

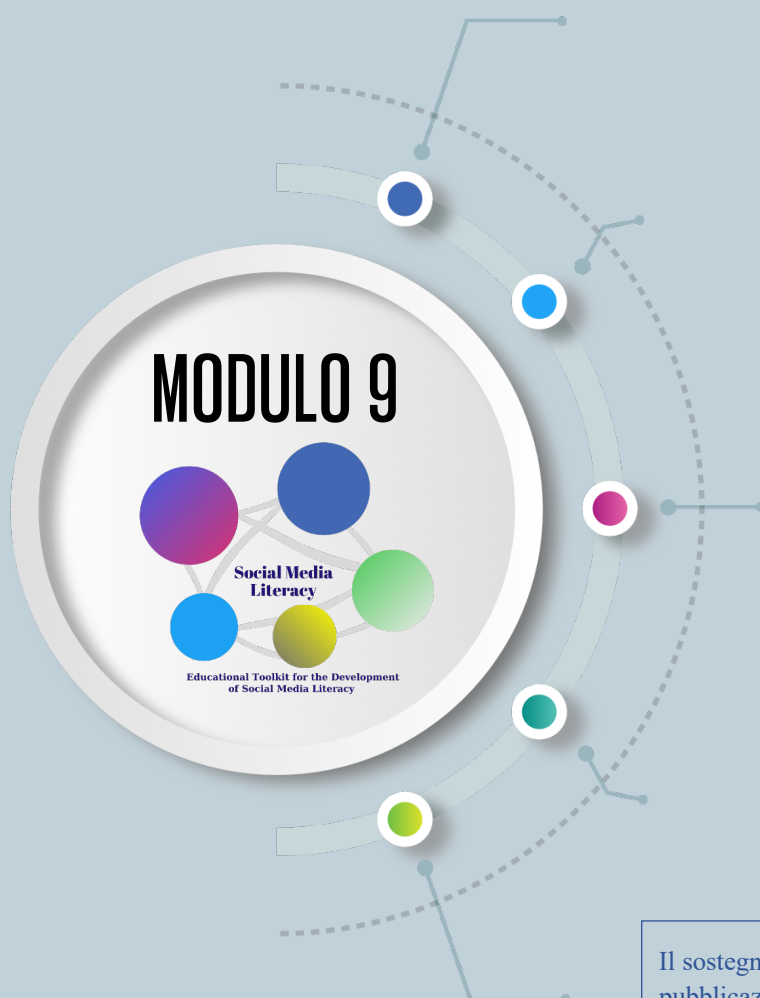
# Corso per lo sviluppo dell'alfabetizzazione ai Social Media nella scuola

Quale valutazione per l'Educazione 4.0?

Valutazione e alfabetizzazione ai Social Media - Concetti chiave

Valuazione delle Competenze nell'alfabetizzazione ai Social Media

Livelli di Valuazione delle competenze nell'alfabetizzazione ai Social Media



## Social Media utilizzati per valutare le competenze degli studenti nelle varie discipline

Cofinanziato dal  
programma Erasmus+  
dell'Unione europea



Erasmus+ ref.no. 2019-1-R001-KA201-063996

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.



## Obiettivo del modulo

---

La natura complessa dell'Educazione 4.0 e la sua continua evoluzione, richiede che la scuola sintonizzi il proprio ruolo alle nuove prospettive e anche che i processi di valutazione siano costantemente aggiornati.

L'epidemia di Coronavirus ha imposto l'e-learning a tutti i livelli di scuola, in tutto il mondo. Si è visto che, laddove le TIC erano già integrate nelle pratiche tradizionali di insegnamento e apprendimento, la didattica a distanza si è svolta senza grossi problemi. Lo sviluppo di soluzioni efficaci è stato più difficile quando gli insegnanti non erano adeguatamente formati o le infrastrutture tecnologiche erano inadeguate.

In ogni caso la didattica a distanza, imposta o sperimentata, ha stimolato un ampio dibattito in questo settore dell'istruzione. L'e-learning è efficace? A quali contesti e discipline è più adatto? Per quali fasce di età di studenti? Come rispondono gli studenti con bisogni speciali? Come scegliere tra diverse piattaforme ICT? Il background socio-culturale degli studenti fa la differenza? Queste sono solo alcune domande importanti emerse rapidamente nei primi mesi del 2020. Ma soprattutto, in questo contesto è possibile valutare i processi di apprendimento degli studenti e come?

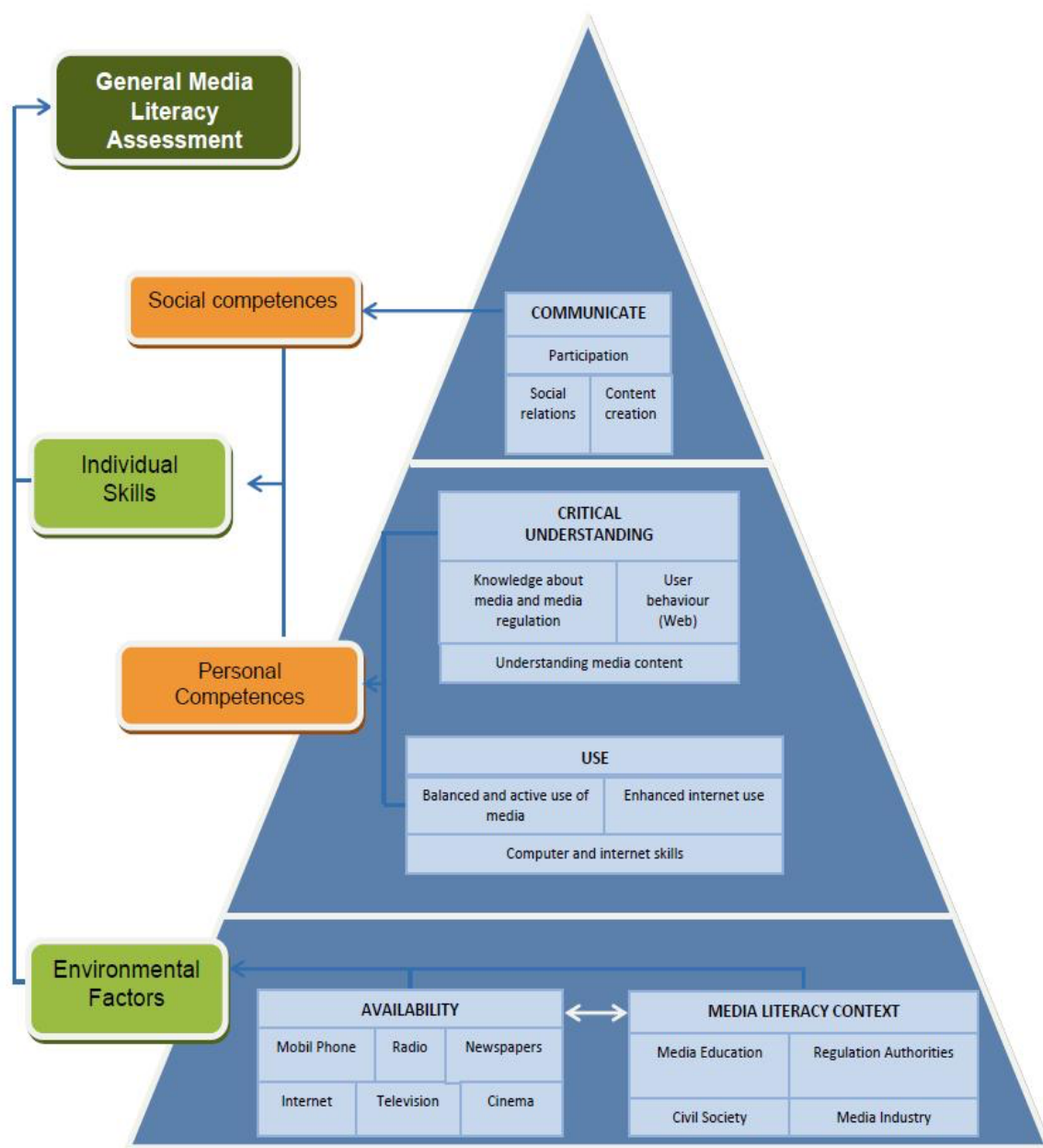
Questo modulo non ha l'ambizione di dare risposte definitive a temi così complessi. Semmai, l'obiettivo è quello di offrire materia di riflessione e di ricerca di strumenti di valutazione adattabili alle diverse esperienze di apprendimento relativi all'uso dei Social Media a scuola.

Un prerequisito importante della valutazione, quando si riferisce all'apprendimento digitale e dei Social Media, è che essa è influenzata da fattori ambientali. Inoltre, è importante considerare che le competenze da valutare sono sia personali che sociali, come si può notare nella seguente immagine tratta dalla relazione finale della Commissione europea, DG Information Society and





Media Bruxelles, pubblicata dall'EAVI nel gennaio 2010:



In generale, i processi di valutazione applicati agli apprendimenti digitali e SM devono tenere in considerazione alcuni aspetti sociali e individuali: la disponibilità dei media, cioè la disponibilità di tecnologia o servizi; il contesto dell'alfabetizzazione ai Media della scuola, cioè le attività o le iniziative attuate dall'istituzione al fine di promuovere l'alfabetizzazione digitale e ai Social Media della scuola stessa.





## Strumenti basati sui Social Media utilizzati per valutare le competenze degli studenti nelle varie discipline

Per quanto riguarda le competenze individuali, le scuole non devono dare per scontato il secondo prerequisito dell'alfabetizzazione ai Media da sviluppare: l'uso delle SM. A questo si riferisce l'intersezione tra disponibilità di strumenti e competenze operative.

Le scuole dovrebbero attuare una strategia di alfabetizzazione ai SM, partendo da un'indagine di base, in modo che le procedure di valutazione siano ben fondate sulla conoscenza di questi prerequisiti.

**Numero di ore: 3h**

---





## Obiettivi di apprendimento

Le competenze di valutazione di un insegnante ben preparato nell'uso di Internet e dei SM a scuola sono le seguenti tre::

Competenze da Valutare	Descrittori
Utilizzo di strumenti digitali per la valutazione diagnostica, formativa e sommativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- elaborare questionari per individuare le informazioni contestuali;</li> <li>- rivedere gli artefatti inserendo note di accompagnamento;</li> <li>- Scegliere i migliori ambienti digitali di interazione dove dialogare e dare feedback agli studenti;</li> <li>- Redigere rubriche di valutazione utilizzando risorse online</li> <li>- Compilazione di questionari con applicazioni digitali</li> <li>- Gestire le valutazioni all'interno di piattaforme di e-learning (ad esempio log in, Google classroom)</li> </ul>
Progettazione e gestione della valutazione competenze digitali e SM degli studenti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizzare attività per sensibilizzare gli studenti alle competenze digitale</li> <li>- Identificare i prodotti/compiti più appropriati da richiedere agli studenti come prova di competenza digitale</li> </ul>
Promuovere e gestire la valutazione tra pari e l'autovalutazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Guidare gli studenti a scegliere lo strumento di valutazione più adatto a loro (portafoglio elettronico, rubriche ecc.)</li> <li>- aiutare gli studenti a trovare i criteri per la valutazione tra pari</li> <li>- Guidare gli studenti a una comunicazione tra pari assertiva, stimolante e rispettosa durante il feedback</li> </ul>





## Materiali didattici

### 1. Quale valutazione per l'Educazione 4.0?

Il modello tradizionale di insegnamento trasmissivo in cui gli studenti memorizzano le informazioni fornite nel curriculum e sono testati da un Q&A tradizionale o un esame di scrittura soggettivo, non è applicabile nell' Education 4.0.

I nuovi approcci metodologici proposti, come l'apprendimento collaborativo, l'apprendimento situato/attivo e, naturalmente, la metodologia PBL, solo per fare pochi esempi, richiedono nuovi strumenti di valutazione.

La valutazione è una parte cruciale del processo di apprendimento e deve essere finalizzata a sostenerlo in modo educativo. Ciò significa che la valutazione formativa deve sostituire sempre di più quella sommativa. Education 4.0 che si fonda su a un processo di insegnamento/apprendimento sempre più personalizzato, è interessato al processo, cioè a come gli studenti apprendono più che a quanto imparano.

Sostenere il processo di apprendimento degli studenti con una valutazione formativa significa fornire loro feedback continui. In questo modo essi possono identificare i propri di forza e di debolezza. La valutazione formativa può anche aiutare gli insegnanti a riconoscere le aree problematiche degli studenti per reindirizzare la propria programmazione e allinearla ai loro bisogni.

Per fare ciò, gli insegnanti devono migliorare e modificare la loro formazione/insegnamento tradizionale. Essi si trovano di fronte alla sfida continua di tenere il passo e padroneggiare tutti gli strumenti digitali; i SM rappresentano alcuni degli aspetti più avanzati e fluidi della tecnologia digitale. È quindi necessario un quadro di competenze, flessibile e facilmente aggiornabile, che sia da guida e da aiuto.





## 2. Valutazione e alfabetizzazione ai Social Media – Concetti chiave

Nel quadro di riferimento dell'Istruzione, 4.0 il sistema di valutazione deve essere incentrato sui seguenti concetti chiave:

1. il processo di valutazione è finalizzato a guidare il processo di apprendimento
2. la valutazione si concentra più sul processo che sui soli risultati di apprendimento
3. i criteri di valutazione devono essere trasparenti e condivisi in modo chiaro con gli studenti
4. la valutazione deve essere effettuata attraverso vari tipi di prove incentrate su diverse abilità
5. gli strumenti di valutazione devono essere flessibili e adattabili allo stile di apprendimento di ciascuno studente.

## 3. La Valutazione delle Competenze per l'alfabetizzazione ai Social Media

Le competenze digitali e per SML, come dimostrano i molteplici studi condotti dal 2005, sono dinamiche e in costante evoluzione (vedi le varie versioni del DigiComp 2.1). E' quindi difficile stabilire esattamente quale set di competenze devono sviluppare degli insegnanti e studenti del futuro.

La European pedagogical ICT licence specifica un elenco di competenze sulla base del Quadro di riferimento DigCompEdu. Con un approccio particolarmente interessante l'EPICT mostra come le competenze digitali abbiano non solo una dimensione tecnologica, ma anche pedagogica. In primo luogo, gli insegnanti hanno bisogno di alcuni prerequisiti di base, come ad esempio essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali e avere una solida conoscenza pedagogica.

In secondo luogo devono sviluppare la capacità di usare Internet come una risorsa per creare le proprie lezioni ipertestuali e compiti da proporre agli studenti. A tal fine, gli insegnanti devono padroneggiare sempre meglio lo stile di apprendimento visuale, per il quale "un'immagine vale più di mille parole", al fine di essere in grado di fare leva su di esso.

In terzo luogo, gli insegnanti dovrebbero essere i primi a sperimentare una metodologia collaborativa tra pari, ad esempio attraverso la scrittura digitale collaborativa o attraverso tutti gli strumenti di comunicazione istantanea (Whatsapp, e-mail, Social Media), non solo per questioni





organizzative, ma anche per produrre lezioni. Solo così saranno in grado di guidare gli studenti a farlo.

Queste, sono solo alcune delle competenze da acquisire per gestire i SM a scuola. Esse sono meglio specificati e dettagliati nel EPICT Syllabus e il DigiComp 2.1 che le raggruppano nelle seguenti 5 aree:

- Area di competenza 1: alfabetizzazione alle informazioni e ai dati
- Area di competenza 2: comunicazione e collaborazione
- Area di competenza 3: creazione di contenuti digitali
- Area di competenza 4: sicurezza
- Area di competenza 5: risoluzione dei problemi

Come mostrato nel modulo uno, va aggiunta un'altra area:

Area di competenza 6: monitoraggio e valutazione

Le tecnologie digitali entrano nel processo di valutazione fornendo strumenti per effettuare la valutazione sia sommativa che educativa. Gli insegnanti hanno a loro disposizione molti strumenti che permettono di monitorare il progresso dell'apprendimento durante lo sviluppo delle attività. Per esempio, ci sono molti strumenti digitali, come Kahoot o Mentimeter che permettono di valutare gli apprendimenti in modo immediato e divertente; moduli di Google che forniscono una valutazione rapida e un test sommativo, ecc.

In questo modo, gli insegnanti, in modo più veloce rispetto ai metodi tradizionali, possono fornire agli studenti un feedback, oltre a fare una diagnosi rapida e intervenire in modo tempestivo per correggere e supportare gli studenti, laddove necessario.

D'altra parte gli studenti sono molto avvantaggiati nel ricevere feedback tempestivi e possono essere in grado di monitorare i propri progressi scolastici, diventando co-costruttori del loro apprendimento e vivere la valutazione per ciò che dovrebbe essere: l'immagine di ciò che lo studente è in un momento specifico, in modo che lui/ lei possa pianificare miglioramenti regolando il proprio studio e l'impegno.







Considerando quanto sopra, la formazione sulla valutazione deve essere finalizzata sia alle competenze su come valutare gli studenti che alle competenze su come aiutare gli studenti a sviluppare abilità di autovalutazione.

Come sopra menzionato, le tre più importanti competenze in materia di valutazione sono:

- utilizzare di strumenti digitali per la valutazione diagnostica, formativa e sommativa
- progettare e gestire le competenze digitali di valutazione degli studenti
- promuovere e gestire la valutazione tra pari e l'autovalutazione.

#### 4. Livelli di competenza nella valutazione per l'alfabetizzazione ai Social Media

Per quanto riguarda i livelli di competenza, si deve prendere in considerazione il DigComp 2.1 non solo per gli otto livelli che indica per ciascuna competenza, ma anche come modello da tenere in considerazione quando si costruiscono specifiche rubriche o performance list.

In primo luogo perché contiene riferimenti guida come l'utilizzo di verbi d'azione e la struttura e il vocabolario del Quadro europeo delle qualifiche (EQF).

In secondo luogo, perché ogni livello di descrizione fa riferimento alle dimensioni della conoscenza, abilità e attitudini di una competenza. Il Digcomp 2.1 è un documento molto dettagliato e complesso (168 descrittori, 8 per 21 risultati di apprendimento). Gli insegnanti devono tenerlo in considerazione come quadro di riferimento, ma possono semplificarlo quando costruiscono i propri strumenti di valutazione.

Per fare ciò, in analogia, è possibile considerare 4 livelli di competenza, definiti come segue:

Proficiency levels per la SML a Scuola			
AVANZATO	INTERMEDO	BASE	INIZIALE
Autonomo e consapevole	Autonomo	Non sempre corretto	Solo se guidato





Per valutare il processo di apprendimento che conduce alla elaborazione di un prodotto, questi livelli di competenza possono essere adattati e utilizzati sia in una rubrica che in una check list secondo un insieme di vari descrittori necessari nello specifico. I livelli aiutano insegnanti e studenti a misurare gli apprendimenti per capire meglio il posizionamento rispetto ai risultati attesi, precedentemente fissati e condivisi con gli studenti.

## Risorse

- [http://pontydysgu.org/wp-content/uploads/2007/11/eva\\_europe\\_vol2\\_prefinal.pdf](http://pontydysgu.org/wp-content/uploads/2007/11/eva_europe_vol2_prefinal.pdf)
- <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1108346.pdf>
- [https://eavi.eu/wp-content/uploads/2010/06/eavi\\_study\\_on\\_assessment\\_criteria\\_for\\_media\\_literacy\\_levels\\_in\\_europe.pdf](https://eavi.eu/wp-content/uploads/2010/06/eavi_study_on_assessment_criteria_for_media_literacy_levels_in_europe.pdf)
- <http://www.mce-fimem.it/la-valutazione-nella-didattica-a-distanza-strumenti-e-criteri/>
- <https://www.futurereadyedu.com/what-is-education-4-0-how-you-can-adapt-this-in-the-learning-environment/>
- <http://www.epict.it/content/syllabus-dei-moduli-epict>





## Spunti di apprendimento

### LEARNING SNACKS

Social media based tools used to assess students' competences in different study disciplines



#1

Evaluation of digital and Social Media learning is influenced by environmental, personal and social factors: technology and Media availability; Media Literacy School context; the use of SM (tools availability and operational skills).



#2

On the Education 4.0 perspective, digital evaluation tools allow: to substitute summative assessment with the formative one; to support students' learning process with a formative assessment providing them with ongoing feedbacks and strengthening a more personalised teaching/learning process.



#3

Digital tools allow teachers to monitor the learning progress along with the implementation activities. They can quickly provide with feedback, make a rapid diagnosis and intervene to correct and scaffold students where necessary.



#4

Digital Evaluation greatly advantages students that can self-monitor their school performance and plan improvements by regulating their own study and commitment.



#5

Different assessment tools for different evaluations: instant and quick evaluation of the comprehension processes, e.g. Kahoot/Mentimeter; monitoring process of a complex task, e.g. a performance list; assess the end of the process and the final product/evidence of the activity, e.g. Google moduli rubric.



#6

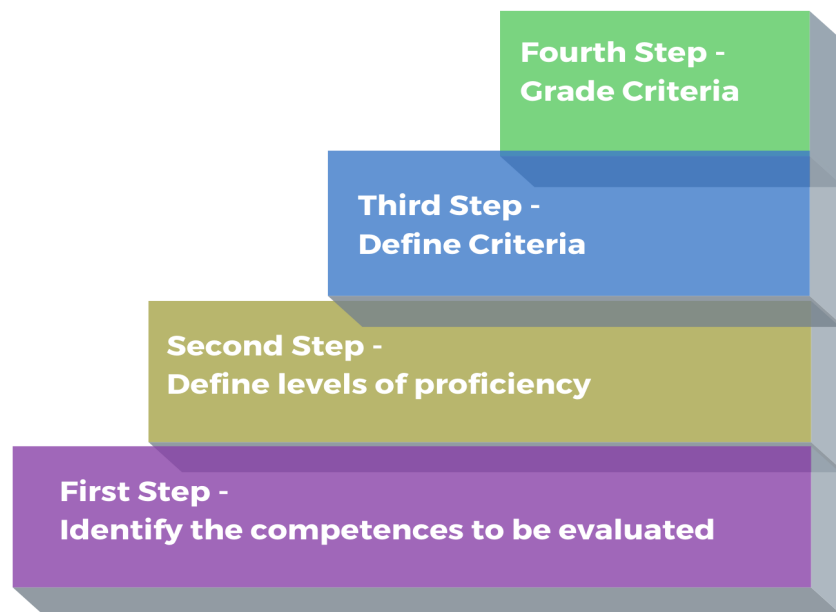
Proficiency levels measure learnings and show students positioning with respect to the expected results. Each level of description refers to the basic dimensions of a competence: knowledges, skills and attitudes.



## Infografiche

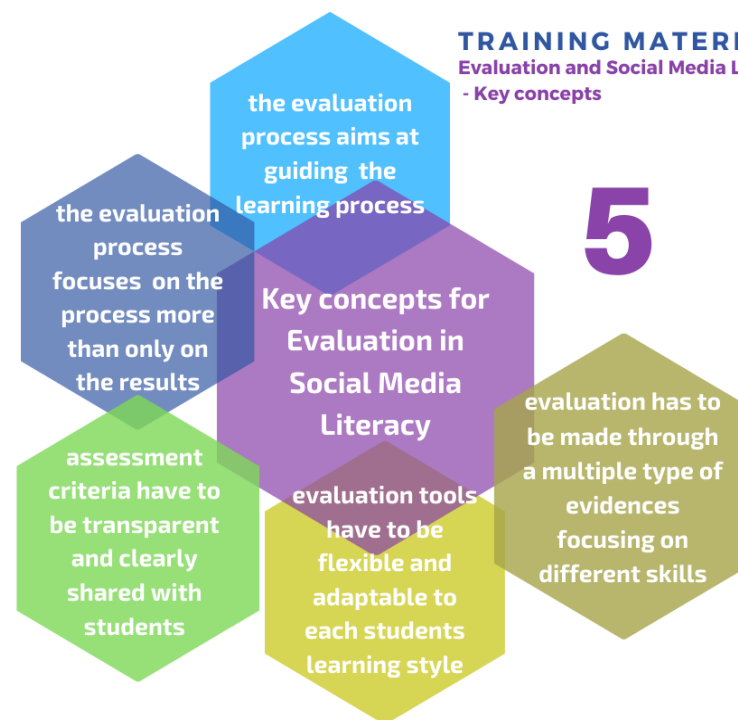
### ACTIVITY ASSESSMENT

How to build up an Evaluation tool



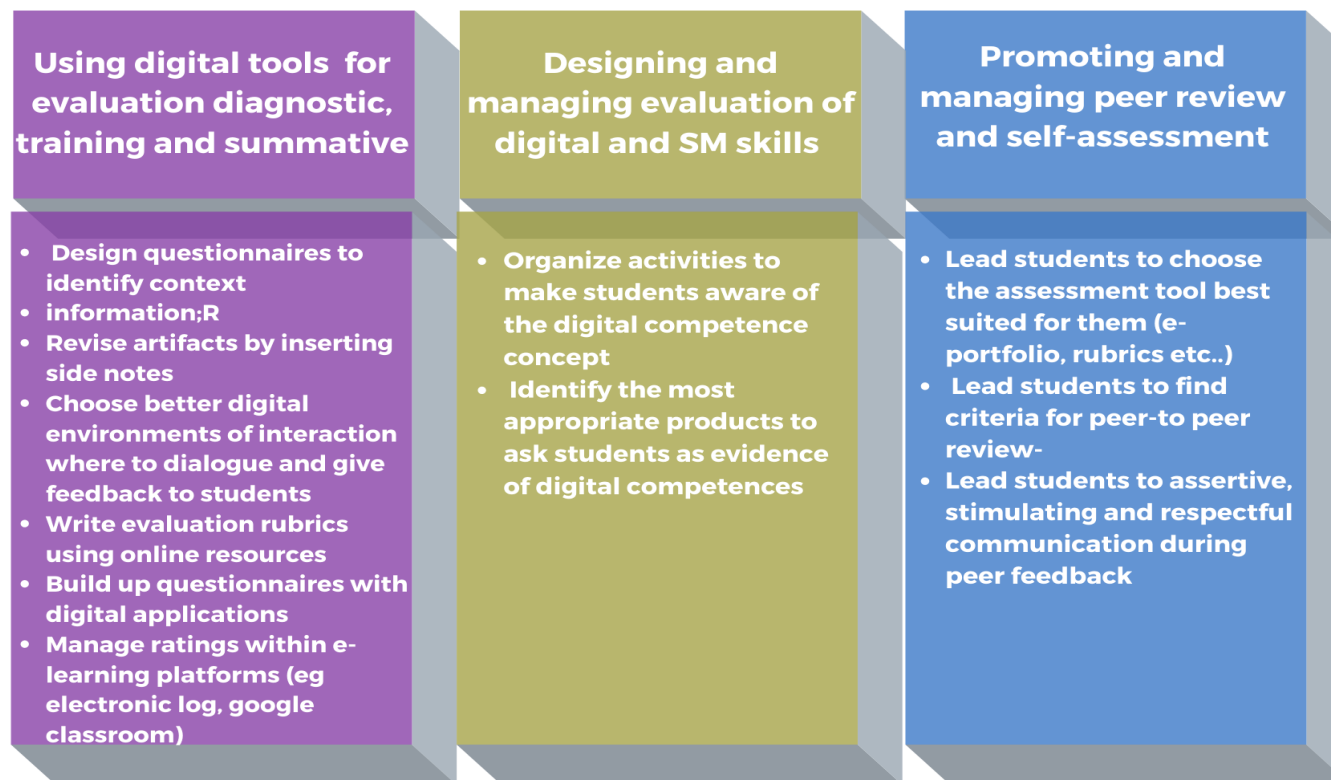
### TRAINING MATERIALS

Evaluation and Social Media Literacy  
- Key concepts



## Infografiche

### LEARNINGS OUTCOMES Key Competences of Evaluation in SML



## Attività per gli studenti

### 01. Attività 1: Kahoot sulla Francia: aspetti geografici e storici

**Descrizione:** La classe è divisa in 4 gruppi secondo le indicazioni e della metodologia task based e quella collaborativa, che prevedono un capogruppo, un moderatore e due guardiani del silenzio. Agli studenti viene proposto un video sulla geografia della Francia e mostrato due volte; gli studenti completano un diagramma con le informazioni trovate nel video. Sulla base delle informazioni catturate ogni gruppo prepara un quiz, utilizzando l'app Kahoot, per testare gli altri gruppi.

**Perché questa attività è rilevante:** Kahoot è uno strumento di rilevazione istantanea che stimola la classe a studiare in modo ludico i diversi aspetti della Francia, dalla Geografia alla Storia. L'uso di Kahoot li aiuta anche ad acquisire o a rafforzare le loro competenze digitali nell'uso dei social network.

02. **Esempio** di un Kahoot creato dagli studenti alla fine dell'attività di cui sopra: <https://create.kahoot.it/details/la-geographie-de-la-france/0f3460ed-4df7-47fe-9421-72b18820878f>

### 03. Attività 2: Produzione di una biografia-video di un personaggio importante individuato nei vari argomenti trattate dalla scuola (Pace, Razzismo, Diritti, Obiettivi ONU 2030 ecc..)

**Descrizione:** L'attività si basa sulla metodologia collaborativa. Inizialmente vengono proposte diverse biografie significative. Ogni studente può scegliere quello che lo ha interessato maggiormente. L'insegnante dà la biografia del personaggio scelto, in una lingua adatta alle capacità degli studenti. Lo studente riassume il testo che viene poi rivisto con l'insegnante. Infine, nella terza fase viene realizzato uno script per la produzione di un video. Lo script consiste in una semplice tabella a tre colonne: numero, testo e immagine. La prima colonna indica in modo progressivo il numero di immagini e testi da inserire nel video. La seconda viene utilizzata per inserire le didascalie

estratte dal testo di sintesi. Nella terza vengono inserite le immagini opportunamente scelte e selezionate dallo studente. La tabella servirà da guida per la realizzazione del video. Lo studente sceglie quindi la colonna sonora e le transizioni tra le immagini. Il lavoro termina con la produzione effettiva del video. Per questa fase è possibile consigliare diversi strumenti di video editing: dal più semplice (Windows Movie Maker, Imovie, Black Magic, Avidemux) a quelli più complessi che richiedono competenze avanzate (Pinnacle o Davinci). La realizzazione di un video comporta competenze diverse: dalla lingua (saper produrre un testo di sintesi) alle competenze digitali e comunicative. Al termine dei lavori lo studente presenterà il prodotto che potrà essere pubblicato sui Social Media della scuola.

**Perché questa attività è rilevante?:** Osservare e valutare il processo di realizzazione di un video permette all'insegnante di ottenere molti riscontri utili sul lavoro dello studente. Per monitorare il processo, gli insegnanti possono utilizzare una check list, mentre per il prodotto, il video, possono utilizzare una rubrica appositamente costruita.

**Esempio di check list per monitorare il processo:**

Indicatori di competenza	Livelli di monitoraggio			
	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
	Autonomo e consapevole	Autonomo	Non sempre corretto	Solo se guidato
Personaggio scelto				
Biografia scritta				
Studio della Biografia				
Riassunto del testo				
Uso della rubrica				
Creazione delle didascalie				
Scelta delle immagini				

Scelta della colonna sonora				
Scelta delle sequenze				
Registrazione dell'Audio				
Produzione del Video				

**Esempio di una Rubrica per valutare il prodotto finale:**

Indicatori di Area	Livelli di competenza			
	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
	<i>Autonomo e consapevole</i>	<i>Autonomo</i>	<i>Non sempre corretto</i>	<i>Solo se guidato</i>
<b>Esaustività</b>	Il video è completo in tutte le sue parti	Il video è parzialmente completo perché non sono state inserite transizioni e/o animazioni	il video è solo parzialmente completo in quanto non sono state inserite registrazioni musicali e/o vocali, transizioni e/o animazioni	il video è solo parzialmente completo manca la maggior parte delle caratteristiche richieste
<b>Chiarezza della esposizione</b>	il video è chiarissimo e offre una piena comprensione della biografia del personaggio	Il video è chiaro, ma offre una parziale comprensione della biografia del personaggio	il video è abbastanza chiaro, ma offre una comprensione limitata e generica della biografia del personaggio	il video offre solo una presentazione confusa della biografia del personaggio
<b>Adeguatezza</b>	l video è perfettamente adeguato ai requisiti	Il video è adeguato ai requisiti richiesti	Il video è abbastanza adeguato ai requisiti richiesti	Il video è poco adeguato ai requisiti richiesti



	richiesti			
<b>Creatività</b>	Il video evidenzia elevate competenze digitali personali e creative in tutte le sue parti	Il video mostra elementi personalizzati dallo studente	Il video è abbastanza creativo, ma lo studente ha solo seguito le indicazioni date	il video mostra scarsa creatività lo studente ha seguito solo alcune delle indicazioni date
<b>Usabilità</b>	Il video è riutilizzabile e pubblicabile	il video è riutilizzabile ma necessita di alcune modifiche prima di essere pubblicato	Il video è riutilizzabile ma necessita di cambiamenti significativi	Il video necessita di grandi cambiamenti per poter essere utilizzato

## Attività di valutazione

La valutazione delle attività di questo modulo prevede la creazione collaborativa di una rubrica di valutazione delle competenze relative alla SML applicata a un compito specifico. Prima di iniziare, è quindi necessario definire a quale compito si riferiscono le competenze scelte per redigere la rubrica. I riferimenti possono essere trovati nel modulo 1, vedere l'attività di valutazione e sopra, nel presente documento.

Come spiegato in precedenza, ci sono diversi strumenti che possono essere utilizzati per la valutazione (Kahoot, moduli di Google per elaborare elenchi di prestazioni o rubriche, ecc.). È importante essere consapevoli che ognuno di essi si adatta a diversi tipi di valutazione. Per esempio Kahoot, o simili, è ottimo per una valutazione istantanea e rapida della comprensione; una check list si adatta meglio al processo di monitoraggio di tutti i compiti complessi; la rubrica di Google moduli è più adatta a valutare la fine del processo e il prodotto finale dell'attività.

### Fase 1 - Identificare le competenze da valutare

Identificare le competenze da valutare e descrivere brevemente mediante comportamenti osservabili. Inoltre, deve essere chiaro a quale area di competenza si riferisce.

Si consiglia di considerare le sei aree di competenze delineate nel modulo 1, che prendono in considerazione il DigComp 2.1. Inoltre è utile tenere a mente che le competenze sono articolate in Conoscenza, Abilità e Attitudini.

### **Fase 2 - Definire i livelli di competenza**

Scegliere in quanti livelli la rubrica sarà strutturata (4 o 8) e definirli in breve con un numero o una lettera che corrispondano alle spiegazioni verbali (es. Avanzata, Intermedia, Base, Iniziale)

### **Fase 3 - Definire i criteri**

I criteri sono definiti in forma neutra con un verbo all'infinito.

Non c'è un numero prefissato di criteri. Si consiglia di prendere nota di tutti quelli che vengono in mente durante il brainstorming e successivamente scegliere quelli più adatti.

### **Fase 4 - Criteri di valutazione**

Questa fase mira a finalizzare la scala di valutazione.

È necessario un linguaggio descrittivo, ma semplice per definire con precisione i diversi livelli mostrati dai criteri. Si consiglia di iniziare dal livello più basso di ogni competenza per andare oltre. Le definizioni in forma negativa vanno evitate.

Quest'ultima fase è il nucleo centrale del compito, perché quando un insegnante redige la rubrica di valutazione sta già lavorando sia sulla definizione dei risultati di apprendimento attesi che sulla comunicazione allo studente, e ai suoi genitori, comunicando il livello raggiunto.

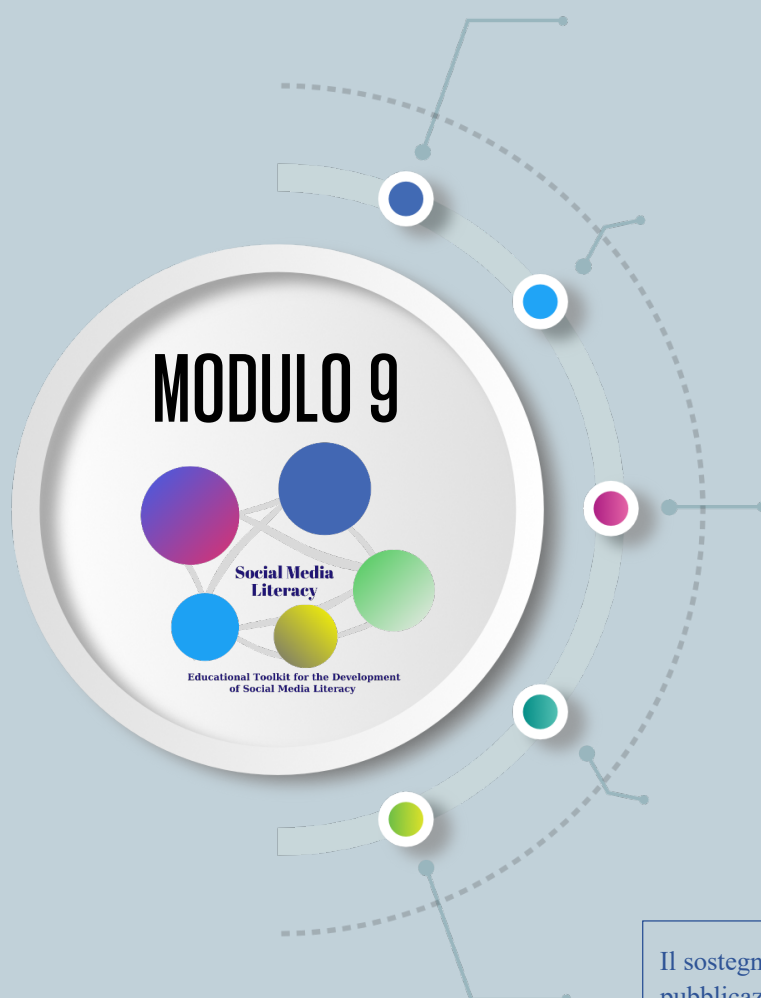
# Corso per lo sviluppo dell'alfabetizzazione ai Social Media nella scuola

Quale valutazione per l'Educazione 4.0?

Valutazione e alfabetizzazione ai Social Media - Concetti chiave

Valuazione delle Competenze nell'alfabetizzazione ai Social Media

Livelli di Valuazione delle competenze nell'alfabetizzazione ai Social Media



## Social Media utilizzati per valutare le competenze degli studenti nelle varie discipline

Cofinanziato dal  
programma Erasmus+  
dell'Unione europea



Erasmus+ ref.no. 2019-1-R001-KA201-063996

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.



## Obiettivo del modulo

---

La natura complessa dell'Educazione 4.0 e la sua continua evoluzione, richiede che la scuola sintonizzi il proprio ruolo alle nuove prospettive e anche che i processi di valutazione siano costantemente aggiornati.

L'epidemia di Coronavirus ha imposto l'e-learning a tutti i livelli di scuola, in tutto il mondo. Si è visto che, laddove le TIC erano già integrate nelle pratiche tradizionali di insegnamento e apprendimento, la didattica a distanza si è svolta senza grossi problemi. Lo sviluppo di soluzioni efficaci è stato più difficile quando gli insegnanti non erano adeguatamente formati o le infrastrutture tecnologiche erano inadeguate.

In ogni caso la didattica a distanza, imposta o sperimentata, ha stimolato un ampio dibattito in questo settore dell'istruzione. L'e-learning è efficace? A quali contesti e discipline è più adatto? Per quali fasce di età di studenti? Come rispondono gli studenti con bisogni speciali? Come scegliere tra diverse piattaforme ICT? Il background socio-culturale degli studenti fa la differenza? Queste sono solo alcune domande importanti emerse rapidamente nei primi mesi del 2020. Ma soprattutto, in questo contesto è possibile valutare i processi di apprendimento degli studenti e come?

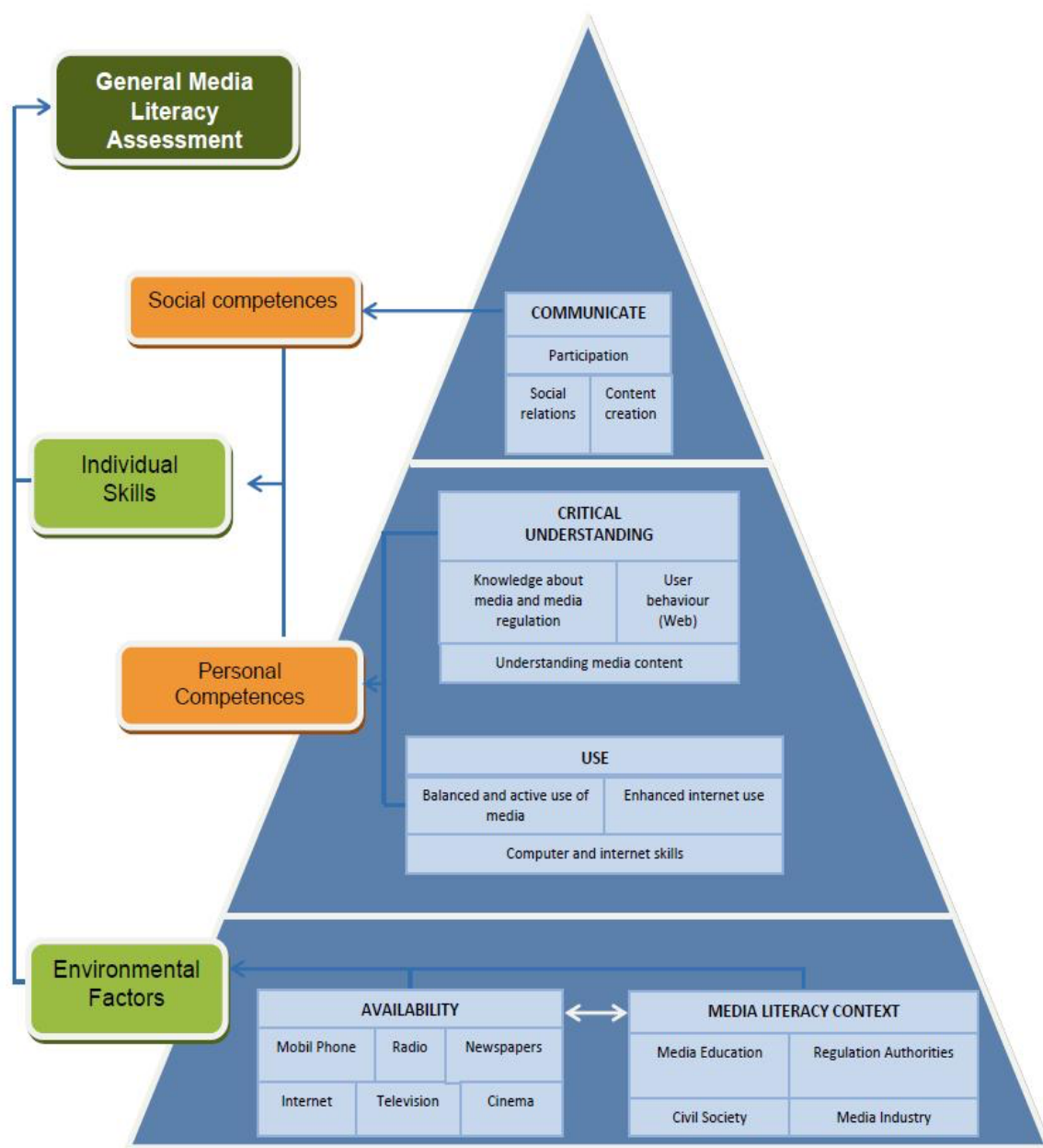
Questo modulo non ha l'ambizione di dare risposte definitive a temi così complessi. Semmai, l'obiettivo è quello di offrire materia di riflessione e di ricerca di strumenti di valutazione adattabili alle diverse esperienze di apprendimento relativi all'uso dei Social Media a scuola.

Un prerequisito importante della valutazione, quando si riferisce all'apprendimento digitale e dei Social Media, è che essa è influenzata da fattori ambientali. Inoltre, è importante considerare che le competenze da valutare sono sia personali che sociali, come si può notare nella seguente immagine tratta dalla relazione finale della Commissione europea, DG Information Society and





Media Bruxelles, pubblicata dall'EAVI nel gennaio 2010:



In generale, i processi di valutazione applicati agli apprendimenti digitali e SM devono tenere in considerazione alcuni aspetti sociali e individuali: la disponibilità dei media, cioè la disponibilità di tecnologia o servizi; il contesto dell'alfabetizzazione ai Media della scuola, cioè le attività o le iniziative attuate dall'istituzione al fine di promuovere l'alfabetizzazione digitale e ai Social Media della scuola stessa.





## Strumenti basati sui Social Media utilizzati per valutare le competenze degli studenti nelle varie discipline

Per quanto riguarda le competenze individuali, le scuole non devono dare per scontato il secondo prerequisito dell'alfabetizzazione ai Media da sviluppare: l'uso delle SM. A questo si riferisce l'intersezione tra disponibilità di strumenti e competenze operative.

Le scuole dovrebbero attuare una strategia di alfabetizzazione ai SM, partendo da un'indagine di base, in modo che le procedure di valutazione siano ben fondate sulla conoscenza di questi prerequisiti.

### **Numero di ore: 3h**

---





## Obiettivi di apprendimento

Le competenze di valutazione di un insegnante ben preparato nell'uso di Internet e dei SM a scuola sono le seguenti tre::

Competenze da Valutare	Descrittori
Utilizzo di strumenti digitali per la valutazione diagnostica, formativa e sommativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- elaborare questionari per individuare le informazioni contestuali;</li> <li>- rivedere gli artefatti inserendo note di accompagnamento;</li> <li>- Scegliere i migliori ambienti digitali di interazione dove dialogare e dare feedback agli studenti;</li> <li>- Redigere rubriche di valutazione utilizzando risorse online</li> <li>- Compilazione di questionari con applicazioni digitali</li> <li>- Gestire le valutazioni all'interno di piattaforme di e-learning (ad esempio log in, Google classroom)</li> </ul>
Progettazione e gestione della valutazione competenze digitali e SM degli studenti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizzare attività per sensibilizzare gli studenti alle competenze digitale</li> <li>- Identificare i prodotti/compiti più appropriati da richiedere agli studenti come prova di competenza digitale</li> </ul>
Promuovere e gestire la valutazione tra pari e l'autovalutazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Guidare gli studenti a scegliere lo strumento di valutazione più adatto a loro (portafoglio elettronico, rubriche ecc.)</li> <li>- aiutare gli studenti a trovare i criteri per la valutazione tra pari</li> <li>- Guidare gli studenti a una comunicazione tra pari assertiva, stimolante e rispettosa durante il feedback</li> </ul>





## Materiali didattici

### 1. Quale valutazione per l'Educazione 4.0?

Il modello tradizionale di insegnamento trasmissivo in cui gli studenti memorizzano le informazioni fornite nel curriculum e sono testati da un Q&A tradizionale o un esame di scrittura soggettivo, non è applicabile nell' Education 4.0.

I nuovi approcci metodologici proposti, come l'apprendimento collaborativo, l'apprendimento situato/attivo e, naturalmente, la metodologia PBL, solo per fare pochi esempi, richiedono nuovi strumenti di valutazione.

La valutazione è una parte cruciale del processo di apprendimento e deve essere finalizzata a sostenerlo in modo educativo. Ciò significa che la valutazione formativa deve sostituire sempre di più quella sommativa. Education 4.0 che si fonda su a un processo di insegnamento/apprendimento sempre più personalizzato, è interessato al processo, cioè a come gli studenti apprendono più che a quanto imparano.

Sostenere il processo di apprendimento degli studenti con una valutazione formativa significa fornire loro feedback continui. In questo modo essi possono identificare i propri di forza e di debolezza. La valutazione formativa può anche aiutare gli insegnanti a riconoscere le aree problematiche degli studenti per reindirizzare la propria programmazione e allinearla ai loro bisogni.

Per fare ciò, gli insegnanti devono migliorare e modificare la loro formazione/insegnamento tradizionale. Essi si trovano di fronte alla sfida continua di tenere il passo e padroneggiare tutti gli strumenti digitali; i SM rappresentano alcuni degli aspetti più avanzati e fluidi della tecnologia digitale. È quindi necessario un quadro di competenze, flessibile e facilmente aggiornabile, che sia da guida e da aiuto.







## 2. Valutazione e alfabetizzazione ai Social Media – Concetti chiave

Nel quadro di riferimento dell'Istruzione, 4.0 il sistema di valutazione deve essere incentrato sui seguenti concetti chiave:

1. il processo di valutazione è finalizzato a guidare il processo di apprendimento
2. la valutazione si concentra più sul processo che sui soli risultati di apprendimento
3. i criteri di valutazione devono essere trasparenti e condivisi in modo chiaro con gli studenti
4. la valutazione deve essere effettuata attraverso vari tipi di prove incentrate su diverse abilità
5. gli strumenti di valutazione devono essere flessibili e adattabili allo stile di apprendimento di ciascuno studente.

## 3. La Valutazione delle Competenze per l'alfabetizzazione ai Social Media

Le competenze digitali e per SML, come dimostrano i molteplici studi condotti dal 2005, sono dinamiche e in costante evoluzione (vedi le varie versioni del DigiComp 2.1). E' quindi difficile stabilire esattamente quale set di competenze devono sviluppare degli insegnanti e studenti del futuro.

La European pedagogical ICT licence specifica un elenco di competenze sulla base del Quadro di riferimento DigCompEdu. Con un approccio particolarmente interessante l'EPiCT mostra come le competenze digitali abbiano non solo una dimensione tecnologica, ma anche pedagogica. In primo luogo, gli insegnanti hanno bisogno di alcuni prerequisiti di base, come ad esempio essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali e avere una solida conoscenza pedagogica.

In secondo luogo devono sviluppare la capacità di usare Internet come una risorsa per creare le proprie lezioni ipertestuali e compiti da proporre agli studenti. A tal fine, gli insegnanti devono padroneggiare sempre meglio lo stile di apprendimento visuale, per il quale "un'immagine vale più di mille parole", al fine di essere in grado di fare leva su di esso.

In terzo luogo, gli insegnanti dovrebbero essere i primi a sperimentare una metodologia collaborativa tra pari, ad esempio attraverso la scrittura digitale collaborativa o attraverso tutti gli strumenti di comunicazione istantanea (Whatsapp, e-mail, Social Media), non solo per questioni





organizzative, ma anche per produrre lezioni. Solo così saranno in grado di guidare gli studenti a farlo.

Queste, sono solo alcune delle competenze da acquisire per gestire i SM a scuola. Esse sono meglio specificati e dettagliati nel EPICT Syllabus e il DigiComp 2.1 che le raggruppano nelle seguenti 5 aree:

- Area di competenza 1: e alfabetizzazione alle informazioni e ai dati
- Area di competenza 2: comunicazione e collaborazione
- Area di competenza 3: creazione di contenuti digitali
- Area di competenza 4: sicurezza
- Area di competenza 5: risoluzione dei problemi

Come mostrato nel modulo uno, va aggiunta un'altra area:

Area di competenza 6: monitoraggio e valutazione

Le tecnologie digitali entrano nel processo di valutazione fornendo strumenti per effettuare la valutazione sia sommativa che educativa. Gli insegnanti hanno a loro disposizione molti strumenti che permettono di monitorare il progresso dell'apprendimento durante lo sviluppo delle attività. Per esempio, ci sono molti strumenti digitali, come Kahoot o Mentimeter che permettono di valutare gli apprendimenti in modo immediato e divertente; moduli di Google che forniscono una valutazione rapida e un test sommativo, ecc.

In questo modo, gli insegnanti, in modo più veloce rispetto ai metodi tradizionale, possono fornire agli studenti un feedback, oltre a fare una diagnosi rapida e intervenire in modo tempestivo per correggere e supportare gli studenti, laddove necessario.

D'altra parte gli studenti sono molto avvantaggiati nel ricevere feedback tempestivi e possono essere in grado di monitorare i propri progressi scolastici, diventando co-costruttori del loro apprendimento e vivere la valutazione per ciò che dovrebbe essere: l'immagine di ciò che lo studente è in un momento specifico, in modo che lui/ lei possa pianificare miglioramenti regolando il proprio studio e l'impegno.





Considerando quanto sopra, la formazione sulla valutazione deve essere finalizzata sia alle competenze su come valutare gli studenti che alle competenze su come aiutare gli studenti a sviluppare abilità di autovalutazione.

Come sopra menzionato, le tre più importanti competenze in materia di valutazione sono:

- utilizzare di strumenti digitali per la valutazione diagnostica, formativa e sommativa
- progettare e gestire le competenze digitali di valutazione degli studenti
- promuovere e gestire la valutazione tra pari e l'autovalutazione.

#### 4. Livelli di competenza nella valutazione per l'alfabetizzazione ai Social Media

Per quanto riguarda i livelli di competenza, si deve prendere in considerazione il DigComp 2.1 non solo per gli otto livelli che indica per ciascuna competenza, ma anche come modello da tenere in considerazione quando si costruiscono specifiche rubriche o performance list.

In primo luogo perché contiene riferimenti guida come l'utilizzo di verbi d'azione e la struttura e il vocabolario del Quadro europeo delle qualifiche (EQF).

In secondo luogo, perché ogni livello di descrizione fa riferimento alle dimensioni della conoscenza, abilità e attitudini di una competenza. Il Digcomp 2.1 è un documento molto dettagliato e complesso (168 descrittori, 8 per 21 risultati di apprendimento). Gli insegnanti devono tenerlo in considerazione come quadro di riferimento, ma possono semplificarlo quando costruiscono i propri strumenti di valutazione.

Per fare ciò, in analogia, è possibile considerare 4 livelli di competenza, definiti come segue:

Proficiency levels per la SML a Scuola			
AVANZATO	INTERMEDO	BASE	INIZIALE
Autonomo e consapevole	Autonomo	Non sempre corretto	Solo se guidato





Per valutare il processo di apprendimento che conduce alla elaborazione di un prodotto, questi livelli di competenza possono essere adattati e utilizzati sia in una rubrica che in una check list secondo un insieme di vari descrittori necessari nello specifico. I livelli aiutano insegnanti e studenti a misurare gli apprendimenti per capire meglio il posizionamento rispetto ai risultati attesi, precedentemente fissati e condivisi con gli studenti.

## Risorse

- [http://pontydysgu.org/wp-content/uploads/2007/11/eva\\_europe\\_vol2\\_prefinal.pdf](http://pontydysgu.org/wp-content/uploads/2007/11/eva_europe_vol2_prefinal.pdf)
- <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1108346.pdf>
- [https://eavi.eu/wp-content/uploads/2010/06/eavi\\_study\\_on\\_assessment\\_criteria\\_for\\_media\\_literacy\\_levels\\_in\\_europe.pdf](https://eavi.eu/wp-content/uploads/2010/06/eavi_study_on_assessment_criteria_for_media_literacy_levels_in_europe.pdf)
- <http://www.mce-fimem.it/la-valutazione-nella-didattica-a-distanza-strumenti-e-criteri/>
- <https://www.futurereadyedu.com/what-is-education-4-0-how-you-can-adapt-this-in-the-learning-environment/>
- <http://www.epict.it/content/syllabus-dei-moduli-epict>





## Spunti di apprendimento

### LEARNING SNACKS

Social media based tools used to assess students' competences in different study disciplines



#1

Evaluation of digital and Social Media learning is influenced by environmental, personal and social factors: technology and Media availability; Media Literacy School context; the use of SM (tools availability and operational skills).



#2

On the Education 4.0 perspective, digital evaluation tools allow: to substitute summative assessment with the formative one; to support students' learning process with a formative assessment providing them with ongoing feedbacks and strengthening a more personalised teaching/learning process.



#3

Digital tools allow teachers to monitor the learning progress along with the implementation activities. They can quickly provide with feedback, make a rapid diagnosis and intervene to correct and scaffold students where necessary.



#4

Digital Evaluation greatly advantages students that can self-monitor their school performance and plan improvements by regulating their own study and commitment.



#5

Different assessment tools for different evaluations: instant and quick evaluation of the comprehension processes, e.g. Kahoot/Mentimeter; monitoring process of a complex task, e.g. a performance list; assess the end of the process and the final product/evidence of the activity, e.g. Google moduli rubric.



#6

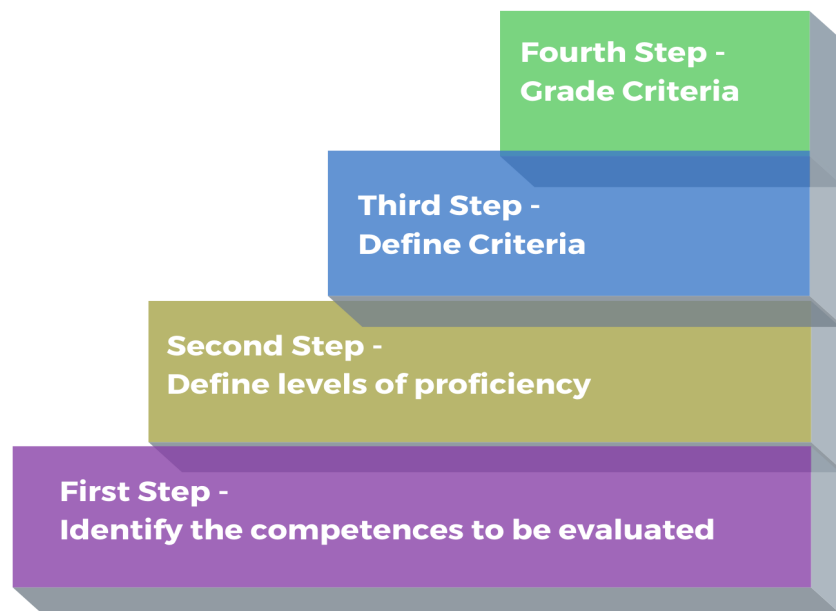
Proficiency levels measure learnings and show students positioning with respect to the expected results. Each level of description refers to the basic dimensions of a competence: knowledges, skills and attitudes.



## Infografiche

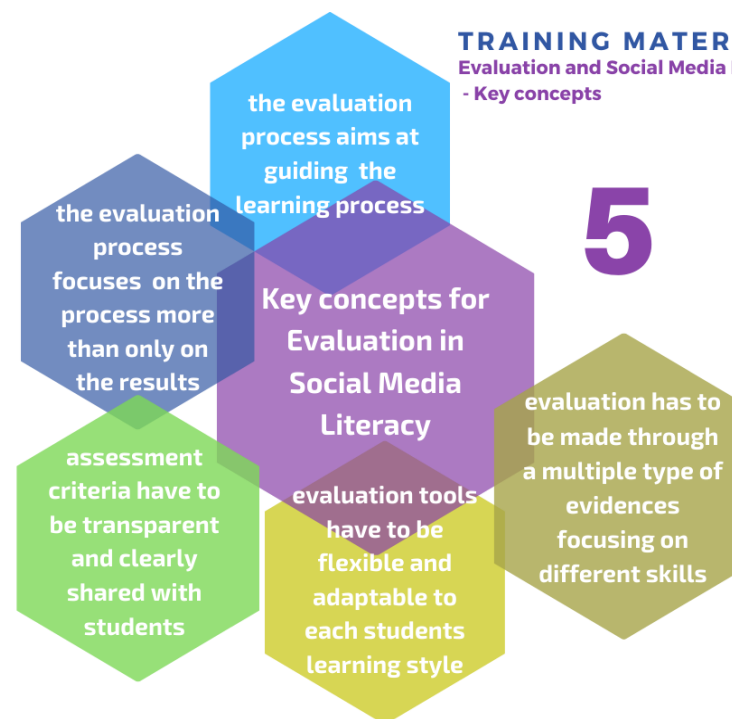
### ACTIVITY ASSESSMENT

How to build up an Evaluation tool



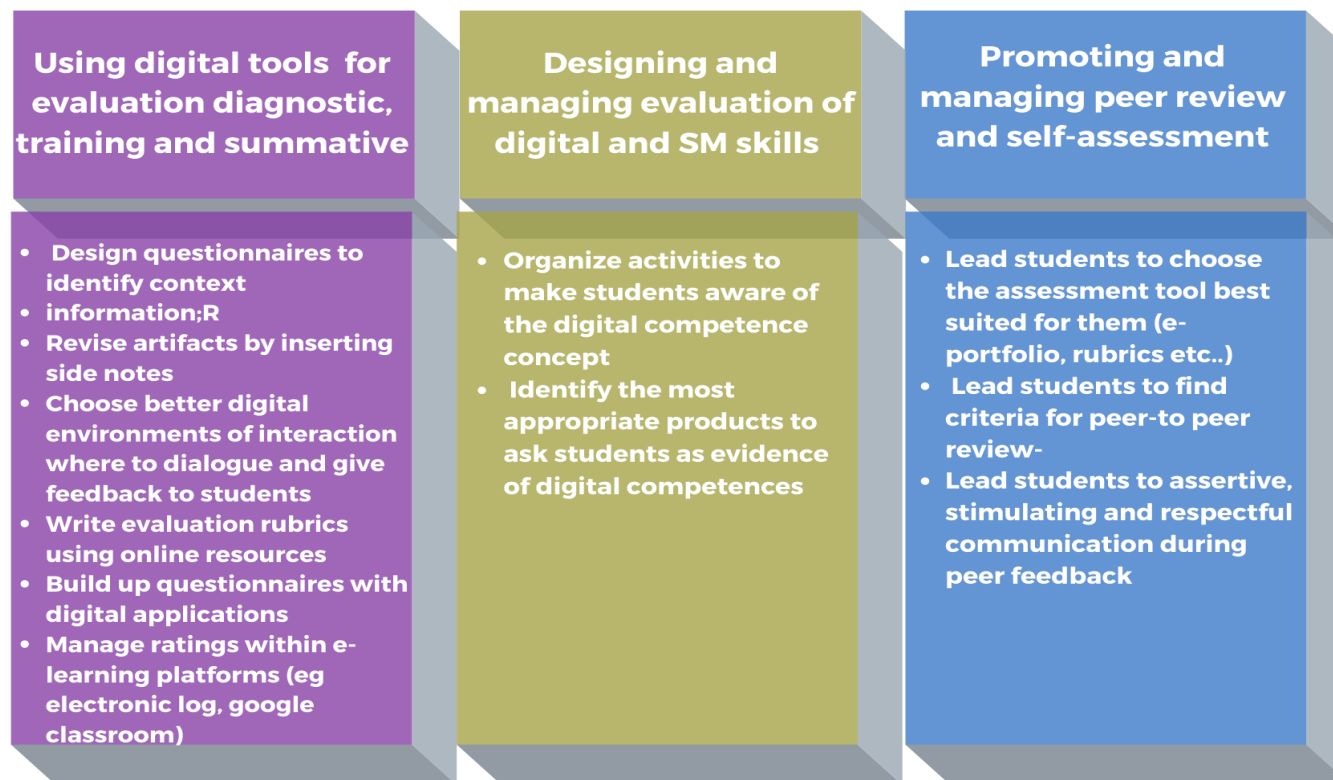
### TRAINING MATERIALS

Evaluation and Social Media Literacy  
- Key concepts



## Infografiche

### LEARNINGS OUTCOMES Key Competences of Evaluation in SML



## Attività per gli studenti

### 01. Attività 1: Kahoot sulla Francia: aspetti geografici e storici

**Descrizione:** La classe è divisa in 4 gruppi secondo le indicazioni e della metodologia task based e quella collaborativa, che prevedono un capogruppo, un moderatore e due guardiani del silenzio. Agli studenti viene proposto un video sulla geografia della Francia e mostrato due volte; gli studenti completano un diagramma con le informazioni trovate nel video. Sulla base delle informazioni catturate ogni gruppo prepara un quiz, utilizzando l'app Kahoot, per testare gli altri gruppi.

**Perché questa attività è rilevante:** Kahoot è uno strumento di rilevazione istantanea che stimola la classe a studiare in modo ludico i diversi aspetti della Francia, dalla Geografia alla Storia. L'uso di Kahoot li aiuta anche ad acquisire o a rafforzare le loro competenze digitali nell'uso dei social network.

02. **Esempio** di un Kahoot creato dagli studenti alla fine dell'attività di cui sopra: <https://create.kahoot.it/details/la-geographie-de-la-france/0f3460ed-4df7-47fe-9421-72b18820878f>

### 03. Attività 2: Produzione di una biografia-video di un personaggio importante individuato nei vari argomenti trattate dalla scuola (Pace, Razzismo, Diritti, Obiettivi ONU 2030 ecc..)

**Descrizione:** L'attività si basa sulla metodologia collaborativa. Inizialmente vengono proposte diverse biografie significative. Ogni studente può scegliere quello che lo ha interessato maggiormente. L'insegnante dà la biografia del personaggio scelto, in una lingua adatta alle capacità degli studenti. Lo studente riassume il testo che viene poi rivisto con l'insegnante. Infine, nella terza fase viene realizzato uno script per la produzione di un video. Lo script consiste in una semplice tabella a tre colonne: numero, testo e immagine. La prima colonna indica in modo progressivo il numero di immagini e testi da inserire nel video. La seconda viene utilizzata per inserire le didascalie



estratte dal testo di sintesi. Nella terza vengono inserite le immagini opportunamente scelte e selezionate dallo studente. La tabella servirà da guida per la realizzazione del video. Lo studente sceglie quindi la colonna sonora e le transizioni tra le immagini. Il lavoro termina con la produzione effettiva del video. Per questa fase è possibile consigliare diversi strumenti di video editing: dal più semplice (Windows Movie Maker, Imovie, Black Magic, Avidemux) a quelli più complessi che richiedono competenze avanzate (Pinnacle o Davinci). La realizzazione di un video comporta competenze diverse: dalla lingua (saper produrre un testo di sintesi) alle competenze digitali e comunicative. Al termine dei lavori lo studente presenterà il prodotto che potrà essere pubblicato sui Social Media della scuola.

**Perché questa attività è rilevante?:** Osservare e valutare il processo di realizzazione di un video permette all'insegnante di ottenere molti riscontri utili sul lavoro dello studente. Per monitorare il processo, gli insegnanti possono utilizzare una check list, mentre per il prodotto, il video, possono utilizzare una rubrica appositamente costruita.

#### Esempio di check list per monitorare il processo:

Indicatori di competenza	Livelli di monitoraggio			
	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
	Autonomo e consapevole	Autonomo	Non sempre corretto	Solo se guidato
Personaggio scelto				
Biografia scritta				
Studio della Biografia				
Riassunto del testo				
Uso della rubrica				
Creazione delle didascalie				
Scelta delle immagini				

Scelta della colonna sonora				
Scelta delle sequenze				
Registrazione dell'Audio				
Produzione del Video				

**Esempio di una Rubrica per valutare il prodotto finale:**

Indicatori di Area	Livelli di competenza			
	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
	<i>Autonomo e consapevole</i>	<i>Autonomo</i>	<i>Non sempre corretto</i>	<i>Solo se guidato</i>
<b>Esaustività</b>	Il video è completo in tutte le sue parti	Il video è parzialmente completo perché non sono state inserite transizioni e/o animazioni	il video è solo parzialmente completo in quanto non sono state inserite registrazioni musicali e/o vocali, transizioni e/o animazioni	il video è solo parzialmente completo manca la maggior parte delle caratteristiche richieste
<b>Chiarezza della esposizione</b>	il video è chiarissimo e offre una piena comprensione della biografia del personaggio	Il video è chiaro, ma offre una parziale comprensione della biografia del personaggio	il video è abbastanza chiaro, ma offre una comprensione limitata e generica della biografia del personaggio	il video offre solo una presentazione confusa della biografia del personaggio
<b>Adeguatezza</b>	l video è perfettamente adeguato ai requisiti	Il video è adeguato ai requisiti richiesti	Il video è abbastanza adeguato ai requisiti richiesti	Il video è poco adeguato ai requisiti richiesti

	richiesti			
<b>Creatività</b>	Il video evidenzia elevate competenze digitali personali e creative in tutte le sue parti	Il video mostra elementi personalizzati dallo studente	Il video è abbastanza creativo, ma lo studente ha solo seguito le indicazioni date	il video mostra scarsa creatività lo studente ha seguito solo alcune delle indicazioni date
<b>Usabilità</b>	Il video è riutilizzabile e pubblicabile	il video è riutilizzabile ma necessita di alcune modifiche prima di essere pubblicato	Il video è riutilizzabile ma necessita di cambiamenti significativi	Il video necessita di grandi cambiamenti per poter essere utilizzato

## Attività di valutazione

La valutazione delle attività di questo modulo prevede la creazione collaborativa di una rubrica di valutazione delle competenze relative alla SML applicata a un compito specifico. Prima di iniziare, è quindi necessario definire a quale compito si riferiscono le competenze scelte per redigere la rubrica. I riferimenti possono essere trovati nel modulo 1, vedere l'attività di valutazione e sopra, nel presente documento.

Come spiegato in precedenza, ci sono diversi strumenti che possono essere utilizzati per la valutazione (Kahoot, moduli di Google per elaborare elenchi di prestazioni o rubriche, ecc.). È importante essere consapevoli che ognuno di essi si adatta a diversi tipi di valutazione. Per esempio Kahoot, o simili, è ottimo per una valutazione istantanea e rapida della comprensione; una check list si adatta meglio al processo di monitoraggio di tutti i compiti complessi; la rubrica di Google moduli è più adatta a valutare la fine del processo e il prodotto finale dell'attività.

### Fase 1 - Identificare le competenze da valutare

Identificare le competenze da valutare e descrivere brevemente mediante comportamenti osservabili. Inoltre, deve essere chiaro a quale area di competenza si riferisce.

Si consiglia di considerare le sei aree di competenze delineate nel modulo 1, che prendono in considerazione il DigComp 2.1. Inoltre è utile tenere a mente che le competenze sono articolate in Conoscenza, Abilità e Attitudini.

### **Fase 2 - Definire i livelli di competenza**

Scegliere in quanti livelli la rubrica sarà strutturata (4 o 8) e definirli in breve con un numero o una lettera che corrispondano alle spiegazioni verbali (es. Avanzata, Intermedia, Base, Iniziale)

### **Fase 3 - Definire i criteri**

I criteri sono definiti in forma neutra con un verbo all'infinito.

Non c'è un numero prefissato di criteri. Si consiglia di prendere nota di tutti quelli che vengono in mente durante il brainstorming e successivamente scegliere quelli più adatti.

### **Fase 4 - Criteri di valutazione**

Questa fase mira a finalizzare la scala di valutazione.

È necessario un linguaggio descrittivo, ma semplice per definire con precisione i diversi livelli mostrati dai criteri. Si consiglia di iniziare dal livello più basso di ogni competenza per andare oltre. Le definizioni in forma negativa vanno evitate.

Quest'ultima fase è il nucleo centrale del compito, perché quando un insegnante redige la rubrica di valutazione sta già lavorando sia sulla definizione dei risultati di apprendimento attesi che sulla comunicazione allo studente, e ai suoi genitori, comunicando il livello raggiunto.