



n.2 - 2021

In questo numero

di Giuseppe Corsaro

La scuola è forse il posto più appropriato per parlare di valutazione. O forse dovremmo dire di *valutazioni*. Sì, perché a scuola la valutazione è di casa ed è molteplice e variegata. Innanzitutto c'è la valutazione che riguarda direttamente gli studenti: rendimenti, comportamenti, progressi, metodi di studio, autonomia, maturazione, abilità, competenze, e chi più ne ha più ne metta. Poi la stessa scuola: RAV, piani, valutazioni sistemiche, osservazioni, rilevazioni, quozienti vari, ecc... Ma anche gli insegnanti: nell'anno di prova, durante il servizio, nella formazione.

E quanta varietà nelle valutazioni: giudizi sintetici o meno, voti, rubriche valutative, valutazioni formative, sommative, diagnostiche, iniziali, in itinere, finali. E ancora: criteri, livelli, prove strutturate, verifiche, quiz, test, autovalutazione, valutazione tra pari...

Insomma, se c'è un luogo che può essere considerato una vera "palestra" complessa e ricca di sfaccettature per comprendere cosa sia la valutazione quello è di sicuro la scuola. E le tecnologie digitali? Che ruolo hanno nella valutazione scolastica? Stanno incidendo in qualche modo? Il digitale sta aiutando anche a valutare?

Dato il grande cambiamento che il digitale sta introducendo ormai da anni nella didattica, è probabile che stia dando un contributo e un supporto anche nei processi e nei metodi di valutazione. Prove strutturate con vari sistemi di valutazione automatica non sono certo una novità. *Computer based testing*, *Electronic assessment*, Test per l'autovalutazione e Quiz autocorrettivi sono presenti in quasi tutte le piattaforme *e-learning* a supporto dei libri di testo ma vengono adottati addirittura anche dalle agenzie preposte al monitoraggio ed alla misurazione del sistema scolastico nazionale.

Inoltre sono ormai centinaia i software che hanno funzionalità dedicate all'accertamento di conoscenze, abilità e competenze. Anche in questo caso c'è una grande varietà: app dedicate, funzioni integrate all'interno di altri software, programmi da installare localmente ma anche piattaforme *online*. Permettono di creare e somministrare quiz, test, verifiche e prove varie. Alcuni di questi sono anche in grado di introdurre efficaci sistemi di *gamification* o addirittura di trasformare un momento di verifica in un vero e proprio gioco o in una competizione.

Il docente del XXI secolo ha a disposizione una "cassetta degli attrezzi" davvero ricca e potente al riguardo. In questo numero accogliamo tanti validi contributi che potranno aiutare nell'esplorazione di questo panorama che si sta rivelando molto interessante ed utile anche nella DAD e nella DDI.

Qui una breve presentazioni degli articoli sul tema del numero.

Elisabetta Buono insegna Lettere in un liceo artistico sardo. Utilizza *Learning Designer* un'applicazione gratuita online di origine inglese che ritiene un valido strumento di progettazione e rappresentazione consapevole e ragionata di *lesson plan*. Semplice da utilizzare grazie ad una piattaforma molto intuitiva, consente all'insegnante di avere maggiore consapevolezza in merito alle scelte che opera e ai risultati dell'apprendimento che intende raggiungere.

Elena Balestrazzi, docente di inglese in un liceo linguistico, scrive che *"la valutazione durante la DaD ha rappresentato la sfida più ardua per i docenti in didattica a distanza"*. E' emersa la criticità delle forme di valutazione tradizionali impotenti, oltretutto, di fronte al *cheating*. Nel suo articolo propone sia modalità per evitarlo nelle verifiche più legate alla semplice conoscenza di contenuti sia nuove modalità di verifiche per competenze quali saper analizzare, valutare e creare.

Anna Maria Lorusso insegna lettere e latino in un liceo piemontese. Racconta un'attività di storia proposta ai suoi studenti in DaD: in modo collaborativo gli studenti dovevano, in piccoli gruppi, realizzare un documentario sulla spiritualità egizia. Parte integrante dell'attività è stata l'autovalutazione, gestita tramite una check-list ed una rubrica.

Enrica Maragliano, docente di matematica e fisica in un liceo umanistico descrive nel suo interessante articolo come lo scenario della DaD abbia imposto un cambio di passo anche alle pratiche valutative. Vengono descritte in modo dettagliato attività che mostrano come il focus si sposti dalle mere verifiche sommative a verifiche e valutazioni che consentono una reale acquisizione di competenze, che, in quanto tali, attivano e sostengono processi di apprendimento autonomo in contesti diversificati.

Andrea Cartotto, docente specializzato in Nuove Tecnologie per la Didattica ci offre una presentazione di Panquiz!, una web app e una mobile app nel campo della *gamification*. Sia per scelte grafiche sia per le molteplici funzionalità, l'autore ci avvisa che *"Definire PanQuiz! una alternativa italiana alla nota risorsa per la gamification Kahoot appare, oltre che improprio, riduttivo."* Non ci resta che approfondire!

Francesca Palareti lavora presso la Biblioteca di Scienze sociali dell'Università di Firenze e si occupa di formazione, metodologie didattiche innovative ed e-learning. Il suo articolo contribuisce alla riflessione sul senso della valutazione e su come l'attuale scenario pandemico abbia richiesto un cambio di passo anche nella proposizione di tipologie valutative diversificate, centrate maggiormente sull'acquisizione di competenze..Fornisce inoltre un'interessante e dettagliata panoramica dei vari software liberi che supportano i docenti nella creazione di rubriche di valutazione.

Elisa Angella e Celeste Mariotti, docenti di scuola primaria sollecitano nel loro articolo, delle riflessioni sul valore della valutazione e sull'uso delle *rubric che svolgono una funzione* funzione progettuale e orientativa ancor prima che valutativa.

Un focus particolare è sulla valutazione partecipata che attivando un processo dialogico e meta-

valutativo conduce all'autoconsapevolezza e all'identificazione chiara di propri punti di forza e debolezza nonché degli obiettivi che si intende raggiungere.

Martino Sacchi, docente di filosofia e storia e gestore del sito didattico Il filo di Arianna, offre un interessante contributo al tema della valutazione dal punto di vista giuridico, in specifico del problema della archiviazione e conservazione di prove realizzate all'interno del CMS Moodle: Fornisce una dettagliata e davvero utile soluzione al problema delle prove realizzate digitalmente in piattaforma Moodle dagli studenti.

Fabio Marca insegna filosofia in un liceo lombardo. Nel suo articolo racconta come usa con i propri studenti lo strumento Quiz di Moodle e ne evidenzia la grande flessibilità sia nella realizzazione di test che relativamente alla loro correzione e valutazione.

Dario Ianneci ci guida passo passo nella realizzazione di uno strumento di valutazione efficace, una rubric digitale che possa essere adatta per la valutazione di conoscenze e competenze, al di là dell'ottica forse antiquata dei voti decimali. Nell'articolo anche esempi pratici e una guida passo passo per creare rubric con tool specifici (ForAllRubrics) o altre comuni piattaforme.

"Lo studente, come un'opera d'arte, sta prima nell'idea dell'insegnante che nella sua azione": con queste parole d'oro **Florenzia Cecilia Ferro e Giuseppe Schiumerini** ci conducono in un breve viaggio sulle origini della gamification nella didattica per poi indicare alcune learning app (Socrative, Quizziz, Blooket e altre) per sfruttare l'elemento ludico nel processo di valutazione.

Alessia Cocco, Costantina Cossu, Simonetta Falchi e Caterina Ortu (EFT Sardegna) evidenziano come molte scuole abbiano fatto ricorso, per fare didattica durante la chiusura delle scuole, a Moodle e ne approfondiscono gli strumenti per la valutazione che *"non si aggiunge all'unità di apprendimento come fase conclusiva, ma ne è parte strutturale, in visione di una valutazione "per l'apprendimento" e non "dell'apprendimento"*.

Licia Landi presenta la sua esperienza con OpenCurriculum, una piattaforma per la progettazione didattica in cui in cui *"il docente costruisce la propria raccolta di lezioni, fogli di lavoro, esercizi, compiti autentici, rubriche di valutazione"*. Indica le coordinate per poter formulare una valutazione coerente con la formatività dell'esperienza (valutazione formativa), formatività che non può essere predisposta senza un'accurata progettazione esplicita.

Elisa Garieri ci racconta **l'uso delle rubriche di valutazione in Google classroom**. *"L'utilizzo di una rubrica di valutazione - scrive - ha reso il processo di valutazione un momento di confronto e di crescita nel complesso rapporto tra docenti e discenti e nell'ancor più difficile processo di autovalutazione da parte studenti"*.

Veniamo ora alle consuete rubriche.

Competenze e certificazioni

Fabio Frittoli, insegnante di materie letterarie nella scuola media e formatore sull'utilizzo del digitale racconta nel suo articolo come sia stato possibile far acquisire le certificazioni ECDL/ICDL utilizzando software libero per la preparazione degli studenti. Molte sono le risorse e i materiali predisposti dall'autore per supportare gli studenti ad acquisire competenze digitali e anche a conseguire le certificazioni AICA.

Progetti europei

Pierfranco Ravotto, **Giulia Dakli** e **Veronica Tanelli** sono stati i partner italiani nel progetto Reacti-VET in rappresentanza di AICA e di Fondazione JAC-Jobs Academy. Focus del progetto era tema della capacità di chi si occupa di formazione professionale di fornire risposte tempestive alle richieste del mercato del lavoro: una questione di rilievo dei bisogni di competenza, di metodologie didattiche, di uso del digitale nella formazione e di produzione e condivisione di risorse didattiche aperte. Un e-Book in 4 lingue è quanto a conclusione del progetto viene condiviso con gli interessati.

Carmelina Maurizio e **Marina Porta** parlano di come siano cambiati i progetti di mobilità in tempi di pandemia, quando la mobilità non può essere fisica ma solo virtuale. La soluzione per molte scuole è stato il ricorso a TwinSpace, la piattaforma di eTwinning.

Francesco Fabbro, **Donatella Nucci**, **Maria Chiara Pettenati**, **Maria Ranieri** e **Alexandra Tosi**, hanno svolto - per conto dell'Unità italiana eTwinning, di Indire e dell'Università di Firenze - una ricerca per valutare l'impatto dell'esperienza didattica e formativa maturata nell'ambito della comunità eTw sullo sviluppo professionale dei docenti in servizio in Italia. La ricerca ha riguardato tre aree: Didattica, professionalità docente e Partecipazione scolastica. In questo articolo ce ne presentano i risultati.

Dalla rete

Abbiamo ricevuto un interessante fascicolo prodotto da INDIRE ed edito da Carocci editore: "Comunità di memoria, comunità di futuro. Il valore della piccola scuola. A recensirlo è **Pierfranco Ravotto** che scrive: "Raccoglie la memoria - la realtà attuale e dei due secoli precedenti - perchè non vada dispersa; ma con un occhio al futuro. Il valore della piccola scuola non sta solo nel servizio che offre a territori per alcuni aspetti svantaggiati, per contrastare le diseguaglianze territoriali; sta anche in una ricerca e sperimentazione che possono essere utili anche alle scuole grandi."



Giuseppe Corsaro

prof.g.corsaro@gmail.com

Insegna Lettere nella Secondaria di primo grado. Esperto in nuove tecnologie applicate alla didattica. Ha fondato e amministra la community "Insegnanti 2.0". Collabora con la rivista Bricks. Svolge regolarmente attività come formatore e relatore per il PNSD e per varie istituzioni scolastiche in merito alla didattica supportata dalle nuove tecnologie. Recentemente è impegnato nella formazione degli insegnanti sulla G-Suite for Education in qualità di Google Certified Teacher Trainer.