

E-GUIDE 3:

Strategie di valutazione e strumenti

D-Upskill.50 – Smart toolkit for supporting adult workers and adult educators in the educational digital upskilling pathways



Co-funded by
the European Union



Sommario

introduzione	3
1. Strategie di valutazione	4
introduzione	4
Obiettivi	4
Istruzioni	5
Deposito	16
Valutazione	16
2. Analizzare le prove	18
introduzione	18
Obiettivi	19
Istruzioni	19
Deposito	22
Valutazione	22
3. Feedback e pianificazione	24
introduzione	24
Obiettivi	24
Istruzioni	24
Deposito	27
Valutazione	28
Glossario	29
Riferimenti	29





Introduzione

Il monitoraggio del processo di apprendimento implica l'osservazione e il monitoraggio dei progressi di uno studente o di un gruppo di studenti nel tempo, al fine di identificare aree di forza e debolezza e apportare modifiche alle strategie di insegnamento e apprendimento secondo necessità. Questo può essere fatto fornendo agli studenti test regolari, feedback e parlando con loro, così come facendo in modo che l'insegnante pensi e valuti sempre se stesso.

Il monitoraggio del processo di apprendimento può anche comportare l'ottenimento di voti, i punteggi dei test e altri segni di progresso accademico da parte degli studenti e la loro analisi. Queste informazioni possono essere utilizzate per trovare modelli e tendenze nel rendimento scolastico degli studenti, che possono poi essere utilizzati per decidere come aiutare gli studenti e migliorare il loro apprendimento.

Ad esempio, se un insegnante vede che un certo gruppo di studenti ha ripetutamente problemi con una determinata materia o abilità, potrebbe dover cambiare il modo in cui insegna, dare a quegli studenti più aiuto o risorse, o cambiare il curriculum per soddisfare meglio le esigenze degli studenti. Bisogni di quegli studenti. D'altra parte, se un insegnante vede che un particolare studente eccelle in una determinata area, può scegliere di fornire compiti più impegnativi o opportunità per un apprendimento più approfondito in quella materia.

È anche importante che gli insegnanti comunichino regolarmente con genitori e tutori sui progressi dei loro figli e li coinvolgano nel processo di monitoraggio. Ciò può aiutare a garantire che tutti lavorino insieme per supportare l'apprendimento e lo sviluppo dello studente.

Il processo di apprendimento può anche essere monitorato utilizzando la tecnologia. Questi strumenti possono fornire dati e analisi dettagliati sui progressi, sul coinvolgimento e sulle prestazioni degli studenti, che possono essere utilizzati per informare le strategie di insegnamento e fornire un supporto mirato.

Quando si integrano gli aspetti digitali nell'apprendimento e nell'insegnamento, le tecnologie digitali sono cruciali come elemento indispensabile delle strategie di valutazione. Tu, come educatore digitalmente competente, dovresti essere in grado di creare o facilitare approcci di valutazione innovativi adatti a gruppi di studenti di età selezionati. Puoi utilizzare le tecnologie digitali per monitorare direttamente i progressi degli studenti, per facilitare un feedback efficace e per fornire una valutazione alla fine del processo di apprendimento. Dovresti analizzare i dati prodotti durante la valutazione del comportamento di apprendimento di ogni singolo studente e interpretarli insieme alle prove convenzionali sul comportamento dello studente per prendere decisioni informate.

Suggerimenti: la valutazione formativa è un tipo di test continuo e a bassa posta in gioco, utilizzato per verificare il livello di apprendimento e comprensione degli studenti durante un'unità o un corso di studi. L'obiettivo della valutazione formativa è fornire agli studenti e agli insegnanti un feedback su come stanno imparando, in modo che possano migliorare il modo in cui apprendono in futuro. Esempi di valutazione formativa includono quiz, sondaggi, ticket di uscita e discussioni in classe. La valutazione formativa è spesso contrapposta alla valutazione sommativa, che è una valutazione ad alto rischio dell'apprendimento degli studenti che avviene alla fine di un'unità o di un corso.



1. Strategie di valutazione



Introduzione

L'obiettivo di questa parte della guida è fornire gli strumenti necessari per utilizzare le tecnologie digitali per monitorare i progressi attuali di uno studente e valutare i risultati dello studente al termine dell'unità didattica. Migliorare la diversità e l'idoneità dei formati e degli approcci di valutazione per gli studenti da parte degli educatori anziani.

Obiettivi

- utilizzare strumenti di valutazione digitale per monitorare il processo di apprendimento e ottenere informazioni sui progressi degli studenti.
- utilizzare le tecnologie digitali per migliorare le strategie di valutazione per monitorare i progressi attuali di uno studente.
- utilizzare le tecnologie digitali per migliorare la valutazione sommativa nei test.
- utilizzare le tecnologie digitali per registrare, archiviare e archiviare gli artefatti dell'apprendimento e della riflessione per un singolo studente al fine di promuovere l'utilità dell'apprendimento.



- utilizzare una varietà di formati di valutazione digitali e non digitali ed essere consapevoli dei loro vantaggi e svantaggi.
- riflettere criticamente sull'adeguatezza degli approcci di valutazione digitale basati sulle esperienze e adattare le strategie di conseguenza.

Istruzioni

L'apprendimento digitale presenta opportunità uniche di valutazione, nonché alcune sfide che richiedono un'attenta considerazione. Ecco alcune strategie di valutazione per l'apprendimento digitale:

Valutazione formativa attraverso strumenti digitali: Gli strumenti digitali possono essere utilizzati per fornire una valutazione formativa continua durante tutto il processo di apprendimento. Strumenti come quiz, sondaggi e sondaggi possono fornire un feedback immediato agli studenti e informare l'insegnante su come adattare il proprio insegnamento per soddisfare meglio le esigenze degli studenti.

Valutazione basata sul progetto: L'apprendimento digitale consente progetti collaborativi e ricchi di contenuti multimediali che possono essere valutati utilizzando strumenti digitali. Gli studenti possono lavorare su progetti che incorporano diversi tipi di media, come audio, video, immagini e testo. Possono anche utilizzare strumenti di collaborazione, come Google Docs o Microsoft Teams, per lavorare insieme su un progetto.

Valutazione tra pari: La valutazione tra pari può essere utilizzata per dare agli studenti l'opportunità di imparare gli uni dagli altri e fornire feedback ai loro pari. È possibile utilizzare strumenti digitali per facilitare la valutazione tra pari, come forum di discussione online o strumenti di videoconferenza.

Valutazione autentica: L'apprendimento digitale offre opportunità di valutazione autentica, in cui gli studenti vengono valutati su compiti del mondo reale rilevanti per la loro vita. Ad esempio, gli studenti potrebbero creare un sito web o una campagna sui social media per affrontare un problema del mondo reale e il loro lavoro potrebbe essere valutato utilizzando strumenti digitali.

Ludicizzazione: La gamification è l'uso di elementi simili a giochi per migliorare l'apprendimento e la motivazione. Gli strumenti digitali possono essere utilizzati per creare giochi che valutino le conoscenze e le abilità degli studenti e che forniscano allo studente un feedback immediato.

Valutazione adattiva: L'apprendimento digitale può essere utilizzato per creare valutazioni adattive, in cui la valutazione si adatta alle capacità e alle conoscenze dello studente. Gli strumenti digitali possono essere utilizzati per creare valutazioni personalizzate per ogni studente, fornendo una misura più accurata del suo apprendimento.

Suggerimenti: ludicizzazione! Gli strumenti di valutazione digitale possono essere utilizzati per creare giochi educativi e simulazioni che coinvolgono gli studenti nel processo di apprendimento fornendo allo stesso tempo dati preziosi sui loro progressi.





Valutare e valutare gli studenti nei giochi educativi può essere un modo utile per monitorare i loro progressi e fornire feedback sul loro apprendimento. Ecco alcuni suggerimenti per valutare e monitorare gli studenti nei giochi educativi:

Stabilire obiettivi di apprendimento chiari: Prima di utilizzare un gioco educativo per la valutazione, è importante stabilire obiettivi di apprendimento chiari e identificare in che modo il gioco aiuterà gli studenti a raggiungere tali obiettivi.

Utilizza rubriche o guide di punteggio: Le rubriche o le guide ai punteggi possono essere strumenti utili per valutare e monitorare gli studenti nei giochi educativi. Questi strumenti dovrebbero basarsi sugli obiettivi di apprendimento e dovrebbero identificare chiaramente i criteri per il successo nel gioco.

Monitorare i progressi dello studente: Molti giochi educativi dispongono di strumenti di monitoraggio integrati che consentono agli educatori di monitorare i progressi degli studenti e identificare le aree in cui gli studenti potrebbero avere difficoltà. Questi strumenti possono essere utilizzati per fornire feedback agli studenti e per adattare l'insegnamento secondo necessità.

Fornire un feedback: Il feedback è una parte importante di qualsiasi processo di valutazione. Nei giochi educativi, il feedback può essere fornito in tempo reale o al termine del gioco. Il feedback dovrebbe essere specifico, focalizzato sugli obiettivi di apprendimento e dovrebbe fornire suggerimenti per il miglioramento.

Considera la valutazione tra pari: La valutazione tra pari può essere uno strumento utile per valutare e monitorare gli studenti nei giochi educativi. Questo approccio consente agli studenti di valutare il lavoro degli altri e fornire feedback, che può aiutare a promuovere la collaborazione e rafforzare l'apprendimento.

Bilanciare valutazione e divertimento: i giochi educativi dovrebbero essere coinvolgenti e divertenti per gli studenti. Quando si valutano e si monitorano gli studenti in questi giochi, è importante bilanciare la necessità di valutazione con la necessità che gli studenti si divertano con il gioco e rimangano motivati a continuare ad apprendere.

Tecniche di gamification per l'apprendimento

Puoi utilizzare una serie di tecniche di gamification per migliorare il tuo ambiente di apprendimento. Quelli più apprezzati sono:

Il sistema a punti I punti assegnati per lo svolgimento di varie attività potrebbero motivare le persone a impegnarsi ulteriormente. Per dimostrare quanto sono migliorati nel corso della sessione, viene anche rappresentato accuratamente il loro grado di impegno.	Distintivi I badge sono un metodo eccellente per ringraziare e onorare le persone per i loro risultati. Un badge è una forma di riconoscimento che si presenta sotto forma di un'immagine o di un altro oggetto virtuale che puoi aggiungere al tuo profilo. È un ottimo modo
--	---



	per dimostrare quanto apprezzi il tempo e il lavoro dedicati al progetto.
Classifiche Le classifiche sono eccellenti per incitare la competizione tra gli studenti poiché li spingeranno a studiare di più se vogliono vedere il loro nome in cima. È possibile ottenere una competitività ancora migliore separando i partecipanti in gruppi più piccoli e creando classifiche distinte a seconda delle varie squadre.	Sfide Una sfida è un compito che richiede tempo e impegno da parte dell'esecutore ma non ha conseguenze negative se completato con successo o in modo errato. Le sfide potrebbero includere tecniche di apprendimento come la risoluzione dei problemi, in cui le persone devono pensare in modo creativo per trovare una soluzione.

Gli strumenti di valutazione digitale possono essere utilizzati in diversi modi per tenere d'occhio il processo di apprendimento e scoprire come stanno andando gli studenti:

- sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS),
- quiz e test online e
- valutazione video.

Esistono molti LMS disponibili sul mercato, ognuno con caratteristiche e vantaggi unici. Alcuni degli LMS più popolari e apprezzati sono Canvas, Blackboard, Moodle, Google Classroom e Schoology. Questi sono solo alcuni esempi di LMS popolari, ma ce ne sono molti altri disponibili sul mercato. Quando scegli un LMS, è importante considerare le tue esigenze e i tuoi obiettivi specifici, così come quelli dei tuoi studenti.



Fonte:

https://www.instructure.com/sites/default/files/svg/2022-08/Canvas_Horizontal_ByInstructure_Color_RGB.svg

Canvas

Canvas è un LMS basato su cloud noto per la sua interfaccia intuitiva, la solida app mobile e l'integrazione con un'ampia varietà di strumenti di terze parti. Canvas viene utilizzato da istituzioni e organizzazioni educative per gestire, fornire e monitorare le attività di apprendimento online. Canvas fornisce una piattaforma che consente agli istruttori di creare e fornire contenuti del corso, interagire con gli studenti attraverso vari strumenti di comunicazione e collaborazione, facilitare valutazioni e



valutazioni online e monitorare le prestazioni degli studenti attraverso analisi e reportistica. Canvas consente inoltre la personalizzazione per soddisfare le esigenze specifiche dei singoli istituti e istruttori.

Esempio:

Supponiamo che tu voglia utilizzare Canvas per valutare la comprensione dei tuoi studenti su un particolare argomento. Ecco cosa potresti fare:

- Crea un quiz in Canvas per valutare la conoscenza dell'argomento da parte dei tuoi studenti. Puoi creare domande a scelta multipla, vero/falso, a risposta breve o a risposta libera.
- Utilizza Canvas per valutare automaticamente il quiz e fornire agli studenti un feedback immediato. Puoi impostare il quiz per mostrare agli studenti la risposta corretta dopo che hanno inviato la risposta e puoi utilizzare Canvas per calcolare e registrare i punteggi degli studenti.
- Utilizza Canvas per fornire feedback su singole domande o sul quiz nel suo complesso. Puoi utilizzare commenti o annotazioni per fornire agli studenti un feedback specifico sulle loro risposte oppure puoi utilizzare il file Strumento SpeedGrader per valutare e fornire feedback sul quiz nel suo insieme. SpeedGrader ti consente di visualizzare e valutare i compiti consegnati dagli studenti in un unico posto utilizzando una scala di punti semplice o una griglia complessa. Canvas accetta una varietà di formati di documenti e persino URL come invio di compiti. Alcune assegnazioni di documenti possono essere contrassegnate per il feedback direttamente all'interno dell'invio. Puoi anche fornire feedback ai tuoi studenti con commenti di testo o multimediali.
- Utilizza Canvas per monitorare i progressi degli studenti e il coinvolgimento con il quiz. Puoi vedere quanto tempo gli studenti dedicano a ciascuna domanda, quanti tentativi fanno e come si comportano nel complesso. Queste informazioni possono aiutarti a identificare le aree in cui gli studenti potrebbero aver bisogno di ulteriore supporto o chiarimenti.
- Utilizza Canvas per comunicare con i tuoi studenti riguardo al quiz e alla loro performance. Puoi utilizzare la funzione di messaggistica per inviare messaggi a singoli studenti o all'intera classe e puoi utilizzare gli annunci per fornire aggiornamenti generali o promemoria.

Blackboard[®]

LEARN

Fonte:

https://www.blackboard.com/sites/default/files/styles/500w/public/2019-09/Blackboard%20PSS_learn.png?itok=4UbYkkg0

[Blackboard](#)





Blackboard LMS, noto anche come Blackboard Learn, è un sistema di gestione dell'apprendimento basato sul web progettato per istituti scolastici. Fornisce strumenti per la gestione del corso, la comunicazione, la collaborazione e la valutazione. Blackboard Learn consente agli insegnanti di creare e gestire i contenuti del corso, inclusi programmi, compiti, quiz e discussioni. Fornisce inoltre strumenti per la comunicazione e la collaborazione, come e-mail, messaggistica e aule virtuali. Inoltre, offre una gamma di strumenti di valutazione, inclusi test online, sondaggi e gestione del registro dei voti.

Blackboard Learn è utilizzato da molte università e scuole in tutto il mondo ed è particolarmente popolare negli Stati Uniti. È noto per la sua flessibilità e opzioni di personalizzazione, che consentono alle istituzioni di adattare la piattaforma alle loro esigenze specifiche.



Fonte: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c6/Moodle-logo.svg/2560px-Moodle-logo.svg.png>

Moodle

Moodle è un LMS open source ampiamente utilizzato dalle istituzioni educative di tutto il mondo. È stato creato da Martin Dougiamas nel 2002, con l'obiettivo di fornire una piattaforma gratuita e aperta per l'apprendimento online.

Moodle fornisce un'ampia gamma di strumenti per la gestione, la comunicazione, la collaborazione e la valutazione dei corsi. Consente agli insegnanti di creare e gestire i contenuti del corso, comprese lezioni, compiti, quiz e forum. Fornisce inoltre strumenti per la comunicazione e la collaborazione, come messaggistica, forum di discussione e wiki.

Inoltre, Moodle offre una gamma di strumenti di valutazione, inclusi test online, sondaggi e gestione del registro dei voti. È altamente personalizzabile e consente alle istituzioni di adattare la piattaforma alle loro esigenze specifiche. Moodle ha anche una vasta comunità di sviluppatori e utenti, che creano e condividono componenti aggiuntivi e plugin per estenderne le funzionalità.

Una delle caratteristiche principali di Moodle è la sua flessibilità. Ha anche un design reattivo, il che significa che è possibile accedervi su una vasta gamma di dispositivi, inclusi desktop, laptop, tablet e smartphone.

Nel complesso, Moodle è un LMS potente e versatile che è diventato una scelta popolare per molte istituzioni educative in tutto il mondo. La sua natura open source e il forte supporto della comunità lo rendono una soluzione economicamente vantaggiosa per scuole e università di tutte le dimensioni.

Esempio:

Ecco un esempio di come Moodle può essere utilizzato per la valutazione dell'apprendimento:

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



**Co-funded by
the European Union**



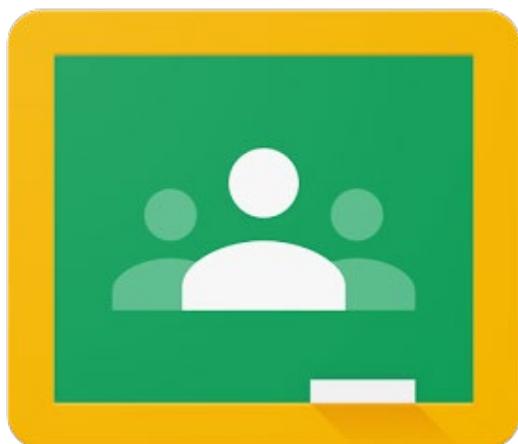
Crea un quiz: In Moodle, gli insegnanti possono creare quiz con vari tipi di domande, tra cui domande a scelta multipla, a risposta breve e a risposta libera. Il quiz può essere impostato con un limite di tempo e può essere impostato per valutare automaticamente le domande.

Utilizza il registro dei voti: Il registro dei voti di Moodle consente agli insegnanti di tenere traccia dei voti degli studenti e fornire feedback. Gli insegnanti possono impostare categorie e pesi dei voti e possono aggiungere voti per quiz, compiti e altre valutazioni.

Imposta i compiti: Gli insegnanti possono creare compiti in Moodle, dove gli studenti possono inviare il proprio lavoro online. Moodle consente una varietà di tipi di invio, inclusi testo, caricamento di file e testo online. Gli insegnanti possono anche impostare griglie di valutazione per i compiti.

Utilizza la funzione di feedback: Moodle consente agli insegnanti di fornire feedback agli studenti sui loro compiti, quiz e altre valutazioni. Gli insegnanti possono fornire feedback tramite commenti, annotazioni o griglie di valutazione.

Utilizza lo strumento sondaggio: Moodle fornisce anche uno strumento di sondaggio, che può essere utilizzato per vari scopi, come la valutazione dei corsi o la raccolta di feedback dagli studenti.



Fonte: <https://classroom.google.com/>

[Google Classroom](#)

Google Classroom è un LMS basato su cloud sviluppato da Google. Google Classroom è un LMS gratuito progettato per l'uso nelle scuole elementari. Offre strumenti per creare e gestire compiti, valutare e comunicare con studenti e genitori.

È progettato per aiutare insegnanti e studenti a gestire e organizzare compiti, discussioni e comunicazioni in un ambiente di classe digitale.

Google Classroom è integrato con altre app Google come Google Drive, Google Docs e Google Calendar, consentendo a studenti e insegnanti di collaborare facilmente sui compiti e su altre attività di classe.

Alcune funzionalità chiave di Google Classroom includono:



Creazione e invio dei compiti: Gli insegnanti possono creare compiti, allegare file e impostare date di scadenza per il completamento e l'invio da parte degli studenti. Gli studenti possono completare e inviare i compiti all'interno di Google Classroom e gli insegnanti possono rivedere e fornire feedback sul proprio lavoro.

Comunicazione: Insegnanti e studenti possono comunicare tra loro utilizzando la funzionalità di chat integrata della piattaforma, nonché e-mail, commenti e annunci.

Programmazione delle lezioni: Gli insegnanti possono programmare sessioni di classe e invitare gli studenti a partecipare tramite Google Meet, la piattaforma di videoconferenza di Google.

Collaborazione: Google Classroom consente il lavoro collaborativo tra studenti e insegnanti. Ad esempio, gli insegnanti possono creare documenti o cartelle condivisi su cui gli studenti possono collaborare.

Valutazione e feedback: Gli insegnanti possono valutare e fornire feedback sui compiti e altre valutazioni all'interno di Google Classroom. La piattaforma include anche una funzionalità di registro dei voti che può aiutare gli insegnanti a monitorare e gestire i voti degli studenti.



Fonte:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a3/Schoolology_Logo.svg/495px-Schoolology_Logo.svg.png

Schoolology

Schoolology è un LMS ampiamente utilizzato nelle scuole elementari. formazione scolastica. Schoolology è una soluzione basata su cloud. Fornisce strumenti per la gestione del corso, la comunicazione, la collaborazione e la valutazione. Schoolology consente agli insegnanti di creare e gestire i contenuti del corso, inclusi compiti, quiz e discussioni. Fornisce inoltre strumenti per la comunicazione e la collaborazione, come messaggistica, forum di discussione e videoconferenze.

Inoltre, Schoolology offre una gamma di strumenti di valutazione, inclusi test online, sondaggi e gestione del registro dei voti. Consente inoltre agli insegnanti di fornire feedback agli studenti tramite commenti e annotazioni.

Una delle caratteristiche principali di Schoolology è la sua integrazione con un'ampia gamma di applicazioni di terze parti, tra cui Google Drive, Microsoft OneDrive e Turnitin. Ciò consente agli insegnanti di incorporare facilmente strumenti esterni nei loro corsi, come contenuti multimediali o app didattiche.

Schoolology è nota anche per la sua app mobile, che consente a studenti e insegnanti di accedere ai materiali del corso e comunicare tra loro mentre sono in movimento.





Nel complesso, Schoology è un LMS versatile e potente che può essere utilizzato in una varietà di contesti educativi. La sua integrazione con applicazioni esterne e la sua app mobile lo rendono una scelta popolare per scuole e istituzioni che apprezzano la flessibilità e la mobilità.

Quiz e test online

Gli strumenti di valutazione digitale possono essere utilizzati per creare quiz e test online che possono essere facilmente gestiti e valutati. Quiz e test online sono una caratteristica comune di molti sistemi di gestione dell'apprendimento e siti Web educativi, come visto sopra.

Ecco alcune caratteristiche chiave dei quiz e dei test online:

Valutazione automatica: I quiz e i test online sono generalmente progettati per valutare automaticamente le risposte degli studenti, consentendo agli insegnanti di risparmiare tempo e fatica.

Personalizzazione: gli insegnanti possono creare quiz e test personalizzati per allinearli agli obiettivi specifici del corso e ai risultati di apprendimento.

Randomizzazione: i quiz e i test online possono essere progettati per selezionare casualmente le domande da un gruppo di domande, il che aiuta a ridurre il rischio di imbrogli.

Feedback: i quiz e i test online possono fornire un feedback immediato agli studenti, aiutandoli a identificare le aree in cui devono migliorare.

Accessibilità: è possibile accedere ai quiz e ai test online da qualsiasi luogo tramite una connessione Internet, il che li rende un'opzione conveniente sia per gli insegnanti che per gli studenti.

Sicurezza: è possibile progettare quiz e test online per prevenire gli imbrogli utilizzando funzionalità come l'ordine casuale delle domande e i limiti di tempo.

Suggerimenti: quando si progettano quiz e test online, è importante tenere a mente i principi di una buona progettazione della valutazione, come allineare le valutazioni ai risultati dell'apprendimento, utilizzare un linguaggio chiaro e conciso e garantire che la valutazione sia valida e affidabile.

Sebbene i quiz e i test online abbiano molti vantaggi, ci sono anche alcuni potenziali lati negativi da considerare:

Problemi tecnici: I quiz e i test online a volte possono avere problemi tecnici, come quando Internet non funziona, quando il sito web o il server si blocca o quando si verificano problemi con la piattaforma per sostenere il test.

Imbrogliare: È possibile realizzare quiz e test online per rendere meno probabile l'imbroglio, ma gli studenti possono comunque imbrogliare guardando i materiali del corso, lavorando con altri studenti o utilizzando risorse non approvate.

Ambito limitato: I quiz e i test online potrebbero non cogliere appieno l'ampiezza e la profondità dell'apprendimento degli studenti e potrebbero non valutare tutte le competenze e le conoscenze pertinenti.





Mancanza di interazione personale: I quiz e i test online non offrono a insegnanti e studenti le stesse possibilità di parlare tra loro di persona, il che può essere importante per fornire feedback e aiuto.

Feedback limitato: sebbene i quiz e i test online possano fornire un feedback immediato sulle singole domande, potrebbero non fornire un feedback più dettagliato sul rendimento complessivo degli studenti.

Dipendenza dalla tecnologia: i quiz e i test online dipendono dalla tecnologia e potrebbero essere inaccessibili agli studenti che non hanno accesso alla tecnologia necessaria, il che può contribuire a questioni di equità.

Valutazione video

Gli strumenti di valutazione video possono essere utilizzati per registrare e valutare presentazioni e progetti degli studenti. Questi strumenti possono fornire un prezioso feedback sia sul contenuto che sulla consegna del lavoro degli studenti.

La valutazione video è un metodo per valutare le prestazioni degli studenti utilizzando registrazioni video. Questo approccio consente agli educatori di osservare e valutare le abilità, i comportamenti e le competenze degli studenti in un modo più autentico e significativo rispetto alle valutazioni tradizionali.

La valutazione video può essere utilizzata in una varietà di contesti, comprese osservazioni in classe, ambienti di apprendimento remoto e valutazioni basate sulle prestazioni. Ad esempio, le valutazioni video possono essere utilizzate per valutare presentazioni degli studenti, progetti di gruppo o esperimenti di laboratorio.

Per condurre una valutazione video, gli insegnanti in genere registrano le performance degli studenti utilizzando videocamere o software di registrazione dello schermo. Possono quindi rivedere le registrazioni e utilizzarle per valutare il rendimento degli studenti rispetto a criteri o rubriche specifici. Questo approccio consente agli educatori di fornire feedback più dettagliati e personalizzati agli studenti, nonché di identificare le aree in cui gli studenti potrebbero aver bisogno di ulteriore supporto o istruzione.

La valutazione video può essere utilizzata anche per migliorare le pratiche di insegnamento. Esaminando le registrazioni video del proprio insegnamento, gli insegnanti possono identificare le aree in cui potrebbe essere necessario migliorare, come il ritmo, la chiarezza delle istruzioni o il coinvolgimento degli studenti.

Sono disponibili varie opzioni software di valutazione video, ciascuna con le proprie caratteristiche e capacità uniche. Ecco alcuni popolari strumenti software di valutazione video che educatori e formatori possono prendere in considerazione:

Flip: Flip è una piattaforma di valutazione video che consente agli insegnanti di creare e condividere istruzioni video a cui gli studenti possono rispondere. Gli studenti possono registrare brevi video per dimostrare il proprio apprendimento e condividere le proprie conoscenze con gli altri. Flipgrid fa parte di Microsoft.





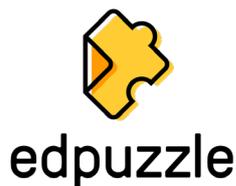
https://info.flip.com/about/_jcr_content/root/container/container/container_1456718408/container_1610110309/container/teaser.coreimg.85.600.jpeg/1661876799073/about-media-resources.jpeg

Panopto: Panopto è una piattaforma di gestione video che consente agli insegnanti di registrare e archiviare lezioni, presentazioni e dimostrazioni video. Include anche strumenti di valutazione video, come la possibilità di creare quiz, sondaggi e discussioni basate su contenuti video.



<https://logo-download.com/wp-content/data/images/png/Panopto-logo.png>

Edpuzzle: Edpuzzle è una valutazione video e una piattaforma di apprendimento interattivo che consente agli educatori di creare lezioni video e valutazioni. Gli insegnanti possono aggiungere quiz, domande a risposta aperta e note ai propri video per coinvolgere e valutare la comprensione degli studenti.



<https://edpuzzle.imgix.net/edpuzzle-logos/vertical-logo.png>

ScreenCast-O-Matic: ScreenCast-O-Matic è un software di registrazione dello schermo e di editing video che consente agli insegnanti di creare valutazioni video registrando lo schermo, la webcam o entrambi. Include anche strumenti di editing per migliorare e personalizzare i contenuti video.



https://dfjn15710uncv.cloudfront.net/www/6bbd5e55/images/som_logo.svg



VidGrid: VidGrid è una valutazione video e una piattaforma di apprendimento interattivo che consente agli insegnanti di creare e condividere valutazioni video con gli studenti. Include funzionalità come quiz video, annotazioni interattive e sottotitoli.



https://www.vidgrid.com/assets/uploads/2019/01/17/vidgrid_cover_logo_blue.png

Suggerimenti: Quando si sceglie un software di valutazione video, è importante considerare fattori quali facilità d'uso, prezzo e compatibilità con la tecnologia esistente. È anche una buona idea considerare quale tipo di valutazioni si desidera creare, poiché diversi strumenti software potrebbero essere più adatti a diversi formati di valutazione.

Sebbene la valutazione video possa essere un potente strumento per valutare il rendimento degli studenti e migliorare le pratiche di insegnamento, ci sono alcuni potenziali lati negativi in questo approccio. Ecco alcuni degli aspetti negativi della valutazione video:

Richiede tempo: La valutazione video può essere un processo che richiede molto tempo. Richiede agli insegnanti di registrare, guardare e valutare i video degli studenti, il che può richiedere molto tempo.

Difficoltà tecniche: La valutazione video si basa sulla tecnologia, che a volte può essere inaffidabile o difficile da usare. Difficoltà tecniche con la registrazione o il caricamento di video possono creare frustrazione e ritardare il processo di valutazione.

Ambito limitato: La valutazione video potrebbe non essere appropriata per tutti i tipi di valutazione. Alcune abilità e competenze potrebbero essere difficili da valutare tramite video e l'approccio potrebbe non essere adatto a tutte le materie o ambienti di apprendimento.

Problemi di sicurezza e privacy: La valutazione video solleva problemi di sicurezza e privacy. I video degli studenti possono contenere informazioni sensibili o personali e esiste il rischio che possano essere condivisi o visualizzati da persone non autorizzate.

Pregiudizio: la valutazione delle ideologie può essere soggetta a pregiudizi, poiché gli educatori possono valutare in modo diverso, inconsciamente o consapevolmente, i video degli studenti in base a fattori quali l'aspetto, il comportamento o il background degli studenti





Deposito

Nome della risorsa	Tipo di risorsa	Collegamenti:
Canvas	Sistema di gestione dell'apprendimento	https://www.instructure.com/resources/videos https://community.canvaslms.com
Blackboard	Sistema di gestione dell'apprendimento	https://www.blackboard.com/
Moodle	Sistema di gestione dell'apprendimento	https://moodle.org/
Google Classroom	Sistema di gestione dell'apprendimento	https://classroom.google.com/
Schoology	Sistema di gestione dell'apprendimento	https://www.powerschool.com/classroom/schoology-learning/
Flip	Valutazione video	https://info.flip.com/
Panopto	Valutazione video	https://www.panopto.com/
Edpuzzle	Valutazione video	https://edpuzzle.com/
Screencast-O-Matic	Valutazione video	https://screencast-o-matic.com/
VidGrid	Valutazione video	https://www.vidgrid.com/

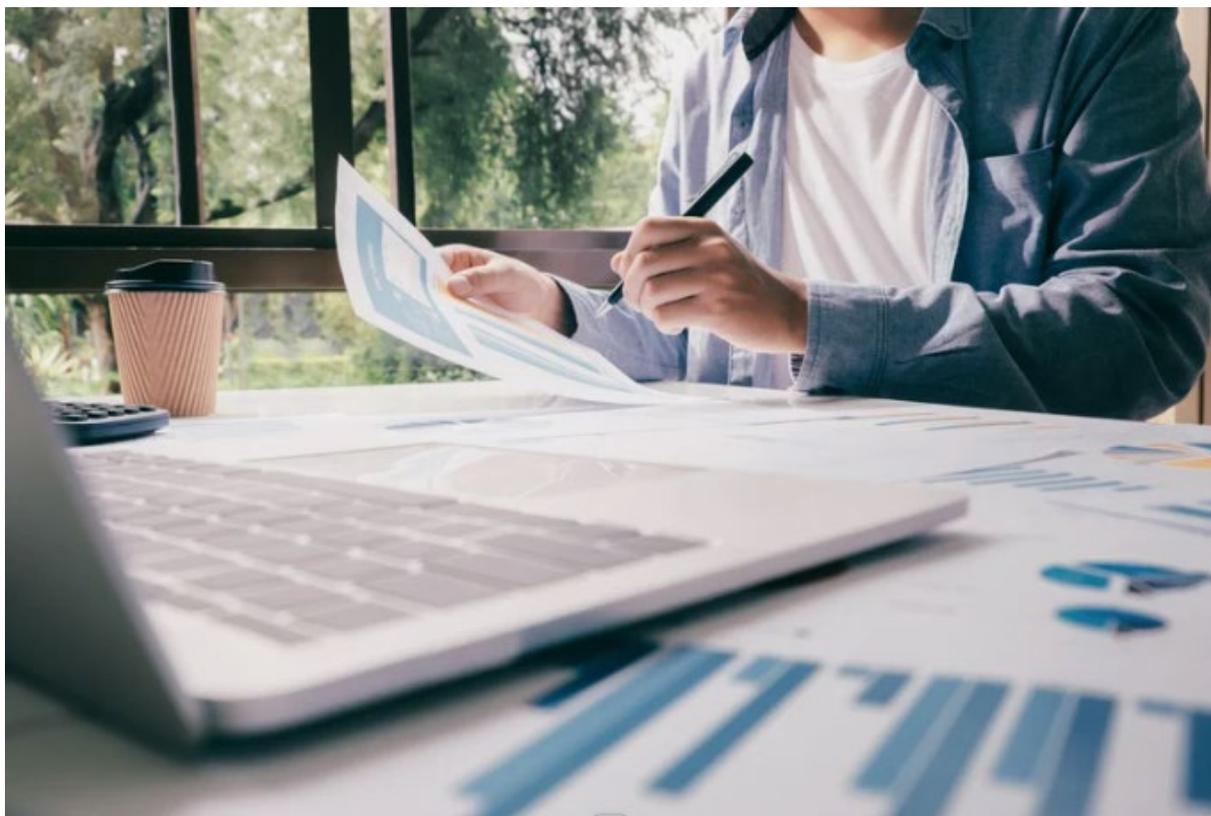
Valutazione

Strategie di valutazione - dichiarazioni	SÌ	NO
Non utilizzo o utilizzo solo molto raramente strumenti di valutazione digitale.		
Utilizzo le tecnologie digitali per creare attività di valutazione che vengono poi stampate su carta, poiché è più appropriato per alcuni studenti.		
Prevedo l'uso delle tecnologie digitali da parte degli studenti come strumento aggiuntivo della tradizionale strategia di valutazione.		
Utilizzo alcune tecnologie digitali esistenti per monitorare i progressi degli studenti e valutare i loro risultati (ad esempio quiz basati sul web, applicazioni per smartphone).		
Adatto gli strumenti di valutazione digitale per supportare il mio obiettivo di valutazione specifico di insegnare a diverse fasce di età di studenti, ad esempio creare un test utilizzando un sistema di test digitale, organizzare videochiamate on-demand per la valutazione.		



Utilizzo gli strumenti di valutazione digitale come strategia per fornire feedback ma non necessariamente per assegnare voti.		
In classe e per gli studenti che possono impiegarli al di fuori della classe, utilizzo una varietà di strumenti, applicazioni e metodologie di valutazione elettronica per la valutazione formativa.		
Utilizzo formati di valutazione digitale sotto forma di un approccio basato sul gioco.		
Scelgo il tipo di valutazione che meglio riflette la natura del risultato dell'apprendimento.		
Creo test digitali affidabili e di facile utilizzo.		
Utilizzo formati di valutazione digitale per promuovere l'autonomia, considerando gli stili di apprendimento, gli interessi e le aspettative dei singoli studenti.		
Utilizzo i dati di valutazione per mostrare l'utilità dell'apprendimento che risponde ai bisogni personali e sociali degli studenti.		
Utilizzo formati di valutazione digitale per mostrare agli studenti cosa hanno imparato per comprendere le loro nuove abilità e conoscenze.		
Conosco i vantaggi e gli svantaggi di una varietà di formati di valutazione digitali e non digitali conformi ai contenuti e agli standard tecnologici (ad esempio, gli standard W3C)		
Valuto criticamente il modo in cui utilizzo gli strumenti digitali per la valutazione tenendo conto delle esigenze specifiche degli studenti e cambio le mie tattiche se necessario.		
Creo nuovi formati di valutazione digitale che tengono conto di idee didattiche all'avanguardia e supportano la valutazione delle competenze interdisciplinari.		
Sviluppo formati di valutazione digitale personalizzati in base all'esperienza delle mie reti online e offline di peer educator.		

2. Analizzare le prove



introduzione

L'analisi delle prove del processo di apprendimento implica l'esame di dati e altre forme di prove per ottenere informazioni su come stanno progredendo gli studenti e in quali aree potrebbero aver bisogno di ulteriore supporto o istruzione.

L'obiettivo è creare, scegliere, valutare e comprendere i dati digitali sulle prestazioni, sui progressi e sulle attività degli studenti al fine di informare l'insegnamento e l'apprendimento.

In qualità di insegnante, dovresti essere in grado di analizzare i dati sulla frequenza degli studenti, i punteggi dei test, il completamento dei compiti e altri parametri rilevanti. Per fare ciò dovresti selezionare strumenti digitali che possano aiutarti a acquisire i dati sui progressi degli studenti. Questi possono includere sistemi di gestione dell'apprendimento, sistemi informativi per gli studenti, registri dei voti e altri strumenti. È importante garantire l'accuratezza e la coerenza dei dati raccolti. È possibile raggiungere questo obiettivo definendo standard e protocolli chiari per la raccolta e l'immissione dei dati. Una volta raccolti i dati, è il momento di correlarli per identificare modelli e tendenze. Ciò potrebbe comportare l'uso di strumenti di visualizzazione dei dati, come grafici e diagrammi, per aiutarti a dare un senso ai dati. Dopo aver analizzato e interpretato i dati, puoi utilizzarli per prendere decisioni informate. Ciò potrebbe includere modifiche ai programmi delle lezioni, identificazione delle aree in cui è necessario ulteriore supporto e sviluppo di strategie per aiutare gli studenti a raggiungere i propri obiettivi di apprendimento.



Obiettivi

- sviluppare ed eseguire attività educative che producano dati sulle prestazioni e sulle attività degli studenti.
- acquisire, correlare e combinare i dati sui progressi degli studenti utilizzando le tecnologie digitali.
- essere consapevoli del fatto che il comportamento degli studenti nei contesti digitali produce dati che possono essere utilizzati per orientare l'insegnamento e l'apprendimento.
- analizzare e interpretare i dati prodotti dalla tecnologia digitale utilizzata per comprendere l'attività e i progressi dello studente.
- prendere in considerazione, sintetizzare e valutare molte fonti di dati sulle prestazioni e sui progressi degli studenti.
- rispettare le prove che possono essere utilizzate per informare in modo critico l'insegnamento e l'apprendimento.

Istruzioni

Per comprendere i dati digitali sulle prestazioni, sui progressi e sulle attività di uno studente, è possibile eseguire alcuni passaggi chiave:

Identificare i dati rilevanti: Determina quali tipi di dati desideri raccogliere, come punteggi dei quiz, registri delle attività online o compiti digitali. Considera quali dati sono più rilevanti per i tuoi obiettivi di apprendimento e in che modo influenzeranno il tuo insegnamento e il tuo apprendimento.

Analizzare i dati: una volta raccolti i dati, analizzarli per identificare modelli e tendenze nelle prestazioni, nei progressi e nelle attività dello studente. Ciò potrebbe includere la ricerca di modelli nei punteggi dei quiz, l'identificazione delle aree in cui gli studenti hanno difficoltà o l'analisi della frequenza e del tipo di attività in cui gli studenti sono impegnati.

Confronta i dati: Confronta le prestazioni e i progressi degli studenti nel tempo, nonché con quelli di altri studenti, per ottenere informazioni dettagliate sulle aree in cui i singoli studenti potrebbero rimanere indietro o eccellere. Prendi in considerazione l'utilizzo di grafici o diagrammi per visualizzare i dati ed evidenziare eventuali tendenze o modelli.

Individuare le aree di miglioramento: Utilizza i dati per identificare le aree in cui gli studenti potrebbero aver bisogno di ulteriore supporto, come ad esempio avere difficoltà con un particolare concetto o attività. Utilizza queste informazioni per modificare i tuoi metodi di insegnamento, sviluppare nuovi materiali o attività o fornire supporto mirato agli studenti che ne hanno bisogno.

Comunicare i dati: Condividi i dati con gli studenti per aiutarli a comprendere i propri progressi e le aree di miglioramento. Utilizza i dati per fornire feedback e supporto specifici e attuabili, aiutando gli studenti a capire come possono migliorare.





Valutare e perfezionare continuamente: Valuta regolarmente i dati raccolti e gli approfondimenti che forniscono per perfezionare i tuoi approcci di insegnamento e apprendimento. Ciò ti aiuterà a migliorare continuamente le prestazioni, i progressi e le attività degli studenti nel tempo.

Suggerimenti: analizzare i dati degli studenti in Moodle

L'analisi del rendimento degli studenti in Moodle può essere eseguita in diversi modi. Ecco alcuni metodi:

Analisi del registro dei voti: Il registro dei voti di Moodle consente agli insegnanti di tenere traccia dei voti degli studenti e dei progressi durante il corso. Gli insegnanti possono utilizzare il registro dei voti per identificare gli studenti che potrebbero aver bisogno di ulteriore supporto o per analizzare il rendimento dell'intera classe. Alcune cose da cercare includono le tendenze nella distribuzione dei voti, le medie dei voti e le fluttuazioni dei voti nel tempo.

Analisi dei quiz: gli insegnanti possono visualizzare le statistiche dei quiz per identificare le aree in cui gli studenti potrebbero avere difficoltà o per analizzare la difficoltà di domande specifiche. Possono anche esaminare le prestazioni dei singoli studenti in ciascun quiz e determinare dove gli studenti necessitano di ulteriore supporto.

Analisi del completamento delle attività: Gli insegnanti possono utilizzare Moodle per tenere traccia del completamento delle attività pianificate da parte degli studenti. Queste informazioni possono essere utilizzate per analizzare il coinvolgimento degli studenti e identificare gli studenti che potrebbero aver bisogno di ulteriore supporto.

Rapporti sui progressi degli studenti: Moodle fornisce resoconti sui progressi degli studenti, che mostrano una panoramica dei progressi di uno studente nel corso. Questi rapporti includono informazioni quali attività completate, voti e progresso complessivo nel corso.

Registri del corso: Moodle fornisce inoltre registri dettagliati del corso che registrano l'attività di ogni studente all'interno dell'LMS.

Oltre ai moduli nei software di gestione dell'apprendimento, esistono diversi strumenti software di analisi dei dati che possono essere utilizzati per la valutazione degli studenti. Ecco alcuni esempi:

Tabella: Tableau è uno strumento di analisi e visualizzazione dei dati che può essere utilizzato per analizzare e presentare i dati in modo facile da comprendere. Può essere utilizzato per analizzare un'ampia gamma di tipi di dati, come le metriche delle prestazioni degli studenti o i punteggi dei test.



<http://dev3lop.com/wp-content/uploads/2017/04/tableau-logo-tableau-software.jpg>





Statistiche di Google: Google Analytics è uno strumento di analisi web che può essere utilizzato per monitorare e analizzare il comportamento online degli studenti, come il coinvolgimento con materiali didattici online o la partecipazione a forum di discussione.



Google Analytics

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/77/GAnalytics.svg/800px-GAnalytics.svg.png>

Potenza BI: Power BI è uno strumento di analisi e visualizzazione dei dati che può essere utilizzato per analizzare un'ampia gamma di dati, come le metriche delle prestazioni degli studenti o i risultati dell'apprendimento.



SPSS: SPSS è un software di analisi statistica che può essere utilizzato per analizzare e interpretare dati, come punteggi degli esami o altri parametri di prestazione.



R: R è un linguaggio di programmazione e un ambiente software open source per il calcolo statistico e la grafica. Può essere utilizzato per l'analisi dei dati, la modellazione statistica e la visualizzazione.



È importante scegliere uno strumento software di analisi dei dati appropriato per le esigenze di valutazione e i tipi di dati specifici. Inoltre, potrebbe essere necessario fornire formazione a docenti e studenti per garantire che possano utilizzare in modo efficace il software per la valutazione e il feedback.

Deposito

Nome della risorsa	Tipo di risorsa	Collegamenti
Quadro	Software di analisi dei dati	https://www.tableau.com/
Statistiche di Google	Software di analisi dei dati	https://analytics.google.com/analytics/web/
Microsoft Power BI	Software di analisi dei dati	https://powerbi.microsoft.com/en-us/
IBMSPSS	Software di analisi dei dati	https://www.ibm.com/spss
Software R	Software di analisi dei dati	https://www.r-project.org/

Valutazione

Analisi delle prove - dichiarazioni	SÌ	NO
Non faccio riferimento, o lo faccio solo molto raramente, ai dati registrati digitalmente per capire a che punto sono i miei studenti.		
Analizzo i dati sulle prestazioni degli studenti (come i punteggi) nonché i dati amministrativi (come la frequenza) per fornire feedback personalizzati e lavoro di patrocinio.		
Capisco che l'utilizzo di strumenti di valutazione digitale in classe e durante le lezioni online può aiutarmi a ottenere un feedback immediato sui progressi dei miei studenti.		
Per migliorare l'insegnamento, analizzo le informazioni raccolte dalle valutazioni digitali.		
So che posso monitorare lo sviluppo dei miei studenti e offrire commenti e supporto tempestivi grazie alle informazioni raccolte.		
Includo strumenti digitali nelle mie lezioni per raccogliere e analizzare dati in tempo reale sulla comprensione e sulle prestazioni dei miei studenti.		
Traccio e analizzo l'attività utilizzando gli strumenti di analisi dei dati forniti dalle mie impostazioni digitali.		
Analizzo i dati e le informazioni di supporto per comprendere meglio le esigenze di supporto degli studenti.		
Utilizzo strumenti digitali per analizzare i dati in tempo reale per supportare, coesione e interazione per ottenere un apprendimento più proattivo.		
Per identificare e rispondere rapidamente ai comportamenti problematici e ai problemi individuali che gli studenti potrebbero avere, monitoro continuamente l'attività digitale e rifletto spesso sui dati degli studenti		

Analisi delle prove - dichiarazioni	SÌ	NO
Non faccio riferimento, o lo faccio solo molto raramente, ai dati registrati digitalmente per capire a che punto sono i miei studenti.		
Analizzo i dati sulle prestazioni degli studenti (come i punteggi) nonché i dati amministrativi (come la frequenza) per fornire feedback personalizzati e lavoro di patrocinio.		
Capisco che l'utilizzo di strumenti di valutazione digitale in classe e durante le lezioni online può aiutarmi a ottenere un feedback immediato sui progressi dei miei studenti.		
Per migliorare l'insegnamento, analizzo le informazioni raccolte dalle valutazioni digitali.		
So che posso monitorare lo sviluppo dei miei studenti e offrire commenti e supporto tempestivi grazie alle informazioni raccolte.		
Includo strumenti digitali nelle mie lezioni per raccogliere e analizzare dati in tempo reale sulla comprensione e sulle prestazioni dei miei studenti.		
Traccio e analizzo l'attività utilizzando gli strumenti di analisi dei dati forniti dalle mie impostazioni digitali.		
Analizzo e combino i dati prodotti da diverse tecnologie digitali.		
Rifletto sull'efficacia e sull'accessibilità delle diverse strategie di insegnamento e attività di apprendimento, in generale e per gruppi di studenti (ad esempio studenti anziani).		
Implemento metodi avanzati di generazione e visualizzazione dei dati nelle attività digitali che utilizzo, ad esempio basati sull'analisi dell'apprendimento.		
Utilizzo i dati di valutazione per concentrarmi sul controllo dei punti deboli delle competenze digitali degli studenti.		
Valuto e discuto criticamente il valore e la validità di diverse fonti di dati, nonché l'adeguatezza dei metodi consolidati per l'analisi dei dati.		

3. Feedback e pianificazione



Introduzione

Le tecnologie digitali possono aiutare a monitorare i progressi degli studenti, offrire valutazioni e facilitare gli insegnanti nel valutare e adattare i loro metodi didattici.

Obiettivi

Questo capitolo tratta dell'utilizzo delle tecnologie digitali per offrire una valutazione personalizzata e puntuale agli studenti. Inoltre, mira ad adattare i metodi didattici e ad offrire un'assistenza personalizzata sulla base delle informazioni prodotte dalle tecnologie digitali applicate e a consentire agli studenti e ai genitori di comprendere le informazioni generate dalle tecnologie digitali e di utilizzarle per prendere una decisione.

Istruzioni

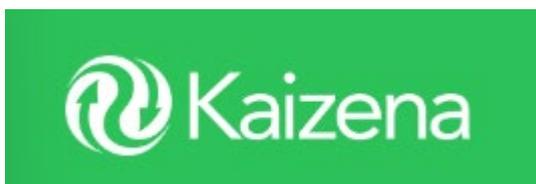
Fornire feedback agli studenti è una parte importante del processo di apprendimento. Il feedback può aiutare gli studenti a comprendere i propri punti di forza e di debolezza, a identificare le aree di miglioramento e a guidare il loro apprendimento futuro.

<p>Guida per fornire feedback agli studenti</p> 	 <p>Sii specifico! Il feedback dovrebbe essere specifico e mirato agli obiettivi di apprendimento e agli scopi del compito o della valutazione. Utilizza esempi concreti per illustrare le aree in cui lo studente ha ottenuto buoni risultati e in cui necessita di miglioramenti.</p>	 <p>Sii tempestivo! Un feedback tempestivo è fondamentale affinché gli studenti comprendano i loro progressi e migliorino i risultati di apprendimento. Fornisci feedback il prima possibile dopo aver completato un compito o una valutazione, mentre le informazioni sono ancora fresche nella mente dello studente.</p>
 <p>Sii equilibrato! Il feedback dovrebbe essere equilibrato, evidenziando sia i punti di forza che le aree di miglioramento. Enfatizzare gli aspetti positivi del lavoro di uno studente fornendo allo stesso tempo critiche costruttive e suggerimenti per il miglioramento.</p>	 <p>Sii personalizzato! Il feedback personalizzato è più efficace del feedback generico. Rivolgiti allo studente per nome, fai riferimento ad aspetti specifici del suo lavoro e fornisci feedback rilevante per le sue esigenze di apprendimento individuali.</p>	 <p>Sii incoraggiante! L'incoraggiamento può motivare gli studenti a continuare a migliorare. Evidenzia i progressi compiuti dallo studente, riconosci i suoi sforzi e incoraggia la crescita futura.</p>

Fornire agli studenti feedback utilizzando strumenti digitali può essere un modo conveniente ed efficace per comunicare con gli studenti e migliorare i loro risultati di apprendimento. Ecco alcuni modi in cui gli strumenti digitali possono essere utilizzati per fornire feedback agli studenti:

Forum di discussione online: I forum di discussione online, come quelli forniti in Moodle, possono essere un modo efficace per gli insegnanti di fornire feedback agli studenti. Gli insegnanti possono rispondere alle domande e ai commenti degli studenti in tempo reale, consentendo feedback e coinvolgimento continui.

Feedback video e audio: Gli insegnanti possono utilizzare strumenti come Screencastify o Loom per registrare feedback video personalizzati per gli studenti. Questi strumenti consentono agli istruttori di fornire un tocco più personale al feedback, consentendo agli studenti di vedere e ascoltare il feedback dell'istruttore come se fossero seduti nella stessa stanza.



Un'estensione di Google Documenti chiamata Kaizena (<https://www.kaizena.com>) offre commenti vocali, lezioni e competenze. Senza uscire da Google Documenti, puoi contrassegnare qualcosa come evidenziato e aggiungere un commento vocale. Taggando i feedback salvati in precedenza, puoi utilizzare la funzione Lezioni per essere ancora più efficace. Inoltre, Kaizena consente a chiunque utilizzi Google Docs come strumento di collaborazione di offrire input. Con Skills, gli insegnanti possono tenere sotto controllo i progressi dei propri studenti.

Rubriche: Strumenti digitali come Rubistar consentono agli istruttori di creare rubriche che possono essere condivise con gli studenti. Le rubriche forniscono aspettative chiare per compiti e valutazioni e consentono agli insegnanti di fornire feedback specifici su ciascuna area della rubrica.

Strumenti per commentare: Strumenti digitali come Turnitin o Google Docs consentono agli insegnanti di fornire commenti e feedback direttamente sui compiti degli studenti. Ciò consente agli studenti di vedere i propri errori e imparare da essi mentre lavorano su compiti futuri.

Revisione tra pari: Gli istruttori possono utilizzare strumenti digitali per facilitare le sessioni di revisione tra pari, consentendo agli studenti di fornirsi feedback a vicenda. Ciò non solo fornisce feedback aggiuntivo agli studenti, ma promuove anche l'apprendimento collaborativo e il pensiero critico.

Suggerimenti. Quizlet



<https://assets.quizlet.com/a/j/dist/app/i/brandmark/1024.0e9431247202b7b.png>

Quizlet è una popolare piattaforma di apprendimento online che fornisce una gamma di strumenti per aiutare gli studenti a studiare e apprendere. Alcune delle caratteristiche principali di Quizlet includono:



Flashcard: Quizlet consente agli utenti di creare flashcard digitali che possono essere utilizzate per lo studio e la memorizzazione. Queste flashcard possono essere personalizzate con testo, immagini e audio e possono essere condivise con altri.

Test pratici: Quizlet fornisce una gamma di test pratici predefiniti che coprono una varietà di argomenti e argomenti. Questi test sono personalizzabili e consentono agli utenti di selezionare gli argomenti specifici che desiderano studiare.

Giochi: Quizlet offre una gamma di giochi interattivi che aiutano gli studenti a rivedere e mettere in pratica le proprie conoscenze. Questi giochi includono giochi di abbinamento, a scelta multipla e di riempimento degli spazi vuoti.

Modalità di studio: Quizlet fornisce diverse modalità di studio che consentono agli studenti di personalizzare la propria esperienza di apprendimento. Queste modalità includono la tradizionale modalità flashcard, una modalità di apprendimento che fornisce un'esperienza di studio più interattiva e una modalità test che simula un test reale.

Apprendimento collaborativo: Quizlet consente agli studenti di collaborare con i loro compagni e lavorare insieme sui materiali di studio. Gli studenti possono condividere flashcard e prove pratiche tra loro e persino lavorare su progetti di gruppo.

Deposito

Nome della risorsa	Tipo di risorsa	Collegamenti
Strumenti di valutazione e feedback degli studenti	Archivio del sito web	https://cooltoolsforschool.net/student-assessment-tools/
Kaizena	Componente aggiuntivo per feedback	https://www.kaizena.com
Quizlet	Flashcard digitali e strumento di studio	https://quizlet.com/





Valutazione

Feedback e pianificazione: dichiarazioni	SÌ	NO
Non so in che modo le tecnologie digitali possano aiutarmi a dare feedback agli studenti o a cambiare i miei metodi didattici.		
Utilizzo le tecnologie digitali per tenere traccia dei progressi dei miei studenti. Questo serve anche come mezzo per fornire feedback e assistere i miei studenti.		
Utilizzo le tecnologie digitali per rispondere ai compiti che sono stati inviati digitalmente.		
Assisto gli studenti e/o i loro genitori a recuperare i dati relativi ai progressi degli studenti attraverso l'utilizzo delle tecnologie digitali.		
Adeguo le mie strategie didattiche e di valutazione, basandomi sulle informazioni prodotte dalle tecnologie digitali che utilizzo.		
Fornisco feedback personalizzati e fornisco assistenza diversificata agli studenti, basandomi sulle informazioni prodotte dalle tecnologie digitali che utilizzo.		
Utilizzo le tecnologie digitali per consentire a studenti e studenti di tenere traccia dei progressi e di fare scelte ben fondate al riguardo priorità di apprendimento, facoltativi o studi futuri.		
Supporto gli studenti nella ricerca di ambiti in cui progredire ed elaboro insieme a loro piani di studio per affrontare tali ambiti, basandosi sulle informazioni a portata di mano.		
Utilizzo le informazioni prodotte dalle tecnologie digitali per analizzare quali pratiche didattiche sono adatte a quale tipo di studenti e adattare le mie pratiche didattiche di conseguenza.		
Analizzo, parlo, rivedo e invento o aggiorno pratiche didattiche in risposta alle prove digitali che rilevo, riguardo alle priorità e alle esigenze degli studenti e all'efficienza dei vari approcci didattici e forme di studio.		





Glossario

Valutazione formativa- lavoro che uno studente svolge durante un corso per il quale riceve feedback per migliorare il proprio apprendimento, valutato o meno.

Valutazione sommaria- si verifica a un punto finale, riassumendo i risultati di uno studente.

Valutazione video è una forma di valutazione che prevede l'utilizzo di video come mezzo per valutare l'apprendimento e i progressi degli studenti. In genere comporta che gli studenti creino un progetto video che dimostri la loro comprensione di un particolare concetto o argomento, che viene poi valutato dal loro istruttore. Le valutazioni video possono assumere molte forme diverse, da brevi presentazioni a documentari integrali.

Riferimenti

Attali, Y., & Arieli-Attali, M. (2015). Gamification nella valutazione: i punti influenzano le prestazioni del test?. *Computer e istruzione*, 83, 57-63.

Buljan, M. (2021). Gamification per l'apprendimento: strategie ed esempi. <https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples>

Clark, I. (2008). La valutazione è per l'apprendimento: valutazione formativa e interazioni positive di apprendimento. *Florida Journal of Educational Administration & Policy*, 2(1), 1-16.

Covello, S., & Lei, J. (2010). Una revisione degli strumenti di valutazione dell'alfabetizzazione digitale. *Università di Syracuse*, 1, 31.

Gamblin, H. (2023). Cos'è la videovalutazione. <https://get.goreact.com/resources/goreact-video-based-assessment/#:~:text=In%20layman's%20terms%2C%20video%20assessment,da%20feedback%20on%20student%20videos.>

Gibbs G. (1998). Segnare e dare feedback. In: Centro universitario aperto per la pratica dell'istruzione superiore. (Ed.). *Insegnamento nell'istruzione superiore: teoria e prove*. Milton Keynes: Università Aperta, pp. 3-37.

Gilbert, C. (2022). Vantaggi e svantaggi del sistema di esame online <https://cirrusassessment.com/advantages-and-disadvantages-of-online-examination-system/>

Menezes, CCN, & De Bortolli, R. (2016). Potenziale della gamification come strumento di valutazione. *Educazione creativa*, 7(4), 561-566.

Timmis, S., Broadfoot, P., Sutherland, R. e Oldfield, A. (2016). Ripensare la valutazione nell'era digitale: opportunità, sfide e rischi. *Giornale britannico di ricerca educativa*, 42(3), 454-476.

Van Roy, R. e Zaman, B. (2018). Gamification a supporto dei bisogni nell'istruzione: una valutazione degli effetti motivazionali nel tempo. *Computer e istruzione*, 127, 283-297.

