

La valutazione per l'apprendimento e l'insegnamento



La Valutazione nella Didattica Digitale

Prof. Massimo Angeloni



La valutazione: D. LGs 62/2017

La valutazione scolastica riguarda l'**apprendimento** e il **comportamento** degli studenti e i docenti procedono alle **verifiche intermedie, periodiche e finali**, coerentemente con gli **obiettivi di apprendimento previsti dal PTOF della scuola**, in coerenza con le **Indicazioni nazionali e le linee guida** specifiche per i diversi livelli.



La valutazione

La valutazione è un giudizio basato sulla raccolta e sull'interpretazione di informazioni, e si configura pertanto come un **processo di ricerca**.

Le varietà delle interpretazioni:

- controllo
- verifica
- accertamento
- misurazione

Ognuna ha un significato proprio e solo in determinati contesti possono rappresentare una fase di un'attività più complessa o sostituire il termine 'valutazione'.



La valutazione

La valutazione è un giudizio o una inferenza fatta su una raccolta di informazioni.

- Per verificare: Finalità, Obiettivi, Risultati
- Si implementano modi per raccogliere informazioni
- Si raccolgono informazioni
- Si analizzano le informazioni e si interpreta l'evidenza
- Si prendono le decisioni per migliorare il percorso



Riferimenti normativi

- **Decreto n. 122 del 2009**, Regolamento recante coordinamento delle norme vigenti per la valutazione;
- **Decreto legislativo n. 62/2017**, norme in materia di valutazione e di certificazione delle competenze;
- DM n. 741/2017, Esami di Stato di scuola secondaria di I grado;
- DM n. 742/2017, Modelli nazionali di **certificazione nazionale delle competenze** al termine della scuola primaria e del primo ciclo di istruzione;
- Nota n. 1865 del 10 ottobre 2017, Indicazioni in merito a valutazione, certificazione delle competenze ed Esame di Stato nelle scuole del primo ciclo di istruzione.
- **Decreto MI del 8 agosto 2020**, “Adozione delle Linee guida sulla Didattica digitale integrata, di cui al Decreto del Ministro dell’Istruzione 26 giugno 2020, n. 39”



Il passaggio

Dalla socialità fisica alla...



Cosa cambia?

Tutto... o quasi!



Orientamenti

«A partire dal curriculum di istituto, i docenti individuano le esperienze di apprendimento più efficaci, le scelte didattiche più significative, le strategie più idonee, con attenzione all'integrazione fra le discipline e alla loro possibile aggregazione in aree...»

esperienze di apprendimento

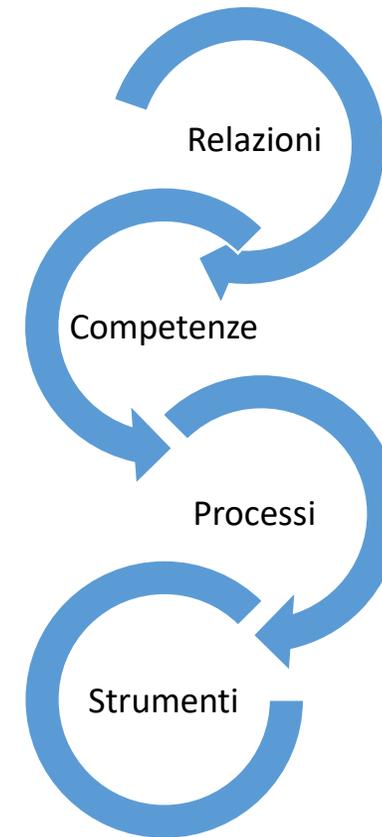
scelte didattiche più significative

strategie più idonee



Parole chiave in sintesi...

Il cambiamento per attori, strumenti e ambienti



Relazioni

I canali di comunicazione
Le intenzioni
Le disponibilità
Le competenze



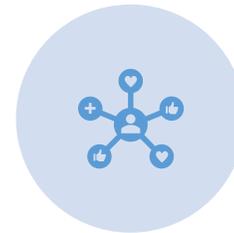
REGISTRO ELETTRONICO



CANALI ISTITUZIONALI O
ISTITUZIONALIZZATI (PRIVACY)



COMUNICAZIONI DI GRUPPO O
PERSONALI



PIATTAFORME DI EROGAZIONE
DI ATTIVITÀ DIDATTICHE



MEZZI DI COMUNICAZIONE
SINCRONA (VIDEOCONFERENZE,
VIDEOCHIAMATE,
VIDEOLEZIONI...)



Competenze

Riferimenti teorici: Il quadro di riferimento per le competenze digitali DigiComp e DigiCompEdu

1 . Impegno professionale	2. Risorse Digitali	5. Valorizzare gli studenti	6. Facilitare lo sviluppo delle Competenze digitali degli studenti
1.1 Gestione dati	2.1. Selezionare	5.1 Accessibilità e Inclusione	6.1 Alfabetizzare all'uso del media e delle risorse digitali
1.2 Comunicazione	2.2 Organizzare e condividere	5.2 Individualizzazione e personalizzazione	6.2 Comunicazione e collaborazione digitale
1.3 Collaborazione fra colleghi	2.3 Produrre	5.3 Coinvolgimento attivo degli studenti	6.3 Creazione di contenuti
1.4 Riflessione sulle pratiche didattiche	3. Didattica Digitale		6.4 Benessere
1.5 Formazione continua con/sulle Tecnologie digitali	3.1 Progettazione		6.5 Trovare soluzioni
	3.2 Interazione docente-studente		
	3.3 Collaborazione fra studenti		
	3.4 Gestione personale dell'apprendimento		
	4. Valutazione digitale		
	4.1 Modelli di valutazione		
	4.2 Analizzare le evidenze		
	4.3 Dare feedback e pianificare il miglioramento		



Processi

Tassonomia di Bloom	Tassonomia di Bloom modificata	Tassonomia digitale di Bloom estesa	Attività con strumenti digitali
		Condividere	Contribuire a social network, pubblicazioni online, comunità digitali
Valutazione	Creare	Creare	Programmare, realizzare video, animazioni, curare un blog, un podcast, un videocast
Sintesi	Valutare	Valutare	Commentare un blog, fare recensioni, moderare forum, gruppi, ecc...
Analisi	Analizzare	Concettualizzare	Hacking (conoscere e modificare un sistema), mashing (combinare e mixare contenuti)
Applicazione	Applicare	Applicare	Utilizzare strumenti e ambienti di calcolo/ simulazione/condivisione
Comprensione	Capire	Connettere	Fare ricerche avanzate, categorizzare, taggare, annotare, commentare
Conoscenza	Ricordare	Fare	Sintetizzare, sottolineare, creare dei bookmark condivisi

Elaborazione METID su fonte: Fractus Learning



Processi

I principi dell'Universal Design for Learning per creare esperienze di apprendimento significative

Principio I - Proporre **molteplici forme di rappresentazione**, il “cosa” dell'apprendimento (rete di riconoscimento): gli studenti differiscono nel modo in cui percepiscono e comprendono le informazioni che sono loro presentate. In sintesi: non esiste un solo modo di rappresentazione che sia ottimale per tutti gli studenti e quindi fornire molteplici opzioni di rappresentazione diventa essenziale.

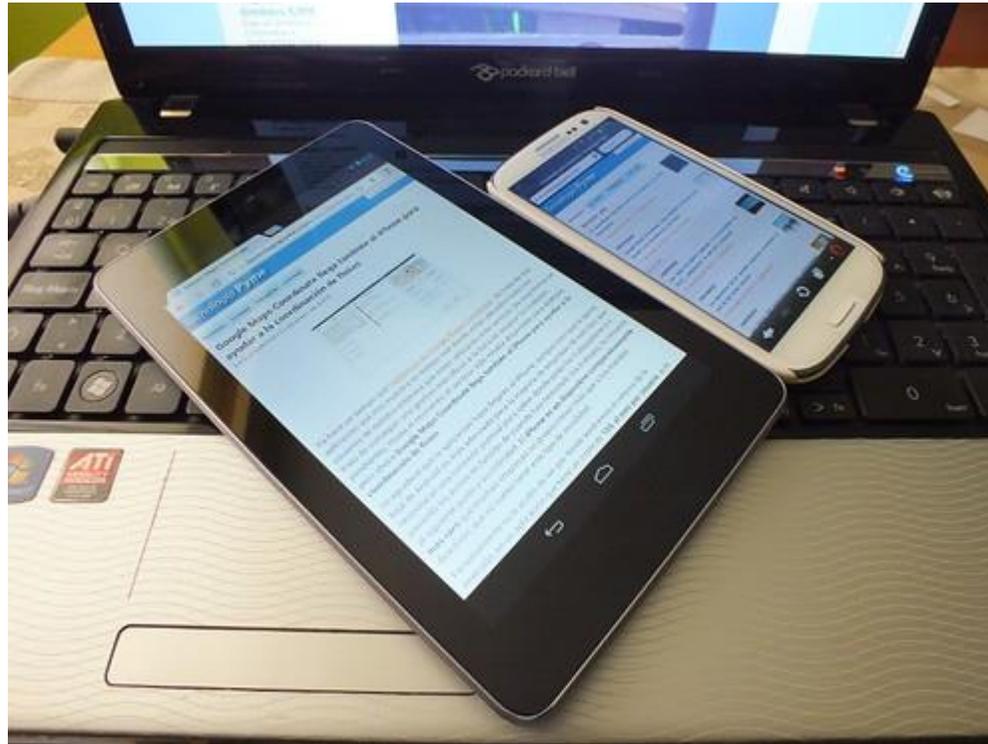
Principio II - Proporre **molteplici forme di azione ed espressione**, il “come” dell'apprendimento (rete strategica): gli studenti differiscono nei modi in cui personalizzano i loro percorsi in ambienti d'apprendimento e in come riescono ad esprimere ciò che sanno. Diventa essenziale fornire diverse possibilità di azione e di espressione.

Principio III - Proporre **molteplici forme di coinvolgimento**, il “perché” dell'apprendimento (rete affettiva): l'inclinazione rappresenta un elemento cruciale dell'apprendimento e che gli studenti si differenziano notevolmente nel modo in cui sono motivati all'apprendimento e che non c'è un modo di coinvolgimento che possa essere ottimale per tutti gli studenti in tutti i contesti.



Strumenti

Strumenti per l'accesso, per lavorare, per comunicare, per creare...



Riflessione: ma cos'è il digitale?

Oggetti
Mezzi di
comunicazione
Mezzi di
condivisione

.....



Testi: facilmente reperibili in rete, sia classici che articoli (per esempio testate di giornali, italiani e stranieri, documenti «veri e reali»)



Audio: da letture di classici (poesie, romanzi ...) a lettura di documenti in pdf altro..., compresi audio in lingua



Immagini: il mondo infinito, da quadri a immagini fotografici, reportages e quant'altro



Video: Youtube e tanto altro ancora per film, filmati e tutto il resto



Digitale: scopi



Ricerca di informazioni



Condivisione di informazioni



Creazione di informazioni



Trasmissione di comunicazione



PER INFORMARSI
E INFORMARE



COMUNICARE E
CONDIVIDERE



PARTECIPARE



OSSERVARE,
ANALIZZARE,



Domande sulla valutazione

Alcune...

Quali obiettivi si vuole verificare?

Con quali strumenti raccolgo queste informazioni?

Con quali criteri si misurano le informazioni raccolte?

Quali sono le informazioni raccolte dalla valutazione?

Se gli obiettivi si dovessero vedere da che cosa li si riconoscerebbe?

Che cosa lo studente dovrebbe sapere, essere in grado di fare o dimostrare di possedere?



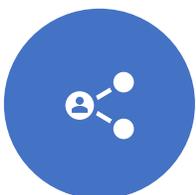
Attività per la raccolta di informazioni



- Lavori di gruppo



- Studio di casi



- Produzioni personali o di gruppo



- Consegne al termine della lezione



- Test online



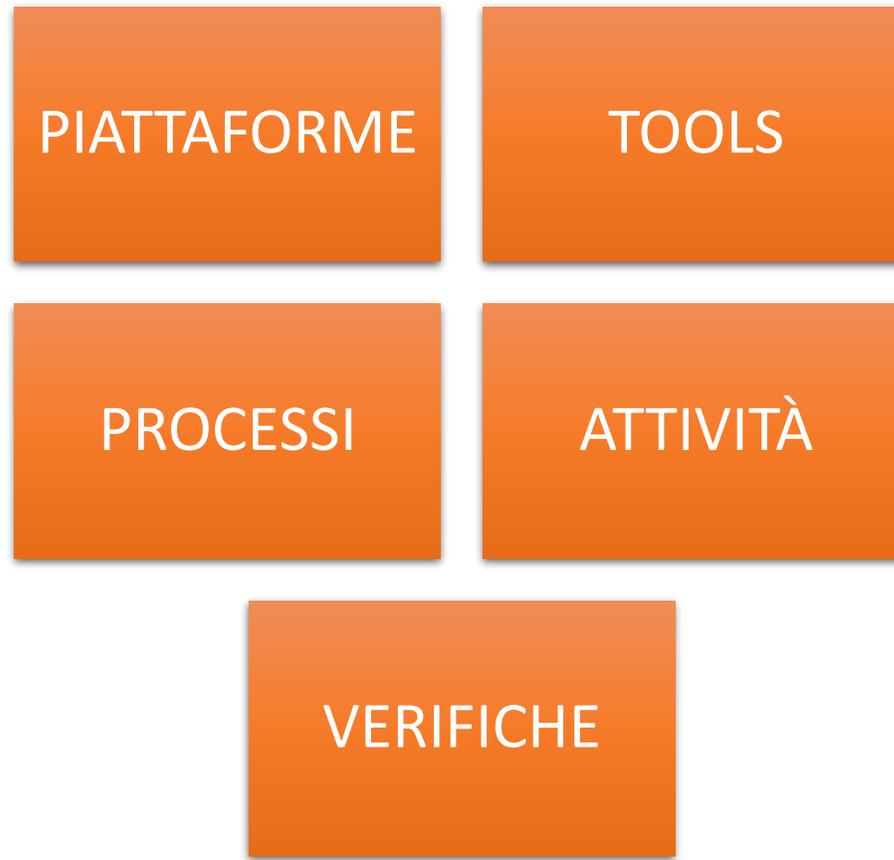
- Compiti di realtà



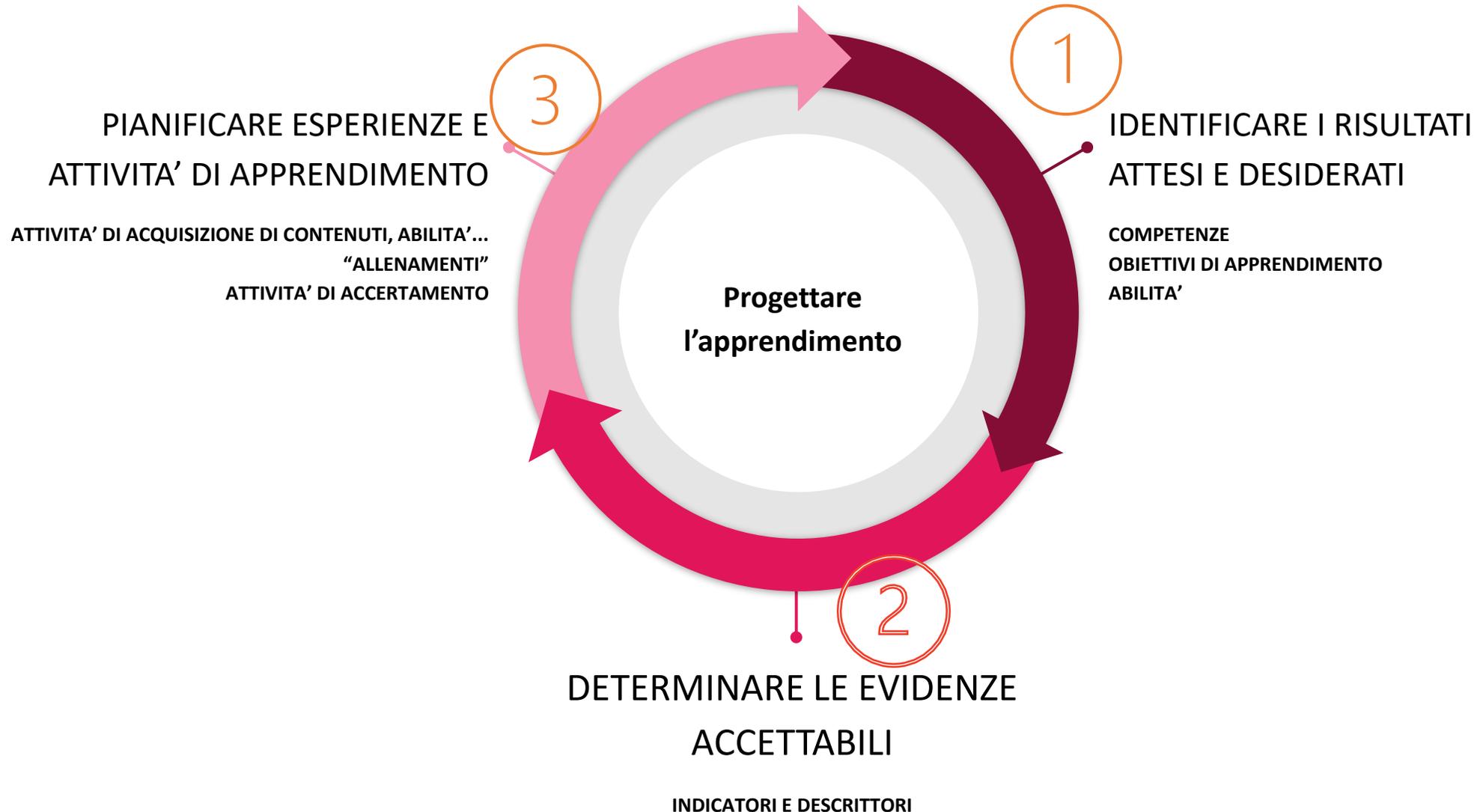
- Interventi durante la lezione



L'insieme degli elementi



Progettare per ottenere un risultato



Percorsi



Progettare esperienze nel digitale

dalle esigenze, analisi di obiettivi e compiti / argomenti alla definizione di obiettivi di apprendimento, sequenziamento, scelta delle strategie di apprendimento e formati di consegna



Creazione di contenuti interattivi

dall'applicazione delle strategie di apprendimento e dei media allo sviluppo di percorsi



Gestione e valutazione delle attività di apprendimento

dell'apprendimento collaborativo online, dei metodi di valutazione e delle piattaforme di apprendimento utilizzate



I Profili in uscita

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

È in grado di individuare e comprendere le forme moderne della comunicazione, quali messaggi orali, scritti, visivi, digitali, multimediali, nei loro contenuti, nelle loro strategie espressive e negli strumenti tecnici utilizzati;



Esemplificando...

Riferimenti: Programmazione, Curricolo d'istituto, Indicazioni Nazionali

Esempio:

FINE CLASSE QUINTA

DISCIPLINE: ITALIANO – TUTTE

COMPETENZE SPECIFICHE: Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo.

ABILITÀ: Lettura- Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.

CONOSCENZE: Lettura- Tecniche di lettura espressiva.

EVIDENZE: Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni

COMPITI SIGNIFICATIVI: narrare, recitare testi in contesti significativi



Esemplificando...

In questo caso l' «oggetto» è la lettura....

Situazione: lettura a più voci di un testo...

In modalità sincrona (videolezione): si fa leggere a più voci...

In modalità asincrona: registrazione di un vocale Whatsapp, registrazione di un podcast, realizzazione di un video (scelta di immagini e registrazione della lettura)

Strumento di osservazione: rubrica di valutazione



Sintesi



Ministero dell'Istruzione,
dell'Università e della Ricerca



Individuazione degli Obiettivi di apprendimento significati

Creare esperienze di apprendimento effettuando scelte didattiche significative e individuando le strategie più idonee

Valutazione formativa (oggi più esplicitamente indicata come valutazione **'per' l'apprendimento**) con funzione di miglioramento.

Valutazione sommativa al termine del processo di apprendimento (oggi indicata come valutazione **'del' l'apprendimento**).





AID – Associazione Italiana Dislessia

Piazza dei Martiri 1943–1945, 5

40121 Bologna

051 24 29 19

www.aiditalia.org

www.formazioneaid.com