	Interazione e collaborazione		
	Caratteristiche e background dello studente		
	Posizione e impostazione		
	Materiali e Risorse fisiche		
	Caratteristiche socio-culturali		
	Disponibilità di supporto		
	Fattori contestuali che influenzano la performance	Influenze esterne e vincoli	
		Ricompense e incentivi	
Supporto manageriale e supervisore			
Materiali e Risorse fisiche			
Rilevanza delle competenze sul posto di lavoro			
Ritorno sugli investimenti			
Somiglianza tra contesti di appr. e performance			
Caratteristiche socio-culturali			

Struttura del contenuto e sequenze		
Sistema di classificazione dei contenuti	Compiti di appr. cognitivo, affettivo, psicomotorio	
	Fatti, concetti, principi, procedure	
	Obiettivi integrati (ricordare, usare, trovare)	
	Informazione verbale, abilità intellettuale, strategie cognitive, abilità motorie	
	Problemi strutturati bene e male	
Aspetti del contenuto	Informazioni e carico cognitivo	
	Linguaggio visivo	
	Linguaggio scritto	
Basi del sequenziamento	Elaborazione dei contenuti	
	Generalità, esempio, pratica e test	
	Gerarchia di compiti di apprendimento	
	Ordine di lavoro, compiti e procedure	
	Sequenza controllata dallo studente	
	Nove eventi di istruzione	
	Strategie di compito parziale e intero	
	Dal semplice al complesso	
	Curriculum a spirale	

Strategie istruzionali e non-istruzionali		
Funzioni della strategia	Acquisire conoscenza e abilità	
	Eliminare il rumore di fondo	
	Migliorare il lavoro le strutture e i processi organizzativi	
	Migliorare la motivazione	
	Migliorare l'ambiente di lavoro	
	Incrementare il controllo dello studente sull'istruzione	
	Fornire feedback istituzionali	
	Fornire una guida per lo studente	
	Fornire feedback sulle prestazioni	
	Richiamare gli apprendimenti passati	
	Ricevere feedback	
	Assicurare e focalizzare l'attenzione	
Caratteristiche della strategia	Contenuto rappresentato attraverso azioni, immagini e simboli	
	Abbinata alle condizioni interne di apprendimento	
	Abbinata al tipo di compito di apprendimento	
Macro strategie istituzionali	Creare istruzione e formazione guidate dall'istruttore	
	Creare una istruzione individualizzata	
	Creare l'apprendimento alla scoperta	
	Creare un ambiente di apprendimento basato sui problemi	
	Creare istruzione mediata da computer	
Micro strategie istituzionali	Incluse nel contenuto	
	Creare organizzatori avanzati	
	Creare apprendistato cognitivo	
	Creare tecniche armoniche	
	Creare un'istruzione orientata i problemi	
	Creare attività di eventi di vita reale	
	Istruzione individualizzata	
	Modello dei comportamenti desiderati	
	Fornire esperienze concrete	
	Fornire feedback	
	Provvedere alla collaborazione	
	Provvedere alla motivazione dell'apprendimento	
	Provvedere alla pratica e alla ripetizione	
	Fornire rinforzo	
	Fornire istruzioni dirette e di sviluppo	
	Provvedere per la memorizzazione e il transfer	
	Fornire aiuto e supporto desiderati	
Strategie di miglioramento delle prestazioni	Creare un sistema di supporto delle prestazioni	
	Modificare risorse e strumenti	
	Fornire incentivi	
	Riprogettare lavori	
Strategie di facilitazione	Facilitare la partecipazione attiva	
	Facilitare la comunicazione	
	Facilitare l'interazione	
	Facilitare l'apprendimento la costruzione di conoscenze individuali	
	Facilitare la comunicazione on-line	

Media e sistemi di erogazione		
Tipi di media istruzionali	Materiali basati su computer	
	Internet e www	
	Materiale stampato	
	Simulazione e realtà virtuale	
	Materiali di social network	
	Televisione e film	
Principali elementi dei Modelli di selezione dei media	Contenuto	
	Spunti	
	Ambiente	
	Strategie istruzionali	
	Interazione	
	Caratteristiche dello studente	
Caratteristiche dello studente in relazione all' utilizzo dei media	Gestione	
	Sistemi simbolici	
	Attitudini	
	Cultura	
	Percezione	
	Capacità di processare informazioni	
Tipi di sistemi di distribuzione	Conoscenze ed esperienze preesistenti	
	Caratteristiche del profilo e background	
	Mediata da computer	
	Individualizzata	
	Con guida dell'istruttore o facilitato	
	On-line	
Fattori relativi all'uso dei media del sistema di distribuzione	Attributi e capacità multimediali	
	Canale di comunicazione	
	Costo linguaggio	
	Manutenzione e supporto tecnologico	
	Design del messaggio	
	Risorse e strutture	

Il progettista e i processi di progettazione			
Caratteristiche del progettista	Abilità a comunicare		
	Abilità nell'ottenere partecipazione		
	Abilità riflettere		
	Esperienza progettuale		
	Competenza ed esperienza progettuale		
Approccio generale al progetto	Progettare sistemi istruzionali		
	Progettare messaggi		
	Progetto motivazionale		
	Progettare la partecipazione		
	Rapida prototipazione		
Oggetti di analisi	Progetto ricorsivo, riflessivo		
	Compiti autentici		
	Compiti cognitivi		
	Argomenti a concetti		
	Contesto ambiente		
	Lavoro, compito e performance		
	Caratteristiche dello studente		
	Organizzazione e costi		
	Lacune nella prestazione		
	Problemi e cause dei problemi		
	Progettare compiti	Creare obiettivi comportamentali	
		Creare obiettivi prestazionali	
Creare/selezionare interventi non istruzionali			
Creare/selezionare attività guida per lo studente			
Creare/selezionare strategie istruzionali			
Piano per la verifica e la valutazione di apprendimento e performance			
Selezionare media per implementare strategie			
Creare sequenze			
Tipi di verifica e valutazione	Valutazione confermativa		
	Items per i test riferiti a un criterio		
	Valutazione formativa		
	Valutazione aperta e senza obiettivi		
	Valutazione formativa		
Progetto e sviluppo multimediale	Creare learning objects		
	Creare apprendimento on-line		
	Dirigere l'attenzione dello studente		
	Strumenti di progettazione per l'uso del PC		
	Uso del linguaggio visuale		