

# CNR-IRCrES Working Paper

## Laboratori creativi sperimentali a distanza per la valutazione



5/2023

Isabella Maria Zoppi  
Antonella Emina

*Direttore* Emanuela Reale

*Direzione* CNR-IRCrES  
*Istituto di Ricerca sulla Crescita Economica Sostenibile*  
Strada delle Cacce 73, 10135 Torino, Italy  
Tel. +39 011 3977612  
segreteria@ircres.cnr.it  
www.ircres.cnr.it

*Sede di Roma* Via dei Taurini 19, 00185 Roma, Italy  
Tel. +39 06 49937809 / Fax +39 06 49937808

*Sede di Milano* Via Corti 12, 20121 Milano, Italy  
Tel. +39 02 23699501 / Fax +39 02 23699530

*Sede di Genova* Corso Ferdinando Maria Perrone 24, 16152 Genova, Italy  
Tel. +39 010 6598798

#### **Comitato Redazione**

Emanuela Reale, Giuseppe Giulio Calabrese, Grazia Biorci, Igor Benati, Antonella Emina, Serena Fabrizio, Lucio Morettini, Susanna Paleari, Anna Perin, Secondo Rolfo, Andrea Orazio Spinello, Isabella Maria Zoppi.



[redazione@ircres.cnr.it](mailto:redazione@ircres.cnr.it)



[www.ircres.cnr.it/index.php/it/produzione-scientifica/pubblicazioni](http://www.ircres.cnr.it/index.php/it/produzione-scientifica/pubblicazioni)

The Working Papers published by CNR-IRCrES represent the views of the respective author(s) and not of the Institute as a whole.

CNR-IRCrES Working Paper 5/2023



giugno 2023 by CNR-IRCrES

# Laboratori creativi sperimentali a distanza per la valutazione

---

Remote experimental creative workshops for evaluation

ISABELLA MARIA ZOPPI, ANTONELLA EMINA

Affiliazione: CNR-IRCrES, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Istituto di Ricerca sulla Crescita Economica Sostenibile, strada delle Cacce 73, Torino, Italia

corresponding author: [isabella.zoppi@ircres.cnr.it](mailto:isabella.zoppi@ircres.cnr.it)

## ABSTRACT

This paper describes the creation and implementation of two creative workshops in order to test new, complementary and involving evaluation methods while teaching Italian L2 within courses aimed at training and getting young people into work.

The team tested the structure, principles and tools of the workshops. Subsequently, the team verified their actual effectiveness with respect to the need to support and possibly enhance the evaluative performance of Italian L2 learning.

This was done within the training courses administered by Fondazione Piazza dei Mestieri in the framework of the project “Diamo vita alle parole: percorsi di sperimentazione linguistica per l’alfabetizzazione e l’inclusione”, specifically within the ABil.Ita programme, which was aimed at language education actions based on the methodology of “learning by doing” and “problem setting”. The target population included foreign young people (15-19), third-country nationals.

KEYWORDS: creative workshops, Italian L2 teaching, evaluation methods.

DOI: 10.23760/2421-7158.2023.005

## HOW TO CITE

Zoppi, I.M., & Emina, A. (2023). *Laboratori creativi sperimentali a distanza per la valutazione*, (CNR-IRCrES Working Paper 05/2023). Istituto di Ricerca sulla Crescita Economica Sostenibile. Disponibile da <http://dx.doi.org/10.23760/2421-7158.2023.005>

---

## INDICE

1.	INTRODUZIONE .....	3
2.	I LABORATORI: RIFLESSIONI E FASI PRELIMINARI .....	3
2.1.	Obiettivi della sperimentazione .....	4
2.2.	La popolazione obiettivo .....	4
3.	LA METODOLOGIA.....	5
3.1.	Che cosa si intendeva misurare e che cosa si è misurato .....	5
3.2.	Dai principi alla costruzione dei test.....	6
4.	LA STRUTTURA DEI LABORATORI .....	6
4.1.	Allestimento: dalla presenza alla distanza .....	6
4.2.	Descrizione dei laboratori.....	8
4.2.1.	Descrizione del laboratorio d'ingresso .....	8
4.2.2.	Descrizione del laboratorio di uscita .....	16
5.	LA VALUTAZIONE: SCHEMI ESEMPLIFICATIVI.....	21
5.1.	Caratteristiche del gruppo che si è reso valutabile.....	21
5.2.	Prove di laboratorio vs test L2: Analogie e differenze .....	21
6.	CONCLUSIONI .....	24
7.	RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI.....	24

## 1. INTRODUZIONE

Questo lavoro descrive due Laboratori creativi linguistici sperimentali (LCLS) pensati per testare modalità valutative nuove, complementari e coinvolgenti, nell'ambito dell'insegnamento della Lingua italiana L2 nel contesto di corsi finalizzati alla formazione e all'avviamento dei giovani al lavoro.

Questi laboratori sono stati organizzati dal CNR-IRCrES all'interno del progetto "Diamo vita alle parole: percorsi di sperimentazione linguistica per l'alfabetizzazione e l'inclusione"<sup>1</sup> in partnership con la Fondazione Piazza dei Mestieri (PdM)<sup>2</sup> e, in particolare, all'interno del modulo ABil.Ita, volto ad azioni di educazione linguistica basate sulla metodologia del "learning by doing" e del "problem setting" su giovani e adulti, cittadini di paesi terzi, regolarmente soggiornanti, richiedenti asilo o titolari di protezione internazionale.

L'azione di ricerca consisteva nella creazione di un format di LCLS e nella sua successiva sperimentazione sul campo, al fine di metterne alla prova la struttura, i principi e gli strumenti, e di verificarne così l'effettiva efficacia rispetto all'esigenza di supportare ed eventualmente accrescere la performance valutativa dell'apprendimento di italiano L2 all'interno dei corsi formativi somministrati da Piazza dei Mestieri.

La valutazione è una disciplina complessa che mira alla misurazione di processi, di risultati o di impatti (Benati et al., 2013; 2016; Ragazzi & Sella, 2014; 2018; Lamonica et al., 2016; 2020; Colagiacomio et al., 2018; Battuello et al., 2018) con lo scopo di avere le informazioni necessarie sia per conoscere l'efficacia di azioni determinate in termini di raggiungimento degli obiettivi, sia per conoscerne l'efficienza o sostenibilità (dispendio di risorse umane, economiche o ambientali) sia per ambire al miglioramento della qualità<sup>3</sup>.

La nostra azione aveva l'obiettivo di valutare i risultati raggiunti nell'apprendimento di italiano L2 con il metodo del *Learning by doing* applicato da PdM.

## 2. I LABORATORI: RIFLESSIONI E FASI PRELIMINARI

La costruzione dei laboratori poggiava su esperienze pregresse di Laboratori creativi sperimentali che hanno toccato diversi campi, focalizzando obiettivi mirati a seconda dei diversi contesti lavorativi o formativi e delle richieste dei diversi committenti. Ad esempio, sono stati utilizzati per gestire alcune giornate dedicate allo sviluppo dell'impiego dell'emisfero destro in varie situazioni di *role playing* e *problem solving* al fine di stimolare la creatività in contesti di

---

<sup>1</sup> Fondo Asilo Migrazione e Integrazione (FAMI) 2014-2020. Obiettivo Specifico: 2. Integrazione / Migrazione legale. Obiettivo Nazionale: 2 - Integrazione - lett. h) Formazione civico linguistica - Servizi sperimentali di formazione linguistica 2018-2021.

<sup>2</sup> <https://piazzeimestieri.it/>

<sup>3</sup> Secondo lo psicologo americano Michael Scriven (2007), co-direttore del Centro di Valutazione dell'Università di Claremont, la valutazione è il processo di determinazione del merito, del valore o del significato. In altre parole, una valutazione è un prodotto di questo processo di conoscenza ("Evaluation is the process of determining merit, worth, or significance; an evaluation is a product of that process, *an* evaluation is a product of that process").

ricerca dove solitamente prevalgono criteri di analisi e di logica. Inoltre, sono stati utilizzati come strumento di integrazione e sostegno alla riflessione sulle materie affrontate dai discenti sia all'interno di Summer School orientate ai temi della sostenibilità ambientale sia all'interno di corsi universitari di Didattica di Scienze della vita della Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Genova.

Nell'ambito formativo proposto da Piazza dei Mestieri, i laboratori creativi hanno fornito spazi di socialità e di scambio linguistico-comunicativo originali in cui i partecipanti, a cui era richiesto di realizzare consegne precise (task), potevano mettersi alla prova facendo ricorso sia a quanto appreso durante il corso di L2 sia al proprio bagaglio di conoscenze ed esperienze personali. I task sono stati presentati come giochi in cui venivano coinvolti tutti i partecipanti (discenti, facilitatori e tutor) per creare un ambiente che consentisse di esprimersi nel modo più naturale possibile. Le performance dei discenti sono state filmate e valutate a posteriori, grazie anche alla realizzazione di elaborati individuali.

Prima di entrare nel vivo della sperimentazione, è stata necessaria una fase preparatoria che ha coinvolto i membri del team di ricerca del CNR-IRCrES<sup>4</sup>, il responsabile dei progetti speciali di Piazza dei Mestieri e il docente di L2<sup>5</sup> per:

- definire l'obiettivo della valutazione;
- identificare in modo preciso la popolazione obiettivo;
- definire ciò che si voleva misurare;
- scegliere i metodi di somministrazione e valutazione;
- determinare gli indicatori.

## 2.1. Obiettivi della sperimentazione

L'obiettivo generale del progetto FAMI era la realizzazione di due laboratori linguistici creativi in presenza, da affiancare ai test di valutazione linguistica di Italiano L2 di ingresso e uscita, somministrati dal docente presso Piazza dei Mestieri. Lo scopo era misurare il livello iniziale delle competenze linguistiche e delle competenze socio-comunicative dei partecipanti ai corsi forniti da PdM nell'anno scolastico 2020-2021 e misurare il livello finale delle competenze raggiunte e/o mostrate, in modo da poter valutare il delta relativo al periodo osservato.

## 2.2. La popolazione obiettivo

I destinatari dei laboratori sono stati i partecipanti ai corsi di sala bar e panificazione di PdM. Si trattava di stranieri extra-comunitari appartenenti alla fascia d'età 15-19, con difficoltà linguistiche, con una scolarizzazione pregressa nel paese di origine molto variegata (dai 2 ai 12 anni di frequenza), selezionati dagli insegnanti referenti fra ragazzi e ragazze frequentanti il CPIA 2 di Torino.

Le diverse attività degli LCLS sono state elaborate su misura a partire dalle competenze linguistico-comunicative di base in Italiano L2. Queste erano state verificate a inizio corso tramite un test condotto dal docente su tutti gli studenti di PdM durante una delle lezioni iniziali (4 dicembre 2020).

---

<sup>4</sup> Isabella Maria Zoppi, che ha anche svolto il ruolo di leader; Antonella Emina e Grazia Biorci che hanno svolto anche la funzione di facilitatori; Elena Ragazzi e Lisa Sella, che hanno fornito la griglia teorica su cui costruire il set di indicatori per la valutazione.

<sup>5</sup> Mauro Battuello, Responsabile relazioni esterne e progetti speciali, affiancato da Roberto Dinocca, coach e Stefano Lavaggi, docente di Italiano L2.

### 3. LA METODOLOGIA

I laboratori erano stati progettati per essere svolti, come d'abitudine, in presenza. Tuttavia, lo stato di emergenza conseguente alla diffusione della pandemia di Covid-19 ha reso necessarie misure di distanziamento sociale. Dunque i laboratori hanno dovuto essere riprogettati tenendo conto di modalità di somministrazione originariamente non previste e non ancora verificate sul campo. È stato necessario, difatti, rielaborare o sostituire gli esercizi preparati in precedenza per un'attività dalla struttura già consolidata, pur mantenendo fermi i principi di base. Ne è conseguito che si è creata una discrepanza fra ciò che in origine si intendeva misurare e ciò che in realtà si è potuto misurare. I limiti imposti dalle circostanze hanno richiesto un surplus di impegno progettuale, sfociato in un insieme di esiti significativi che aprono la strada ad eventuali ulteriori sperimentazioni a distanza.

I task e gli stimoli somministrati nell'ambito degli LCLS hanno tenuto in considerazione il processo di comprensione linguistico-comunicativa nel suo insieme, che vede l'attivazione sequenziale dei due emisferi cerebrali indipendentemente dalla qualità dello stimolo visivo o verbale ricevuto: l'emisfero destro – analogico, visivo, emotivo – intercetta segnali e significanti di cui elabora contenuti e significati prima di trasmetterli all'emisfero sinistro – analitico, linguistico e razionale. Il laboratorio ha lavorato sulla sensibilizzazione della creatività intesa come strumento atto a promuovere una predisposizione mentale favorevole all'apprendimento della L2. I partecipanti sono stati chiamati a sperimentare giochi didattici per la comunicazione interpersonale e giochi cooperativi, questi ultimi adattati alla situazione specifica (cfr. 3.1), al fine di stimolare l'emisfero destro del cervello con attività che incoraggiassero il pensiero analogico, l'immaginazione, le motivazioni, l'intelligenza emotiva, la spinta all'interazione. Il gruppo ha potuto lavorare collettivamente e singolarmente.

#### 3.1. Che cosa si intendeva misurare e che cosa si è misurato

Si intendevano misurare le competenze linguistiche e socio-comunicative, vale a dire misurare le seguenti capacità:

- leggere e interpretare un testo (lessico passivo)
- comprendere e interpretare una comunicazione orale (lessico passivo)
- produrre oralmente, eventualmente in contesto tecnico-professionale (lessico attivo, sintassi, linguaggio astratto)
- comprendere la comunicazione in contesti tecnico-professionali e di relazione
- comunicare verbalmente e non verbalmente
- interagire attivamente nelle comunicazioni in contesti tecnico-professionali e di relazione

La rimodulazione dei laboratori per una realizzazione a distanza in periodo pandemico ha consentito di misurare le seguenti capacità:

- leggere e interpretare un testo (lessico passivo)
- comprendere e interpretare una comunicazione orale (lessico passivo)
- produrre oralmente (lessico attivo, linguaggio astratto)
- comunicare e interagire verbalmente anche in contesti tecnico-professionali
- produrre testi scritti (lessico attivo)

Si sono quindi esclusi dalla valutazione quantitativa la capacità di interagire attivamente nelle comunicazioni in contesti tecnico-professionali e di relazione e la capacità di comunicazione non verbale, poiché le informazioni ottenute dalle riprese video non sono risultate né sufficienti né omogenee per tutti i partecipanti. Inoltre, come specificato sopra, non sono stati proposti alcuni

esercizi che avrebbero richiesto in modo esclusivo la partecipazione in presenza. Affinché i laboratori potessero essere realizzati a distanza senza risultare snaturati, sono state apportare variazioni importanti alla struttura del progetto iniziale, mai sperimentate prima, sia nella fase di allestimento sia in corso d'opera.

### 3.2. Dai principi alla costruzione dei test

Avendo chiari gli obiettivi, sono stati approntati test di:

- comprensione di consegna complessa in ambito tecnico-professionale e di relazione
- produzione faccia a faccia in ambito astratto
- presentazione individuale monodirezionale anche in contesto tecnico-professionale
- interazione:
  - a) faccia a faccia
  - b) stimolata per ottenere informazioni
  - c) multidirezionale
- produzione scritta (lessico attivo)
- presentazione individuale scritta in ambito tecnico-professionale e di relazione

Per trasformare le informazioni raccolte durante il primo laboratorio in dati misurabili e comparabili è stato identificato il seguente set di indicatori:

- punteggio di comprensione passiva (CP)
- punteggio di pronuncia e intonazione (PI)
- punteggio di adeguatezza lessicale (AL)
- punteggio di efficacia comunicativa verbale (ECV)

## 4. LA STRUTTURA DEI LABORATORI

### 4.1. Allestimento: dalla presenza alla distanza

La realizzazione di un laboratorio creativo richiede l'allestimento di un ambiente idoneo, cioè di una creative room. Si tratta di un luogo diverso da quello in cui si svolgono abitualmente le attività di corso oppure del medesimo luogo, ma trasformato in alcuni dettagli significativi: lo spostamento delle sedie in cerchio e dei tavoli a margine; la creazione di uno spazio condiviso centrale (si immagini la centralità del palcoscenico Shakespeariano originale); la messa a disposizione di materiali creativi di natura varia a seconda del tipo del laboratorio e dei suoi obiettivi; eventualmente anche la messa a disposizione di musica di sottofondo o di cibi e bevande. In questo ambiente sono proposti esercizi ludico-espressivi che spingono e rilanciano le abilità linguistiche, la comprensione visiva e le strategie mentali nel rispetto dell'individualità, della creatività e delle capacità e/o volontà comunicative di ciascun partecipante. Ciò avviene tramite, ad esempio, tecniche tailor-made di brainstorming, photo elicitation, roleplaying, team building, story-telling, manipolazione creativa, collage.

Come già anticipato, l'insorgere della pandemia di Covid-19 e il conseguente stato di emergenza hanno richiesto il distanziamento sociale. Pertanto, il team ha dovuto ripensare in modo radicale le modalità di somministrazione dei laboratori. Gli esercizi elaborati in fase preliminare sono stati in parte modificati o sostituiti, sempre nel rispetto dei principi di base.

Il laboratorio d'ingresso è stato somministrato il 14 gennaio 2021 in modalità mista, in parte a distanza e in parte in presenza, nel rispetto di tutte le necessarie misure di sicurezza. Per modalità mista si intende che il leader e i facilitatori operavano da remoto mentre il gruppo lavorava in presenza. I partecipanti si trovavano nell'aula di informatica assistiti da tutor tecnici. Queste figure originariamente non erano state previste, ma sono divenute necessarie per gestire il dialogo a distanza. Nella norma, gli attori di un laboratorio creativo dovrebbero essere esclusivamente un leader, un gruppo di partecipanti, dei facilitatori nascosti (preferibilmente) ed eventuali osservatori muti. In questo caso, il leader guidava il gruppo a distanza, collegandosi da remoto sulla piattaforma messa a disposizione da PdM, coadiuvato da tre facilitatori, di cui uno presente in aula. Quest'ultimo è stato reso disponibile da PdM anche se nel progetto originale era previsto che al Laboratorio creativo partecipasse soltanto personale CNR-IRCrES, non precedentemente noto ai partecipanti, affinché la familiarità con i facilitatori non ne influenzasse le performance.

Per quanto riguarda le modalità di somministrazione del laboratorio di uscita, malgrado la situazione sanitaria e sociale della tarda primavera 2021 permettesse una maggiore libertà di movimento e quindi la possibilità di realizzarlo totalmente in presenza, perché le misurazioni fossero comparabili si è reso necessario replicare circostanze identiche anche per questo secondo evento, che si è svolto a chiusura del corso, il 31 maggio.

Scendendo nello specifico degli esercizi, alcuni che erano stati specialmente progettati per una modalità condivisa di interazione sociale non sono stati somministrati, come **a.6. / b.6. Costruisci una storia e raccontala**. In questo caso, si trattava di suddividere il gruppo creando due squadre che avrebbero dovuto lavorare separatamente per costruire una storia ciascuna, avvalendosi di una scelta di immagini e parole date (erano stati approntati due dossier diversi, ma equivalenti, di 10 immagini e 30 parole, uno per ogni squadra). Era prevista una collaborazione stretta, anche manuale, fra i membri del gruppo, non compatibile con il distanziamento necessario.

L'esercizio **a.1. Le carte creative**, invece, è un'abituale attività rompigghiaccio nell'ambito dei Laboratori creativi, con la duplice funzione di consentire ai partecipanti di presentarsi e al gruppo di riscaldarsi in vista delle attività successive. Pertanto in **Lb** non è stato somministrato e per la funzione di riscaldamento si è utilizzata la prima parte dell'esercizio **b.2. La scelta velocissima**. Inoltre, è stato somministrato un minor numero di task rispetto al progetto iniziale, per l'esigenza di contenere i tempi in situazione a distanza. Difatti, quando è mediata da uno schermo, la comunicazione tra facilitatore e partecipanti e all'interno del gruppo stesso risulta meno coinvolgente e rende più faticose le relazioni, anche perché i riceventi sono circondati da distrattori e, dato che non si trovano in un luogo protetto strutturato appositamente per il laboratorio creativo, faticano a mantenere alta l'attenzione. L'esercizio **a.9. / b.9. Botta e risposta** non è stato proposto poiché la sua esecuzione prevede un minimo di 30 minuti, restituzione compresa, pertanto non è stato possibile includerlo. Il task prevede che ogni partecipante invii un WhatsApp su un tema prefissato e di risponda a tono a un WhatsApp ricevuto. Il lavoro avrebbe dovuto svolgersi in due tempi. In un primo tempo, metà gruppo sarebbe stato chiamato a scrivere a un familiare o a un amico, su un foglio di carta, un WhatsApp di scontento/delusione relativo ai corsi che stava seguendo, mentre l'altra metà contemporaneamente avrebbe dovuto scriverne uno analogo, esprimendo però soddisfazione. Il leader avrebbe dovuto ritirare i fogli e ridistribuirli in modo che ciascun partecipante potesse rispondere individualmente a un messaggio proveniente dall'altra squadra.

Infine, a fronte di un task **a.8. Crea la tua insegna** ci sarebbe dovuto essere un task **b.8. Crea...**(il tuo negozio, la tua bancarella, la tua attività...) che non è stato proposto. Pertanto **Crea la tua insegna** è diventato **b.10 Costruisci la tua insegna**, per il necessario parallelismo con **a. 10. Costruisci il tuo CV**, equivalente per forma e capacità richieste, misurabili e valutabili. Nella tabella 1 sono riassunte le sequenze definitive degli esercizi di **La** e **Lb**.

## 4.2. Descrizione dei laboratori

Nei due LCLS sono stati presentati esercizi identici o equivalenti per poter comparare le misurazioni relative alle singole performance, tuttavia non è stato possibile dedicare un tempo identico ai due eventi. Nella sessione di maggio, tenutasi proprio nelle ultime ore di corso, la quantità di tempo disponibile era inferiore. Nonostante ciò, gli esercizi oggetto di valutazione quantitativa sono stati somministrati mantenendo una tempistica adeguata, mentre sono stati parzialmente modificati o sacrificati quelli relativi alla valutazione qualitativa, alcuni dei quali non indispensabili dal punto di vista della costruzione dell'ambiente laboratoriale, anche perché si trattava di un secondo evento e il ghiaccio era già stato rotto nel primo. In entrambe le sessioni, dunque, sono stati presentati esercizi tailor-made di brainstorming, photo elicitation, role-playing, story-telling, collage.

**Tabella 1.** Schema degli esercizi progettati

Laboratorio a ( <b>La</b> )		Laboratorio b ( <b>Lb</b> )	
a.1. Le carte creative	Esercizio rompighiaccio e di riscaldamento – Es. non valutato	b.1. Le carte creative	Non somministrato perché non più necessario come rompighiaccio
a.2. La scelta velocissima	Esercizio di riscaldamento – Es. non valutato	b.2. La scelta velocissima	Utilizzato come riscaldamento – Es. non valutato
a.3. Le libere associazioni	Es. non valutato	b.3. Le libere associazioni	Es. non valutato
a.4. Questo bastone non è un bastone	Es. valutato	b.4. Questo foglio non è un foglio	Es. valutato
a.5. Fotoelicitazione	Es. valutato	b.5. Fotoelicitazione	Es. valutato
a.6. Costruisci una storia e raccontala	Task non somministrato per mancanza di tempo	b.6. Costruisci una storia e raccontala	Task non somministrato per mancanza di tempo
a.7. Crea la tua ricetta reale o immaginaria	Es. valutato	b.7. Prepara la tua valigia reale o immaginaria	Es. valutato
a.8. Crea la tua insegna	Task non somministrato in <b>La</b> , per riduzione dell'orario previsto; utilizzato in <b>Lb</b> come esercizio di chiusura (b.10.) per parallelismo con a.10.	b.8. Crea...	Non progettato per uniformità con <b>La</b>
a.9. Botta e risposta	Non somministrato per mancanza di tempo	b.9. Botta e risposta	Non somministrato per uniformità con <b>La</b>
a.10. Costruisci il tuo CV	Es. valutato	b.10. Costruisci la tua insegna: gioco di ruolo	Es. valutato

Legenda:

	Task somministrato e valutato
	Task somministrato e non valutato
	Task non somministrato

## 4.2.1. Descrizione del laboratorio d'ingresso

Nelle quattro ore di laboratorio (a) sono stati somministrati sette dei dieci esercizi preparati per la prima sessione di seguito descritti.

Riassumiamo qui quanto detto sopra: gli esercizi **a.6.** e **a.9.**, più adatti a laboratori in presenza per l'importante interazione richiesta fra tutti i membri del gruppo, sia fra di loro sia con leader e facilitatori, non sono stati proposti. L'esercizio **a.8.**, programmato per il laboratorio d'ingresso, data la ridotta quantità di tempo della sessione online rispetto a quella prevista dal vivo, è stato spostato al laboratorio di uscita, perché equivalente all'esercizio **a.10.** Difatti l'intera struttura del laboratorio creativo avrebbe necessitato di un tempo maggiore di quanto si sia ritenuto opportuno richiedere in una situazione a distanza. Nei laboratori in presenza, infatti, il movimento necessario per l'esecuzione di alcuni esercizi permette di cambiare costantemente gli scenari, di modificare le situazioni e, quindi, di mantenere viva la partecipazione e di stimolare la creatività in un modo non sempre replicabile in una situazione a distanza.

### a.1. Le carte creative

(occorrente: foglio e matita/penna;

tempo di realizzazione: previsto fino a 45 minuti, tutti utilizzati; da ora in poi sarà indicato il tempo realmente impiegato così come misurato a posteriori;

valutazione: qualitativa).

Si tratta di un esercizio “rompighiaccio” che prevede che ogni partecipante si presenti al gruppo in modo creativo. Si svolge in due tempi, di cui viene valutato qualitativamente soltanto il secondo.

Il leader mostra al gruppo una schermata con 21 immagini corrispondenti a 21 archetipi<sup>6</sup> (Figura 1).



Figura 1. Carte creative.

<sup>6</sup> Qui di seguito sono indicati gli archetipi di riferimento e, fra parentesi, sono descritte le immagini a cui sono stati abbinati. Fra gli archetipi delle personalità di Jung (1980) ne sono stati scelti otto: il saggio (lampada); l'innocente (agnello); l'esploratore, il cercatore (occhio); il governante, l'imperatore (corona); il creatore (artigiano); il custode (chiave/cofanetto); il mago (libro); l'eroe cavaliere. A questi sono stati aggiunti tredici tra i principali archetipi raccolti da Chevalier e Gheerbrant (1997): la nascita (uovo in schiusa); la maternità (madre con bambino); l'eterno bambino (bambino con pallone/bambino che salta); il vecchio (anziano/a con bastone); la persona, la maschera (maschera teatrale); l'anima (conchiglia); l'animus (torre); gli ibridi ippogrifo; il viaggio (barca); l'eroe (lupo); la natura (albero); il nemico (coltello); la morte (fuoco).

Nella prima parte dell'esercizio, il leader interpella a turno ciascun partecipante, chiedendogli di rispondere a due domande e di eseguire due task:

- come ti chiami
- come vuoi essere chiamato
- scegli un'immagine
- segnati il numero

Nella seconda parte, il leader propone in sequenza a ciascun partecipante cinque domande. In questo esercizio si sollecita dapprima la partecipazione spontanea; se questo non avviene, i singoli sono interpellati di volta in volta:

- perché sei qui in questo corso
- dimmi una cosa che ti piace
- dimmi uno dei tuoi sogni
- dimmi che immagine hai scelto
- dimmi perché l'hai scelta

### **a.2. La scelta velocissima**

(tempo di realizzazione prima parte: 19min; seconda parte: 26min;  
valutazione: qualitativa)

Si tratta di un esercizio di riscaldamento che si svolge in due tempi, basato sulla velocità di offerta e di reazione.

Nella prima parte, viene spiegato ai partecipanti che saranno chiamati a scegliere rapidamente una delle due alternative proposte dal leader (ad esempio: salire o scendere? acciaio o alluminio?) e che dovranno ripetere la parola scelta a voce alta. Il leader li interpella individualmente più volte secondo uno schema casuale che tiene comunque conto del numero di interventi pro capite (tabella 2). Contemporaneamente, i facilitatori annotano le scelte effettuate su un file word che viene utilizzato per la seconda parte dell'esercizio. La prima parte termina quando il facilitatore ritiene che il gruppo abbia partecipato complessivamente in modo sufficiente.

**Tabella 2.** Coppie per le scelte alternative

Rosso o blu	Pellicola o alluminio	Deciso o indeciso
Corto o lungo	Camminare o correre	Chiaro o scuro
Caldo o freddo	Seduto o in piedi	Insegna o vetrina
Silenzio o rumore	Allegro o triste	Stipendio o pensione
Cuocere o impastare	Tablet o libro	Tagliere o pentola
Pulire o sporcare	Pizzeria o pasticceria	Cucchiaino o forchetta
Raccogliere o gettare	Bar o pub	A mano o a macchina
Essere o avere	Torta o frutta	Teglia o pentola
Ascoltare o vedere	Pranzo o aperitivo	Orzo o caffè
Leggere o scrivere	Dolce o salato	Pane o grissini
Acqua o vino	Da soli o insieme	Bisogno o passione
Bicchieri o bottiglia	Buttare o dimenticare	Mescolare o tagliare

Tovagliolo o asciugamano	Forno o microonde	Aperto o chiuso
Cellulare o televisione	Gente o persone	Bisogno o passione
Straccio o spugna	Bollente o ambiente	Mescolare o tagliare
Ricordare o dimenticare	Zucchero o dolcificante	Aperto o chiuso
Chimica o fisica	Aprire o chiudere	Bisogno o passione
Fotografia o lettera	Vicini o lontani	Mescolare o tagliare
Forchetta o coltello	Miele o aceto	Aperto o chiuso
Tavolo o bancone	Panna o latte	Bisogno o passione
Amico o nemico	Macchiato o schiumato	Mescolare o tagliare
Vegetale o animale	Entrare o uscire	Bisogno o passione

Nella seconda parte dell'esercizio, si propone ai partecipanti l'elenco contenente le parole trascritte durante la fase precedente. Il leader richiede a tutto il gruppo di collaborare per inventare e proporre oralmente da 3 a 5 frasi costruite utilizzando il più possibile le parole proposte. I partecipanti sono incoraggiati a intervenire liberamente e possono eventualmente completare, modificare o correggere le frasi elaborate dai compagni, senza però introdurre alcuna categoria di giudizio: Nel caso in cui le proposte non arrivino in numero sufficiente, tocca al leader stimolarne la produzione, chiamando anche in gioco i facilitatori.

L'esercizio non termina prima che il gruppo produca almeno tre frasi di senso compiuto.

### **a.3. Le libere associazioni**

(tempo di realizzazione: 12 min;  
valutazione: qualitativa)

L'esercizio si basa sullo sganciamento di razionalità vs creatività e pensiero emozionale. Costituisce un'ulteriore forma di "riscaldamento", capace anche di stimolare l'interazione; per questo motivo si era programmato di proporlo al punto 3 della sessione. Tuttavia, considerato il tempo complessivo a disposizione e il buon livello di risposta del gruppo, l'esercizio è stato spostato alla chiusura del laboratorio 1 perché è adatto anche a creare un momento di rilassamento.

Chiamando in causa i partecipanti singolarmente e ripetute volte, il leader propone una parola-stimolo scelta fra quelle inserite nell'elenco predisposto per l'occasione. Questo elenco è stato stilato in base al test di ingresso di L2, in base alle materie trattate nei corsi seguiti dal gruppo e in base alla app di supporto linguistico<sup>7</sup> creata appositamente da PdM per la formazione e per l'uso quotidiano (tabella 3).

A fronte dello stimolo ricevuto, i partecipanti rispondono per libera associazione con un'altra parola, il più rapidamente possibile. Questo esercizio è da considerarsi un gioco che consente di vivere il proprio personale rapporto con la lingua L2 in totale libertà.

<sup>7</sup> [https://piazadeimestieri.it/wp21/wp-content/uploads/2022/07/TASK\\_4\\_1\\_Tutorial-APPLICAZIONEMOBILE.mp4](https://piazadeimestieri.it/wp21/wp-content/uploads/2022/07/TASK_4_1_Tutorial-APPLICAZIONEMOBILE.mp4)

**Tabella 3.** Lista di parole a disposizione del leader

Pane	Amico	Parola	Nero
Telefono	Freddo	Coltello	Sedia
Caffè	Salato	Terra	Cuoco
Casa	Strada	Olio	Verde
Rosso	Pasticceria	Pioggia	Nero
Barista	Blu	Compagnia	Sedia
Miele	Tazza	Bianco	Cuoco
Lontano	Farina	Moneta	Pizza
Verdura	Mano	Scuola	Zucchero
Cucina	Sole	Pentola	Albero

**a.4. Questo bastone non è un bastone: gioco di ruolo**

(occorrente: matita/penna;  
tempo di realizzazione: 9min;  
valutazione: quantitativa)

Il leader, con una penna in mano, inizia l'esercizio, dicendo: "Questa penna non è una penna, ma è... una canna da pesca (ad esempio)" e mima il gesto corrispondente. Poi chiama a giocare in sequenza alcuni facilitatori, che ripetono di volta in volta la formula cambiando l'oggetto finale. Poi sono chiamati i partecipanti, in ordine sparso. Il gioco finisce quando tutti si sono espressi una volta.

La prova consiste in una produzione linguistica faccia a faccia in ambito astratto. Di questo esercizio sono valutate:

- la capacità di produzione orale (lessico attivo, linguaggio astratto)
- la capacità di comunicare e interagire (verbale)

Per quanto riguarda la capacità di produzione orale (lessico attivo, linguaggio astratto), l'indicatore identificato è stato il punteggio di pronuncia e intonazione, di seguito detto PI, con punti assegnati da 0 a 10.

Per quanto riguarda la capacità di comunicare e interagire (verbale), l'indicatore identificato è stato il punteggio di efficacia comunicativa verbale, di seguito detto ECV, con punti assegnati da 0 a 10.

**a.5. Fotoelicitazione**

(tempo di realizzazione: 33min;  
valutazione quantitativa)

Il leader propone sullo schermo cinque immagini che riproducono oggetti o scene relative al programma dei corsi di formazione tecnico-professionale (Figure da 2 a 6), per un brainstorming facilitato dove di volta in volta tutti sono chiamati a esprimersi sulla stessa fotografia, costruendo un discorso condiviso che fa riferimento sia al quotidiano sia alla sfera emotiva del gruppo. Mentre i partecipanti intervengono, eventualmente sollecitati affinché il dialogo mantenga un buon ritmo, un facilitatore trascrive le parole dette in un file (in presenza si utilizza una lavagna

a fogli mobili), che in caso di necessità può essere proposto sullo schermo condiviso per alimentare la produzione. L'esercizio termina quando il leader ritiene che il gruppo abbia restituito complessivamente in modo sufficiente.

La prova consiste in una produzione stimolata di informazioni durante un'interazione multidirezionale. Di questo esercizio sono valutate:

- la capacità di produzione orale nel gruppo (lessico attivo, linguaggio astratto)
- la capacità di comunicare e interagire nel gruppo (verbale)

Per quanto riguarda la capacità di produzione orale nel gruppo (lessico attivo, linguaggio astratto), gli indicatori identificati sono stati due: il punteggio di adeguatezza lessicale, di seguito detto AL e il punteggio di PI, entrambi con punti assegnati da 0 a 2 per ogni immagine presentata, fino a un massimo di 10 punti.

Per quanto riguarda la capacità di comunicare e interagire nel gruppo (verbale), l'indicatore utilizzato è stato il punteggio di ECV, con punti assegnati da 0 a 2 per ogni immagine presentata, fino a un massimo di 10 punti.



Figura 2. Acqua.



Figura 3. Piatto.



Figura 4. Latte.



Figura 5. Pane.



Figura 6. Caffè.

#### **a.7. Crea la tua ricetta reale o immaginaria**

(occorrente: carta e penna per appunti;  
tempo di realizzazione: 26min;  
valutazione: quantitativa)

Il gruppo ha accesso a una serie di immagini tramite un file condiviso sullo schermo (Figura 7). Ciascun partecipante è invitato a preparare, in un tempo dato (10 min.), una ricetta da presentare al gruppo. La restituzione del task avviene in ordine spontaneo.

La prova consiste in una presentazione individuale monodirezionale. Di questo esercizio sono valutate:

- la capacità di produzione orale (lessico attivo, linguaggio astratto)
- la capacità di interazione nelle comunicazioni in contesti tecnico-professionali e di relazione

Per quanto riguarda la capacità di produzione orale (lessico attivo, linguaggio astratto), gli indicatori identificati sono due: il punteggio di AL e il punteggio di PI, entrambi con punti assegnati da 0 a 10.

Per quanto riguarda la capacità di interazione nelle comunicazioni in contesti tecnico-professionali e di relazione, l'indicatore utilizzato è stato il punteggio di ECV, con punti assegnati da 0 a 10.



Figura 7. Oggetti a disposizione per creare una ricetta.

#### **a.10. Costruisci il tuo CV: gioco di ruolo**

(occorrente: carta, matita, pennarelli, album di carta per collage, forbici, colla, riviste varie;  
tempo di realizzazione: 39min;  
valutazione: quantitativa)

Il leader richiede ai partecipanti di costruire e presentare il proprio CV anche con gli oggetti e/o le immagini a loro disposizione, per proporsi come candidati ideali a un lavoro di loro scelta. Viene segnalato che ogni risposta creativa è benvenuta, in modo da lasciare spazio alla libera immaginazione e ai desideri di ciascuno.

Gli elaborati finali sono digitalizzati e consegnati al termine del task.

Nella restituzione finale devono essere rispettate le seguenti cinque consegne, presentate ai partecipanti tramite un file condiviso sullo schermo:

- chi sono
- che cosa voglio fare
- perché lo voglio fare
- dove voglio lavorare
- con chi voglio lavorare

Di questo esercizio sono valutate:

- la capacità di comprendere e interpretare una comunicazione orale (lessico passivo)
- la capacità di produzione scritta (lessico attivo)
- la capacità di produzione orale
- la capacità di interazione nelle comunicazioni in contesti tecnico-professionali e di relazione

Per quanto riguarda la capacità di comprendere e interpretare una comunicazione orale (lessico passivo), la prova consiste in un test di comprensione di una consegna complessa in ambito tecnico-professionale e di relazione. L'indicatore utilizzato è il punteggio di comprensione passiva (CP), vale a dire, il recepimento delle cinque consegne date (per ciascuna consegna è attribuito il punteggio segnalato):

1. rispondere alle cinque domande proposte sullo schermo (punti da 0 a 5)
2. utilizzare le immagini reperibili fra i materiali a disposizione del gruppo (punti 1)
3. utilizzare delle parole (punti 1)
4. costruire un CV per candidarsi al lavoro dei sogni (punti 2)
5. mostrare il CV a tutti e raccontarlo in 1 min (punti 1)

Per quanto riguarda la capacità di produzione scritta (lessico attivo), la prova consiste in una presentazione individuale scritta in contesto tecnico-professionale. L'indicatore utilizzato è il punteggio di AL, con punti assegnati da 0 a 2 per ogni risposta richiesta, fino a un massimo di 10 punti.

Per quanto riguarda la capacità di produzione orale (lessico attivo, linguaggio concreto e astratto), la prova consiste in una presentazione individuale monodirezionale in contesto tecnico-professionale. L'indicatore identificato è il punteggio di PI, con punti assegnati da 0 a 2 per ogni risposta fornita, fino a un massimo di 10 punti.

Per quanto riguarda la capacità di interazione nelle comunicazioni in contesti tecnico-professionali e di relazione, la prova consiste in una presentazione monodirezionale in contesto tecnico-professionale. L'indicatore utilizzato è il punteggio di ECV. I punti sono assegnati ad ogni consegna rispettata, fino a un massimo di 10, distribuiti come segue:

- lettura vs racconto: da 0 a 2 punti
- proiezione della voce: da 0 a 2 punti
- aggiunta di elementi rispetto all'elaborato consegnato: da 0 a 1 punti
- interpretazione: da 0 a 2
- completezza delle frasi: da 0 a 3 punti

#### 4.2.2. Descrizione del laboratorio di uscita

Il laboratorio di uscita ha avuto luogo nel pomeriggio del 31 maggio, in concomitanza con le ultime ore del corso. È stato allestito tenendo conto della necessità di replicare le circostanze del primo evento, cioè in modalità mista (presenza e distanza) e di presentare esercizi equivalenti o uguali perché le misurazioni fossero comparabili. Si è inoltre tenuto conto del fatto che il tempo a disposizione è stato ridotto dalle 4 ore previste alle 3 ore e mezza realmente disponibili. Infine, va sottolineato che il clima insolitamente caldo della giornata ha rallentato le attività, riducendo ulteriormente i tempi a disposizione. Sono stati somministrati in tutto sei esercizi (tabella 1).

**b.2. La scelta velocissima**

(tempo di realizzazione prima parte: 15min, seconda parte: 19min;  
valutazione: qualitativa)

Esercizio di riscaldamento in due tempi (si veda **a.2.**). Le alternative proposte sono state diverse, ma equivalenti (tabella 4). Va segnalato che la seconda parte è stata proposta successivamente dopo l'esercizio **b.5. Fotoelicitazione**, avendo preso contezza dei tempi di risposta da parte del gruppo.

**Tabella 4.** Coppie per le scelte alternative

Rosso o blu	Ascoltare o vedere	Dolce o salato
Corto o lungo	Leggere o scrivere	Da soli o insieme
Caldo o freddo	Acqua o vino	Buttare o dimenticare
Veloce o lento	Bicchiere o bottiglia	Forno o microonde
Piccolo o grande	Tovagliolo o asciugamano	Gente o persone
Sotto o sopra	Cellulare o televisione	Bollente o ambiente
Cucinare o pulire	Straccio o spugna	Zucchero o dolcificante
Asciugare o lavare	Ricordare o dimenticare	Aprire o chiudere
Vedere o leggere	Chimica o fisica	Vicini o lontani
Cotto o crudo	Fotografia o lettera	Miele o aceto
Rispondere o chiedere	Forchetta o coltello	Panna o latte
Nero o bianco	Tavolo o bancone	Macchiato o schiumato
Tiepido o gelato	Amico o nemico	Entrare o uscire
Cornetto o brioche	Vegetale o animale	Deciso o indeciso
Pasta o pane	Pellicola o alluminio	Chiaro o scuro
Pizza o focaccia	Camminare o correre	Insegna o vetrina
Birra o coca-cola	Seduto o in piedi	Stipendio o pensione
Salire o scendere	Allegro o triste	Da soli o insieme
Silenzio o rumore	Tablet o libro	Buttare o dimenticare
Cuocere o impastare	Pizzeria o pasticceria	Forno o microonde
Pulire o sporcare	Bar o pub	Gente o persone
Raccogliere o gettare	Torta o frutta	Bollente o ambiente
Essere o avere	Pranzo o aperitivo	Zucchero o dolcificante
Aprire o chiudere	Chiaro o scuro	Orzo o caffè
Vicini o lontani	Insegna o vetrina	Pane o grissini
Miele o aceto	Stipendio o pensione	Sapere o fare
Panna o latte	Tagliere o pentola	Sogno o realtà
Macchiato o schiumato	Cucchiaino o forchetta	Piatto o tazza
Entrare o uscire	A mano o a macchina	Plastica o vetro
Deciso o indeciso	Teglia o pentola	Bisogno o passione
Mescolare o tagliare	Aperto o chiuso	

### **b.3. Le libere associazioni**

(tempo di realizzazione: 12min;  
valutazione: qualitativa)

Esercizio di rilassamento non eseguito in questa posizione, ma al termine del laboratorio, come per la sessione d'ingresso (si veda **a.3.**).

### **b.4. Questo foglio non è un foglio: gioco di ruolo**

(occorrente: foglio di carta;  
tempi di realizzazione: 7min;  
valutazione: quantitativa)

Esercizio identico nello svolgimento e nelle valutazioni al corrispondente **a.4.**, fatto salvo per la sostituzione dell'oggetto-stimolo, un foglio di carta, al posto di una matita/penna ("Questo foglio di carta non è un foglio, ma è...").

### **b.5. Fotoelicitazione**

(tempo di realizzazione: 25min;  
valutazione: quantitativa)

Esercizio corrispondente ad **a.5.**, con immagini diverse ma equivalenti (figure da 8 a 12).



Figura 8. Bicchiere d'acqua.



Figura 9. Cucina.



Figura 10. Bicchieri di birra.



Figura 11. Panetteria.



Figura 12. Caffetteria.

### **b.7. Prepara la tua valigia reale o immaginaria**

(occorrente: carta e penna per appunti;  
tempo di realizzazione 17min;  
valutazione: quantitativa)

L'esercizio è equivalente al corrispondente **a.7**. Il gruppo ha avuto accesso alla seguente serie di immagini tramite un file condiviso sullo schermo (figura 13).

Ciascun partecipante è invitato a preparare, in un tempo dato (10 min), la valigia per andare a fare il lavoro dei suoi sogni. La restituzione del task avviene in modo spontaneo. Per la descrizione dei parametri di valutazione si veda quanto già segnalato per l'esercizio corrispondente **a.7**.

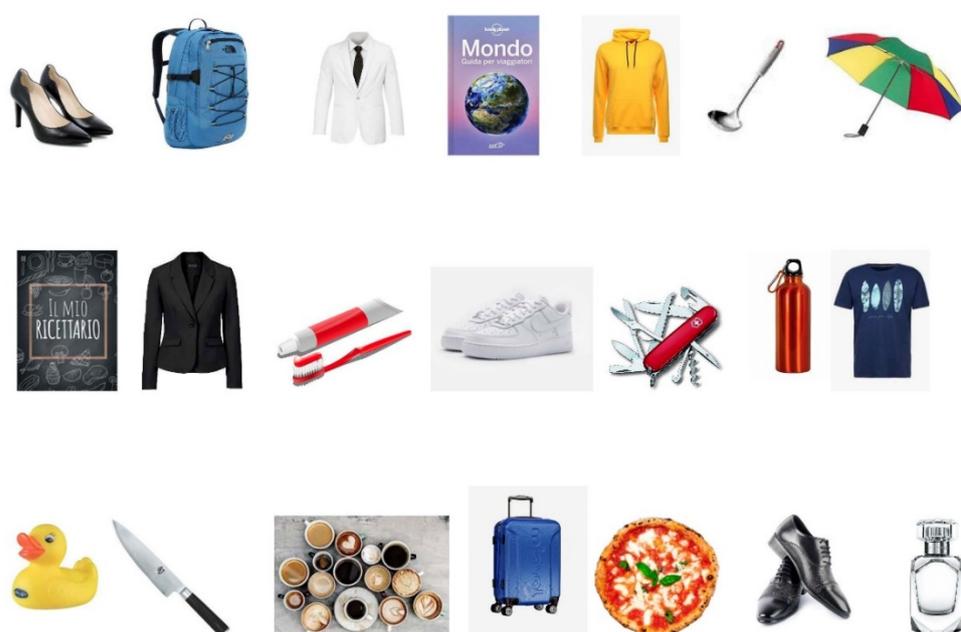


Figura 13. Prepara la tua valigia.

### **b.10. Costruisci la tua insegna: gioco di ruolo**

(occorrente: carta, matita, pennarelli, album di carta per collage, forbici, colla, riviste varie;  
tempo di realizzazione: 26min;  
valutazione: quantitativa)

Esercizio equivalente ad **a.10**. Il leader richiede ai partecipanti di costruire e presentare l'insegna del loro negozio ideale con gli oggetti e/o le immagini a loro disposizione. Come nel caso precedente, si segnala che ogni risposta creativa è benvenuta, in modo da lasciare spazio alla libera immaginazione e ai desideri di ciascuno. Gli elaborati finali sono digitalizzati e consegnati al termine del task.

Nella restituzione finale devono essere rispettate le seguenti cinque consegne, mostrate sullo schermo della sala:

- chi sono
- che lavoro faccio
- come si chiama il mio negozio
- dove si trova
- con chi lavoro

Per la descrizione dei parametri di valutazione si veda quanto già segnalato per **a.10**.

## 5. LA VALUTAZIONE: SCHEMI ESEMPLIFICATIVI

In questo paragrafo sono descritti esempi dell'attività valutativa a seguito delle performance raccolte durante **La** e **Lb**, nonché la configurazione esatta del gruppo valutato.

### 5.1. Caratteristiche del gruppo che si è reso valutabile

Il laboratorio d'ingresso è stato realizzato il 14 gennaio 2021 e vi hanno partecipato 11 studenti. Al laboratorio di uscita del 31 maggio 2021 hanno partecipato 10 studenti; 2 si sono ritirati durante il progetto per motivi lavorativi e, in corso d'opera, se ne è aggiunto 1. Quindi le performance valutabili sono 9, per quanto riguarda i laboratori, ma la comparazione con i test L2 è stata realizzata su 8 partecipanti, poiché 1 non ha eseguito il test L2 in uscita. I numeri piccoli, inadatti per eventuali approfondimenti statistici, sono stati comunque adeguati alla fase sperimentale. Va detto che l'unico modo per ottenere numeri più importanti e dunque significativi a livello statistico può derivare esclusivamente dalla replica dei laboratori in un numero adeguato di volte in condizioni equivalenti, poiché per sua natura e per ottenere i migliori risultati un laboratorio creativo richiede un numero di partecipanti limitato (possibilmente fino a un massimo di 16 e non meno di 6/8).

Riassumendo, sono stati valutati tutti gli interventi di chi ha partecipato a tutti e due i laboratori, ma la valutazione comparativa quantitativa è stata eseguita solo sugli 8 frequentanti presenti in entrambe le occasioni e in entrambi i test L2. Invece, per quanto riguarda la valutazione qualitativa (qui non trattata) sono state prese in considerazione tutte le performance registrate. Tra queste, per la valutazione qualitativa, pur con tutti i limiti determinati dalle circostanze, sono state considerate anche quelle che fornivano informazioni sulla comunicazione non verbale dei partecipanti.

### 5.2. Prove di laboratorio vs test L2: Analogie e differenze

La valutazione dei laboratori ha fornito set di dati, che sono stati elaborati in fogli di calcolo. Qui sotto riportiamo a titolo esemplificativo i risultati parziali (in centro colonna) e totali (allineati a destra della colonna) relativi all'esercizio **a.10. Costruisci il tuo CV**.

**Tabella 5.** Risultati valutazione di a.10. Costruisci il tuo CV

Indicatori	FSo	MF	Fse	BD	SD	BL	AS	AEA	OEA	TZ	MSY	MD	Range celle
CP_10	10	9	10	10	8	9	9	10	10	10	10		0-10
CP_10_1	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5		0-5
CP_10_2	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1		0-1
CP_10_3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		0-1
CP_10_4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		0-2
CP_10_5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		0-1
AL_10	9,5	4,5	8,5	9,5	6,5	8,5	5	3	6	9	10		0-10
AL_10_1	1,5	0	1,5	1,5	1,5	1,5	1	1,5	1	1	2		0-2
AL_10_2	2	1	2	2	2	1	2	0,5	1	2	2		0-2
AL_10_3	2	2	1	2	2	2	1	0	2	2	2		0-2
AL_10_4	2	0,5	2	2	1	2	1	1	1	1	2		0-2
AL_10_5	2	1	2	2	0	2	0	1	1	1	2		0-2
PI_10	9	5	6	5	5	9	3,5	6	6,5	5	9		0-10
PI_10_1	2	1	2	1	1	2	0	2	2	1	2		0-2
PI_10_2	1,5	1	1	1	1	2	0,5	2	2	1	1,5		0-2
PI_10_3	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2		0-2
PI_10_4	2	1	0,5	1	1	2	2	0,5	0,5	0,5	1,5		0-2
PI_10_5	1,5	1	0,5		0	2	0	0,5	1	0,5	2		0-2
ECV_10	4,5	3	3,5	3,5	5	6,5	3	4	6	4,5	7		0-10
ECV_10_1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		0-2
ECV_10_2	1	1	1,5	1	2	2	2	2	2	2	2		0-2
ECV_10_3	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0		0-1
ECV_10_4	1	1	1	0,5	1	2	1	1	1	0,5	2		0-2
ECV_10_5	2,5	1	1	2	2	2,5	0	1	2	1	3		0-3

**Legenda**

PI	Pronuncia e Intonazione
ECV	Efficacia Comunicativa Verbale
AL	Adeguatezza Lessicale
CP	Comprensione Passiva

Alla fine del secondo laboratorio si è fatta una valutazione equivalente. Entrambe sono state riunite in un terzo foglio di calcolo dove i dati a disposizione si possono elaborare in diverse maniere, a seconda di quello che si intende verificare. Per esempio, nella tabella 6 si osserva, per ciascun partecipante e per l'intero gruppo, il calcolo del delta relativo alle diverse competenze valutate negli esercizi equivalenti denominati **a.10.** e **b.10.** Nella colonna bianca è indicato il delta fra il test d'ingresso in L2 e quello di uscita.

**Tabella 6.** Calcolo del delta relativo alle diverse competenze misurate in a.10. e b.10.

Range celle	0-10	0-10	0-10	0-10	
Indicatori	CP_10	AL_10	PI_10	ECV_10	TEST L2
FSO	0	0,5	1	5,5	0,6
MF	-0,5	0,5	0	1,5	
Fse	0	-3,5	0,5	2,5	-0,5
BD	0	-1	4,5	5,5	0,4
SD	2	3	2,5	0	1,2
BL	1	1,5	1	3,5	0,4
AS	0,5	-4,5	-0,5	2,5	0,8
AEA					
OEA					
TZ	-3	-1,5	1	1	4,8
MLS	0	0	1	3	0,4
MD					2,3
	0	-0,555556	1,222222	2,777778	1,155556

Comparando il delta complessivo riscontrato negli esercizi di laboratorio esaminati (0,86) con il risultato finale riscontrato dal confronto tra i test di L2 (1,15), si constata una differenza significativa, determinata principalmente dal delta negativo relativo al punteggio di Adeguatezza Lessicale.

Di conseguenza, è stato verificato l'andamento di questo indicatore su tutti gli esercizi relativi (cioè **a.5. / b.5. Fotoelicitazione; a.7. / b.7. Crea la tua ricetta / Prepara la tua valigia; a.10. / b.10. Costruisci il tuo CV / Crea la tua insegna**). Ne è risultato un delta complessivo positivo, pari a 0,55, sempre parlando del valore relativo al gruppo intero, come si evince dalla tabella 7.

**Tabella 7.** Andamento di adeguatezza lessicale sugli esercizi a.5. / b.5., a.7. / b.7. e a.10. / b.10.

Range celle	0-10	0-10	0-10			
Indicatori	AL_05	AL_07	AL_10	medie dei delta per individuo		Test L2
<b>FSO</b>	3	2	0,5	1,833333		0,6
<b>MF</b>	4,5	5	0,5	3,333333		
<b>Fse</b>	-1	-4	-3,5	-2,833333		-0,5
<b>BD</b>	-4	-1	-1	-2		0,4
<b>SD</b>	1,5	-1	3	1,166667		1,2
<b>BL</b>	4	1	1,5	2,166667		0,4
<b>AS</b>	0,5	0	-4,5	-1,333333		0,8
<b>AEA</b>						
<b>OEA</b>						
<b>TZ</b>	4,5	6	-1,5	3		4,8
<b>MLS</b>	0	-1	0	-0,333333		0,4
<b>MD</b>						2,3
<b>media dei delta per indicatore</b>	1,444444	0,777778	-0,555556			1,155556

Ancora più in generale, adottando questo metodo, si è verificato che il delta complessivo del gruppo dei partecipanti ai laboratori è risultato pari a 1,09 e quello rilevato dai test di L2 è pari a 1,15, quindi si tratta di due risultati molto vicini. Per quanto riguarda il gruppo, a fronte di una valutazione quantitativa degli esercizi laboratoriali, sommariamente si può affermare che un metodo valutativo conferma l'altro.

Le differenze si manifestano quando si va ad analizzare il risultato di ciascun individuo e si prendono in considerazione i singoli indicatori.

Si prenda come esempio il caso emblematico di TZ. Si riscontra una differenza importante fra il delta finale dei test di L2, pari a 4,8 e quello rilevato dai laboratori, pari a 3. Se si approfondisce l'indagine dei delta parziali relativi a ciascun indicatore, il divario di valutazione è ancora più ampio, mostrando valori che spaziano da +6 a -3.

Questo tipo di analisi consente di ottenere informazioni più dettagliate su ciascun partecipante in merito ai suoi punti di forza (da sostenere) e ai punti di debolezza (da potenziare). Invece, per quanto riguarda l'analisi dei delta fra esercizio ed esercizio nello stesso individuo e fra individuo e individuo nello stesso gruppo, si possono trarre informazioni utili sia per raffinare la valutazione delle diverse performance sia per tarare e/o perfezionare la struttura dei laboratori stessi.

## 6. CONCLUSIONI

In conclusione, una considerazione di carattere generale. Lo scopo primario di questi laboratori era verificarne l'efficacia come strumento e complementare di valutazione per l'apprendimento dell'italiano L2 in contesti di formazione al lavoro. Quanto sopra sintetizzato mostra che l'obiettivo è stato raggiunto.

Tuttavia, occorre sottolineare che i laboratori creativi si fondano su un obiettivo intrinseco che riguarda la realizzazione di un ambiente costruito sulla libera interazione e sul potenziamento della socialità, favorevole allo sganciamento delle funzioni creative nell'individuo e nel gruppo. Questo si è ottenuto in modo evidente in diversi momenti delle due sessioni, soprattutto nel laboratorio d'ingresso, dove si sono osservate situazioni di gioco e di scambio spontanee e si è manifestata addirittura una sorta di competizione gioiosa e leggera, una "gara" a chi forniva il contributo più originale. Questo è stato un risultato notevole e per nulla scontato in una situazione a distanza, che non era stata prevista nelle prime fasi del progetto.

## 7. RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Battuello, M., Dinocca, R., Strano, C., Ragazzi, E., Lamonica, V., Sella, L., Pillitu, M., & Traversa, G. (2018). *Oltre i Muri. Modelli di integrazione. Costruire una comunità transnazionale di educatori per l'accoglienza dei giovani stranieri nella scuola*. Torino: Fondazione Piazza dei Mestieri. ISBN 9788894413908. Disponibile da <https://shorturl.at/koxM8>
- Battuello, Mauro, Battuello, Matilde, Borsellino, G., Dinocca, R., Colia, A. Lavaggi, S., Biorci, G., Emina, A., & Zoppi, I.M. (2021). Diamo vita alle parole. "Percorsi di sperimentazione linguistica per l'alfabetizzazione e l'inclusione". Torino: Piazza dei Mestieri. Disponibile da <https://shorturl.at/fsEKW>
- Benati, I., Ragazzi, E., & Sella, L. (2013). Valutare l'impatto della Formazione Professionale sull'inserimento lavorativo: lezioni da una ricerca in Regione Piemonte. *RIV Rassegna Italiana di Valutazione*, 16(56-57), pp. 26-47. DOI: 10.3280/RIV2013-056003.
- Benati, I., Lamonica, V., Ragazzi, E., & Sella L. (2016). I benefici delle valutazioni "ripetute". Evidenze da un'esperienza piemontese. *RIV Rassegna Italiana di Valutazione*, 20(64), pp. 7-26. DOI: 10.3280/RIV2016-064002
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (1997). *Dizionario dei simboli: miti, sogni, costumi, gesti, figure, colori, numeri*, Milano: Rizzoli.
- Colagiaco, C., Ragazzi, E. M., Sella, L., & Signorini, S. (2018). Gli incentivi per la salute e sicurezza sul lavoro: riflessione sugli approcci metodologici e sulle criticità dell'analisi valutativa. *RIV Rassegna Italiana di Valutazione*, 22(71-72), pp. 102-120. DOI: 10.3280/RIV2018-071006
- Jung, C.G. (1980). *Gli archetipi e l'inconscio collettivo*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Lamonica, V., Ragazzi, E., Sella, L. (2016). Antenne sociali per la formazione iniziale: un approccio strutturale per la rilevazione dei bisogni. *RIV Rassegna Italiana di Valutazione*, 20(66), pp. 59-75. DOI: 10.3280/RIV2016-06600
- Lamonica, V., Ragazzi, E., & Sella, L. (2020). Including adolescent migrants in school through VET approach: evidence from a pilot action in Italy. *Empirical Research in Vocational Education and Training*, 12(6). Disponibile da <https://doi.org/10.1186/s40461-020-00092-x>
- Ragazzi, E., & Sella, L. (2014). I dati amministrativi per la valutazione delle politiche: riscontri dall'esperienza piemontese sul FSE. *RIV Rassegna Italiana di Valutazione*, 18(60), pp. 123-146. DOI: 10.3280/RIV2014-060008
- Ragazzi, E., & Sella, L. (2018). Données administratives et évaluation des politiques régionales. Quels enjeux?. *Revue d'Économie Régionale & Urbaine*, 2, pp. 509-532.
- Scriven, M. (2007). *The Logic of Evaluation*. OSSA Conference Archive, 138. Disponibile da <https://scholar.uwindsor.ca/ossaarchive/OSSA7/papersandcommentaries/138>

## CNR-IRCrES Working Papers

2023

- N. 4/2023 [Eco-innovations and labor in the European automotive industry: an econometric study](#). Anna Novaresio.
- N. 3/2023 [Climate change adaptation planning: tools and methods for effective and sustainable decisions](#). Filippo Fraschini, Marco Pregnotato.
- N. 2/2023 [The effect of propensity to savings on rate of profit](#). Mario De Marchi.
- N. 1/2023 [UNESCO o non UNESCO? Quando il brand incentiva il turismo: il caso dei paesaggi vitivinicoli delle Langhe e del Monferrato](#). Orsola Borsani, Greta Falavigna.

2022

- N. 5/2022 [Logit statico, Logit dinamico e modelli hazard](#). Franco Varetto.
- N. 4/2022 [Evolution of Deep Learning from Turing machine to Deep Learning next generation](#). Greta Falavigna.
- N. 3/2022 [A Simulation Model of Technology Innovation of a Territory](#). Angelo Bonomi.
- N. 2/2022 [Technology and Environmental Policies](#). Angelo Bonomi.
- N. 1/2022 [Le donne marittime: fra stereotipi di genere, discriminazioni e scarse opportunità occupazionali](#). Barbara Bonciani, Silvia Peveri.

2021

- N. 9/2021 [Management of open access research infrastructures in large EU projects: the "CultureLabs" case](#). Andrea Orazio Spinello, Danilo Giglito, Eleanor Lockley.
- N. 8/2021 [Francia-Italia: parole in campo. Intorno alla narrazione del Campionato del Mondo di calcio donne](#). Antonella Emina.
- N. 7/2021 [Covid-19 e rischio di insolvenza: il punto di vista del mercato azionario](#). Franco Varetto.
- N. 6/2021 [Institutional efficiency and budget constraints: a Directional Distance Function approach to lead a key policy reform](#). Greta Falavigna, Roberto Ippoliti.
- N. 5/2021 [Different waves and different policy interventions in 2020 Covid-19 in Italy: did they bring different results?](#). Mario Nosvelli.
- N. 4/2021 [On Search of a General Model of Technology Innovation](#). Angelo Bonomi.
- N. 3/2021 [Design and implementation of a web survey on the effects of evaluation on academic research](#). Andrea Orazio Spinello, Emanuela Reale, Antonio Zinilli.
- N. 2/2021 [An online survey on the effects of agile working in Italian Public Research Organisations](#). Serena Fabrizio, Valentina Lamonica, Andrea Orazio Spinello.
- N. 1/2021 [Technology Transfer Activities in Universities and Public Research Organizations: A Literature Overview](#). Ugo Finardi, Rolfo Secondo, Isabella Bianco.

2020

- N. 12/2020 [Unexpected loss multiperiodale e pricing del rischio di credito](#). Franco Varetto.
- N. 11/2020 [La ricerca in Nanotecnologie e Nanoscienze in Italia: spesa del settore pubblico e aree tematiche prevalenti](#). Ugo Finardi, Andrea Orazio Spinello.
- N. 10/2020 [Persistent fast growth and profitability](#). Lucio Morettini, Bianca Potì, Roberto Gabriele.
- N. 9/2020 [Binomio Burnout e Mindfulness nelle organizzazioni. Alcuni studi e scenari di applicazione](#). Oriana Ippoliti, Riccardo Briotti, Bianca Crocamo, Antonio Minopoli.
- N. 8/2020 [Innovation and communication of companies on Twitter before and during COVID-19 crisis](#). José N. Franco-Riquelme, Antonio Zinilli, Joaquín B. Ordieres-Meré and Emanuela Reale.
- N. 7/2020 [The proposal of a new hybrid methodology for the impact assessment of energy efficiency interventions. An exploratory study](#). Monica Cariola, Greta Falavigna.
- N. 6/2020 [The technology innovative system of the Silicon Valley](#). Angelo Bonomi.
- N. 5/2020 [Storia dell'industria delle macchine utensili in Piemonte dalle origini alla seconda guerra mondiale](#). Secondo Rolfo.
- N. 4/2020 [Blockchain e Internet of Things per la logistica Un caso di collaborazione tra ricerca e impresa](#). Edoardo Lorenzetti, Lucio Morettini, Franco Mazzenga, Alessandro Vizzarri, Romeo Giuliano, Paolo Peruzzi, Cristiano Di Giovanni.
- N. 3/2020 [L'impatto economico e fiscale di un evento culturale: misure e scala territoriale](#). Giovanna Segre, Andrea Morelli.
- N. 2/2020 [Mapping the tangible and intangible elements of the historical buildings and spaces](#). Edoardo Lorenzetti, Nicola Maiellaro.

[Numeri precedenti/Previous issues](#)

This paper describes the creation and implementation of two creative workshops in order to test new, complementary and involving evaluation methods while teaching Italian L2 within courses aimed at training and getting young people into work.

The team tested the structure, principles and tools of the workshops. Subsequently, the team verified their actual effectiveness with respect to the need to support and possibly enhance the evaluative performance of Italian L2 learning.

This was done within the training courses administered by Fondazione Piazza dei Mestieri in the framework of the project “Diamo vita alle parole: percorsi di sperimentazione linguistica per l’alfabetizzazione e l’inclusione”, specifically within the ABil.Ita programme, which was aimed at language education actions based on the methodology of “learning by doing” and “problem setting”. The target population included foreign young people (15-19), third-country nationals.