

# LO STRUMENTO DI VALUTAZIONE DI DigiEdu4All

## I. Presentazione

La valutazione è sempre per la maggior parte dei docenti la parte più difficile da svolgere al di là della valutazione del rendimento scolastico dei propri studenti. Tuttavia, è una parte assolutamente essenziale del processo di insegnamento-apprendimento, poiché è ciò che ci dirà se stiamo ottenendo o meno ciò che vogliamo realizzare. Pertanto, per garantire che un'unità didattica sia inclusiva, non è sufficiente pensare che sia coerente e ben progettata, ma dobbiamo mostrarne l'evidenza. La chiave è tenere presente la valutazione fin dall'inizio della progettazione dell'unità di apprendimento, in questo modo possiamo raccogliere prove utili per la valutazione durante lo sviluppo di tutte le attività.

Nella sezione seguente dettagliamo passo dopo passo come applicare lo strumento di valutazione che i partner di DigiEdu4All hanno creato e sperimentato durante il progetto e i cui contenuti sono nella seguente tabella.

VARIABILE/ELEMENTI DI INCLUSIONE	LIVELLO 1	LIVELLO 2	LIVELLO 3
<b>Cooperazione</b>	L'Unità didattica promuove le interazioni tra gli studenti	L'unità didattica include la divisione dei compiti tra gli studenti per realizzare un prodotto finale comune	L'Unità didattica promuove l'auto-organizzazione per realizzare un lavoro comune come prodotto finale
<b>Rispetto delle capacità degli studenti</b>	L'Unità didattica considera diversi obiettivi di apprendimento adattati alle capacità degli studenti	L'Unità didattica è progettata dopo aver conosciuto il livello di partenza degli studenti e dopo aver concordato con loro gli obiettivi di apprendimento	L'Unità didattica consente agli studenti di mostrare le loro diverse capacità (artistico, matematico, empatico...) e raggiunge gli obiettivi di apprendimento concordati
<b>Autostima – fiducia in se stessi</b>	L'Unità didattica consente agli insegnanti di mostrare ai propri studenti i propri valori, capacità e potenzialità	L'Unità didattica consente agli studenti di scoprire i propri valori, capacità e potenzialità	L'Unità didattica consente agli studenti di sviluppare nuovi valori, capacità e potenzialità
<b>Valorizzare il lavoro degli studenti</b>	L'Unità didattica prevede l'elaborazione di un prodotto finale da parte degli studenti	L'Unità didattica promuove l'elaborazione di un prodotto finale da parte degli studenti da	L'Unità didattica promuove l'elaborazione di un prodotto finale da parte degli studenti utilizzabile dai docenti o da altre

		diffondere all'interno della scuola	persone (servizio-apprendimento)
<b>Promuovere il coinvolgimento emotivo degli studenti</b>	L'Unità didattica include informazioni teoriche sulle emozioni o può provocare emozioni ma non c'è riflessione su di esse	L'Unità didattica promuove il riconoscimento delle proprie emozioni e come accettarle e gestirle	L'Unità didattica promuove il riconoscimento delle proprie emozioni e di quelle degli altri
<b>Creatività nella risoluzione dei problemi</b>	L'Unità didattica fornisce agli studenti informazioni teoriche sul problem solving	L'Unità didattica mostra agli studenti buone pratiche relative al problem solving	L'Unità didattica fa in modo che gli studenti risolvano da soli problemi reali
<b>Autonomia</b>	L'Unità didattica offre agli studenti la flessibilità di lavorare secondo il proprio ritmo	L'Unità didattica offre agli studenti la flessibilità di lavorare secondo il proprio ritmo e gli strumenti per organizzare il proprio lavoro da soli	L'Unità didattica offre agli studenti la flessibilità di lavorare secondo il proprio ritmo e fornisce loro gli strumenti per organizzare autonomamente il proprio lavoro e includere meccanismi per seguire il proprio lavoro
<b>Adattamento ai bisogni degli studenti</b>	L'Unità didattica si basa sui bisogni degli studenti diagnosticati dall'insegnante	L'Unità didattica è definita insieme dagli studenti e dall'insegnante, sulla base delle esigenze degli studenti	L'Unità didattica è proposta, implementata e valutata dagli studenti e in base alle proprie esigenze

## 2. Lo strumento di valutazione DigiEdu4All: come usarlo

### **Come misurare se le nostre Unità didattiche sono inclusive?**

Sulla base del dialogo con i docenti delle scuole partecipanti a questo progetto, abbiamo concluso che per promuovere l'inclusione dobbiamo **andare oltre l'adattamento delle nostre lezioni** a questioni come la disabilità, la diversità culturale, la lingua o il background sociale dei nostri studenti, poiché sarebbe solo affrontare una questione di accessibilità. Da un lato l'accessibilità è fondamentale, è il primo passo verso l'inclusione, ma dall'altro per parlare di inclusione bisogna andare oltre, bisogna rendere le lezioni attraenti e motivanti per tutti gli studenti, in modo da coinvolgerli nel processo di apprendimento. Solo allora potremo dire che le nostre lezioni sono inclusive. Abbiamo quindi affrontato l'inclusione seguendo questa prospettiva ed abbiamo voluto fornire una nuova risorsa e una buona pratica al Toolkit europeo per le scuole.<sup>1</sup>

Ma a cosa possiamo fare riferimento come base per considerare una lezione attraente e motivante?

I partecipanti al progetto DigiEdu4All hanno concordato su alcuni elementi che si collegano e promuovono l'inclusione:

ELEMENTI DI INCLUSIONE (VARIABILI)			
Cooperazione	Rispetto delle capacità degli studenti	Autostima/ Fiducia in se stessi	Valorizzare il lavoro degli studenti
Promuovere il coinvolgimento emotivo degli studenti	Creatività nel problem solving	Autonomia	Adattamento ai bisogni dello studente

Assegniamo tre livelli a ciascuna variabile. Nel progettare una Unità didattica che promuova l'inclusione, il docente deve scegliere da 1 a 3 di queste variabili e specificare il livello che desidera raggiungere per ciascuna di esse. (Vedi la tabella completa nella pagina precedente).

Una volta fatto ciò, l'insegnante deve includere attività nella sua unità didattica che gli permettano di raggiungere il livello prescelto. E' quindi essenziale

---

<sup>1</sup> Il Toolkit europeo per le scuole è una piattaforma online per scuole e insegnanti che consigliamo vivamente. Il toolkit offre esempi di buone pratiche e risorse per introdurre approcci collaborativi nelle scuole per migliorare l'inclusività, fornire pari opportunità e contrastare l'abbandono scolastico [https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/toolkitsforschools/latest\\_resources.htm](https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/resources/toolkitsforschools/latest_resources.htm)

selezionare le variabili e il livello di ciascuna fin dalla fase di progettazione dell'unità didattica. In questo modo, possiamo scegliere le attività adeguate per raggiungere il livello che vogliamo ottenere.

Prima di scegliere il livello, il docente deve verificare il punto in cui si trovano gli studenti rispetto a quella variabile. Infatti, se scegli il livello 3 quando i tuoi studenti non hanno nemmeno raggiunto il livello 1, sarà difficile raggiungere l'obiettivo individuato; allo stesso modo può accadere il contrario, ossia se l'obiettivo che il docente si pone corrisponde al livello 2 ma gli studenti sono già ad un livello 3, non ci saranno nuovi apprendimenti.

Proviamo a spiegare meglio questo concetto con un esempio: un docente vuole rendere la sua lezione inclusiva attraverso la variabile 'Promuovere il coinvolgimento emotivo degli studenti':

Variabile	Livello 1	Livello 2	Livello 3
<b>Promuovere il coinvolgimento emotivo degli studenti</b>	L'unità didattica include informazioni teoriche sulle emozioni o può provocare emozioni ma non vi è alcuna riflessione su di esse	L'unità didattica promuove il riconoscimento delle proprie emozioni e come accettarle e gestirle	L'unità didattica promuove il riconoscimento delle proprie emozioni e di quelle degli altri

Il docente può non sapere se i suoi studenti già riconoscono e accettano le proprie emozioni oppure no. Se non ne è a conoscenza, il livello scelto dovrebbe essere 1 o 2; se invece sa che gli studenti riconoscono e accettano già le proprie emozioni, dovrà puntare al livello 3. Per capire la situazione degli studenti e quindi assegnare il livello adeguato dovrà realizzare un'attività (o più) propedeutica così da capire quale livello scegliere.

Un esempio di attività rispetto al caso presentato potrebbe essere un breve gioco di ruolo in cui si presentano alcune situazioni vicine e meno vicine (un adolescente che ha appena avuto una delusione amorosa, un adolescente siriano appena arrivato nel tuo paese con la sua famiglia, una donna che ha appena perso il lavoro...) per vedere come reagiscono gli studenti.

Può anche accadere che, sebbene l'obiettivo sia raggiungere il livello 2, il livello effettivo raggiunto dagli studenti sia 3. Per questo motivo, quando si valuta l'inclusione dell'unità didattica, è importante indicare quale sia il livello finale effettivamente raggiunto.

Per assicurarci che la valutazione sia confermata, è necessario raccogliere prove. Pertanto, è necessario spiegare quali attività sono state svolte in relazione alla variabile, quali evidenze sono state raccolte e come sono state raccolte.

Non è facile raccogliere testimonianze relative, ad esempio, al riconoscimento delle proprie emozioni. Non è una cosa che si può fare con un test, servono piuttosto altri tipi di strumenti. Nella tabella seguente ci sono alcuni spunti classificati in base alla tecnica utilizzata:

<b>Tecniche</b>	<b>Strumenti</b>
<b>Domande e questionari</b>	Sondaggio, prove scritte e orali, interviste, focus group
<b>Tecniche di osservazione</b>	Checklist, scala di valutazione, raccolta di aneddoti
<b>Tecniche di produzione</b>	Self-report, portfolio di lavori completati, valutazione peer-to-peer, diario di classe

La scelta di uno strumento o di un altro dipenderà da diversi fattori come la natura dell'attività, il tempo a disposizione o il tipo di informazioni che si vogliono ottenere.

Con le informazioni ottenute, saremo in grado di valutare se abbiamo raggiunto il livello che intendevamo raggiungere nella rubrica e se, quindi, la nostra unità didattica è inclusiva o meno.

Tornando all'esempio dell'attività precedente (gioco di ruolo delle emozioni), per scoprire se gli studenti riconoscono le proprie emozioni e/o quelle degli altri, la cosa più importante è l'analisi dei loro discorsi, ecco perché possiamo usare la tecnica delle domande (chiedere agli studenti dopo ogni simulazione di ruolo come pensano si sentano i loro personaggi) e tecniche di osservazione (annotare alcuni aneddoti come il linguaggio del corpo e l'atteggiamento degli studenti quando gli viene chiesto delle emozioni). Possiamo persino registrare le scene in modo da poter tenere d'occhio le reazioni di tutti gli studenti.

Un ultimo promemoria: poiché queste unità didattiche possono essere replicate o ispirare altri docenti, è importante spiegare lo svolgimento delle attività nel dettaglio.

## **Lo strumento di valutazione**

Per tutti questi motivi, sul sito DigiEdu4All [www.digiedu4all.eu](http://www.digiedu4all.eu) troverai una sezione per condividere la tua esperienza valutando l'inclusività delle tue unità didattiche realizzate in presenza e con l'ausilio di strumenti digitali.

Dopo esserti registrato al sito, puoi caricare la tua valutazione nella sezione Valutazioni > Le mie valutazioni. Clicca su 'Nuovo' e compila le sezioni del modulo.

Innanzitutto, inserisci il titolo dell'unità didattica, il nome dell'autore o degli autori, il periodo in cui hai realizzato le attività, il numero di studenti coinvolti e menziona, se applicabile, altri attori con cui hai collaborato.

Seleziona quindi i livelli delle variabili che vuoi raggiungere con la tua unità didattica utilizzando i menu a discesa accanto a ciascuna variabile, in seguito seleziona il livello che hai raggiunto sempre utilizzando i menu a discesa accanto a ciascuna variabile.

Nella sezione "Giustificazione", descrivi come hai ottenuto questi miglioramenti. La descrizione può essere breve ma deve essere molto specifica, al fine di dimostrare perché ritieni di aver raggiunto il livello che hai dichiarato.

Infine, puoi caricare qualsiasi documento e link che ritieni necessario per integrare la motivazione della tua valutazione (test scritti, liste di controllo, portfolio, video...). L'obiettivo è che gli amministratori di DigiEdu4All possano verificare la qualità della valutazione. Per questo motivo i documenti e i link non saranno pubblici, solamente l'autore e gli amministratori di DigiEdu4All avranno accesso a questi strumenti.



# DigiEdu4all

DIGITAL EDUCATION FOR ALL

[www.digiedu4all.eu](http://www.digiedu4all.eu)

'DigiEdu4All. Migliorare l'utilizzo del digitale per dar voce a TUTTI gli studenti' (2020-1-AT01-KA226-SCH-092650) è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea.

Questo documento riflette le opinioni dell'autore; la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni qui contenute.



With the support of the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union