



# SCUOLA DIGITALE LIGURIA

L'analisi dei dati:  
Report e grafici  
Valutazione delle  
Competenze Digitali

Angela Maria Sugliano  
Associazione Epict Italia

#SCUOLADIGITALELIGURIA



**COMUNITÀ DI PRATICA**

confronto **3D** ambiente  
 realtà virtuale **robotica** comunicazione  
 edutainment **INCLUSIONE**  
 smart user **CODING** condivisione  
 sicurezza

contenuti

Icons: play button, green plant, robot, smartphone, padlock, group of people.



**SUPPORTARE LA DIFFUSIONE E IL CONSOLIDAMENTO DELLA CULTURA  
DIGITALE > COMPETENZE DIGITALI DEGLI STUDENTI**

**orientate al futuro: per il mondo del lavoro e la cittadinanza digitale**  
*[una delle 8 competenze chiave per la cittadinanza]*

**Numerose e diversificate** le attività dell'azione regionale per raggiungere l'obiettivo complessivo del Progetto.  
Le Comunità di Pratica rappresentano **un'azione strategica e specifica** per le competenze digitali



**Con le Comunità di Pratica abbiamo fatto un focus specifico su come formare le competenze digitali  
e su come valutarle **per avere un modello da riusare e diffondere****



## Le Comunità di Pratica

### Le competenze digitali...

**Per poterle formare, osservarne lo sviluppo e creare modelli da diffondere nella Scuola era necessario:**

- **Definirle secondo un linguaggio comune - validato dai framework internazionali**
- **Tradurle in azioni didattiche (strumenti digitali + strategia didattica)**
- **Avere uno strumento per valutarne il grado di sviluppo e diffusione**

*Partnership con Dottorato di Ricerca in Digital Humanities dell'Università di Genova*



## 1- Alfabetizzazione su Informazioni e dati

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

## 2. Comunicazione & Collaborazione

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali.
- 2.2 Condividere informazioni.
- 2.3 Esercitare la cittadinanza.
- 2.4 Collaborare.
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale.

## 3. Produzione

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali.
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.
- 3.3 Copyright e licenze.
- 3.4 Programmazione.

## 4. Sicurezza

- 4.1 Proteggere i dispositivi.
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy.
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere.
- 4.4 Proteggere l'ambiente.

## 5. Problem-Solving

- 5.1 Risolvere problemi tecnici.
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche.
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
- 5.4 Individuare divari di competenze digitali.

**Per poterle formare, osservarne lo sviluppo e creare modelli da diffondere nella Scuola era necessario:**

- **Definirle secondo un linguaggio validato dai framework internazionali**
- **Tradurle in azioni didattiche** (strumenti digitali + strategia didattica)
- **Avere uno strumento per valutarne il grado di sviluppo e diffusione**

*Partnership con Dottorato di Ricerca in Digital Humanities dell'Università di Genova*



1

Progettato una attività didattica (con obiettivi disciplinari) da raggiungere con gli strumenti del progetto: **progettazione didattica condivisa nell'Osservatorio**

2

**Identificato i «prodotti digitali »** che gli studenti avrebbero realizzato con gli strumenti forniti dal progetto

3

**Identificato le competenze digitali e trasversali (soft skills)** correlate alle attività didattiche svolte e rese evidenti nei prodotti realizzati

**Per poterle formare, osservarne lo sviluppo e creare modelli da diffondere nella Scuola era necessario:**

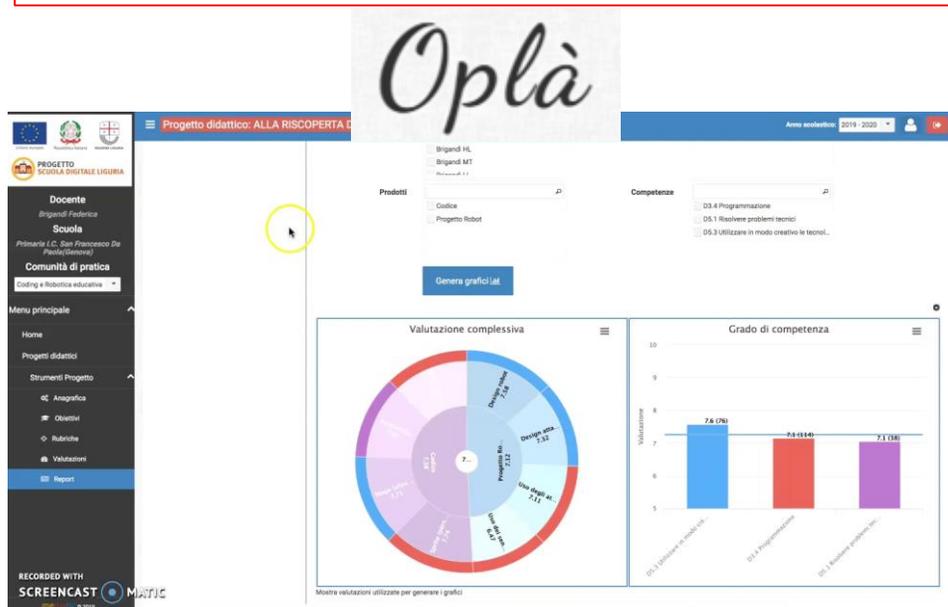
- **Definirle secondo un linguaggio validato dai framework internazionali**
- **Tradurle in azioni didattiche (strumenti digitali + strategia didattica)**
- **Avere uno strumento per valutarne il grado di sviluppo e diffusione**

*Partnership con Dottorato di Ricerca in Digital Humanities dell'Università di Genova*



**Valutato i propri studenti con la piattaforma personalizzata fornita dal progetto che permette di:**

- legare i prodotti realizzati dagli studenti alle competenze digitali esercitate
- valutarle con rubriche di valutazione (una libreria pre-impostata ha guidato i docenti)
- avere una evidenza grafica della diffusione del grado di competenza raggiunto



## Dalle attività didattiche alle competenze digitali

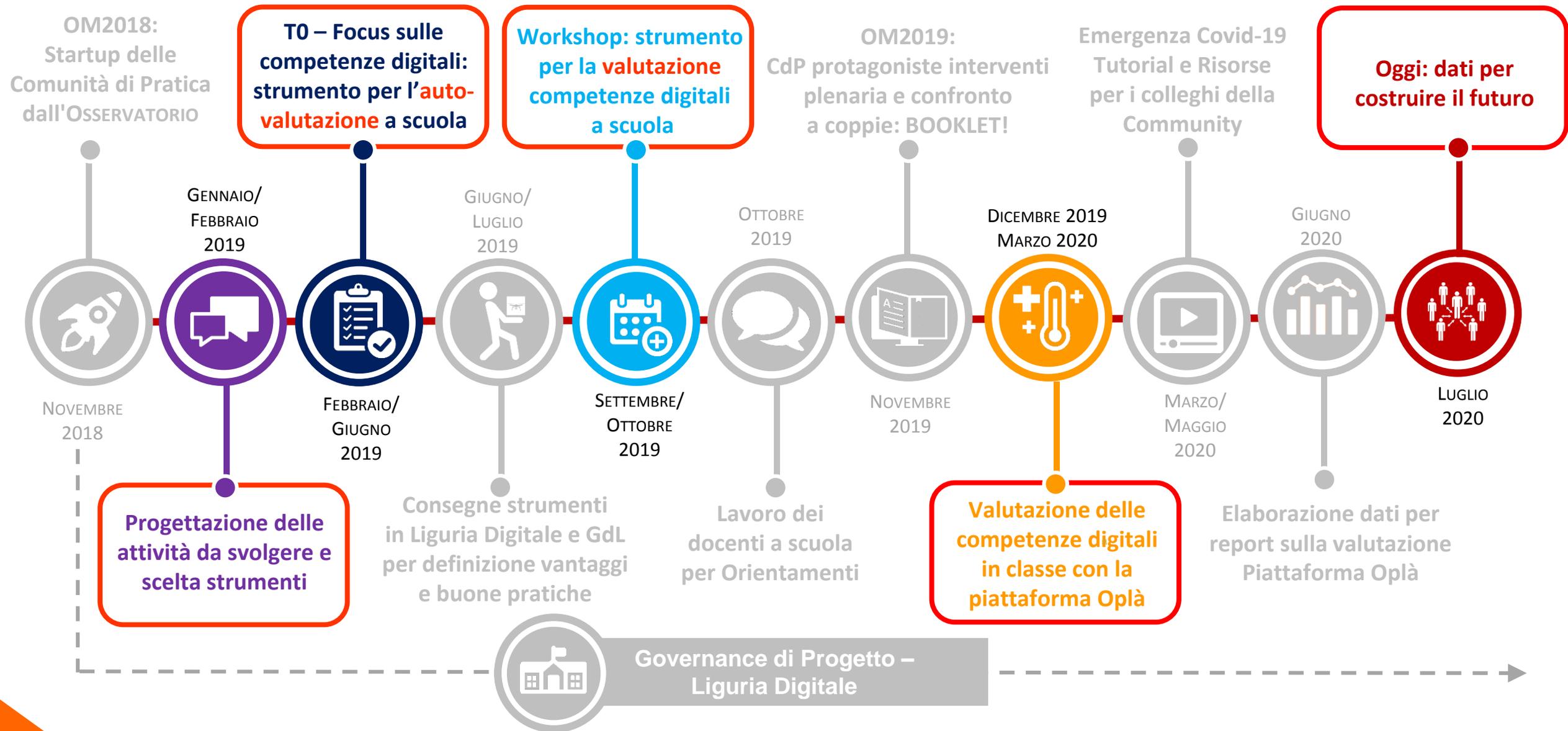
**Per poterle formare, osservarne lo sviluppo e creare modelli da diffondere nella Scuola era necessario:**

- **Definirle secondo un linguaggio validato dai framework internazionali**
- **Tradurle in azioni didattiche (strumenti digitali + strategia didattica)**
- **Avere uno strumento personalizzato per valutarne il grado di sviluppo e diffusione**

*Partnership con Dottorato di Ricerca in Digital Humanities dell'Università di Genova*



# Il percorso delle CdP: Le competenze digitali nell'azione didattica





Progettazione delle attività da svolgere e scelta strumenti



T0 – Focus sulle competenze digitali: strumento per l'auto-valutazione a scuola



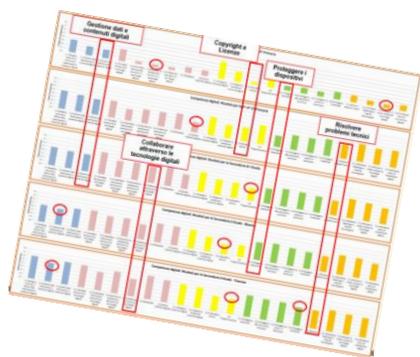
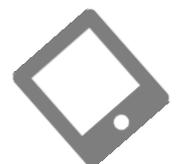
Workshop: strumento per la valutazione competenze digitali a scuola



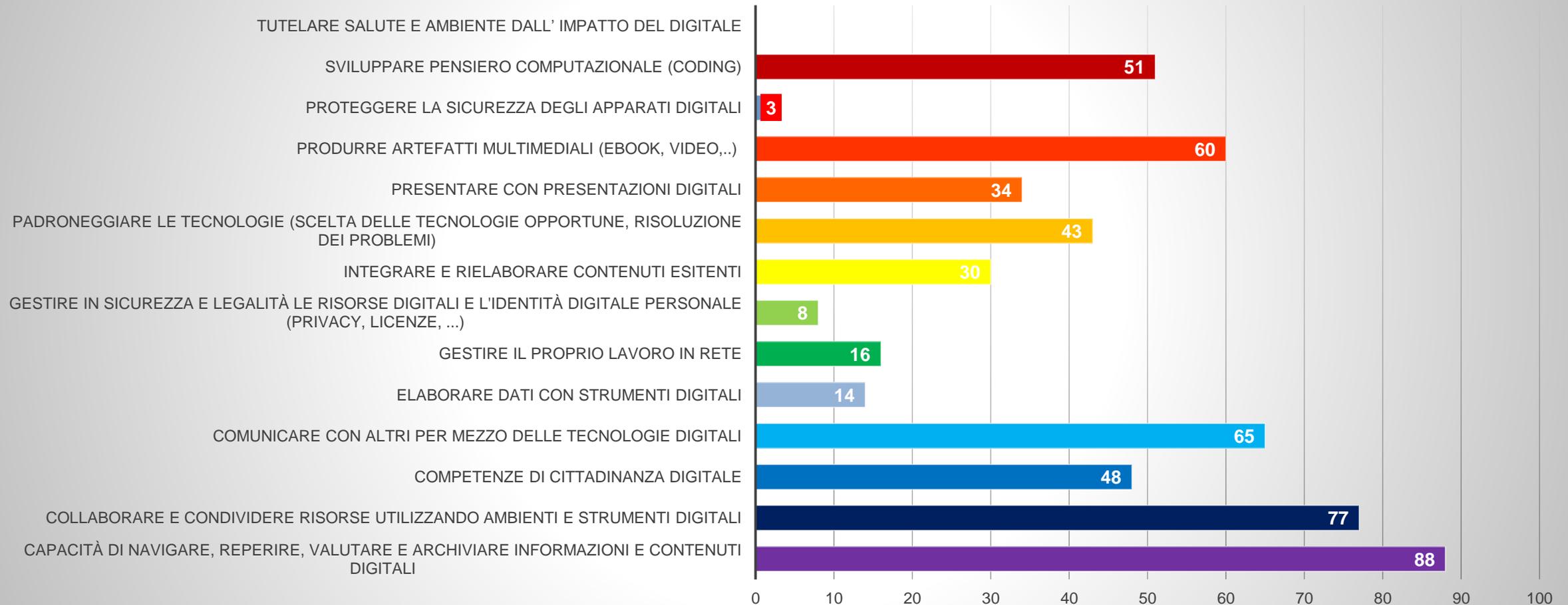
Valutazione delle competenze digitali in classe con la piattaforma Oplà



Oggi: dati per costruire il futuro



## Competenze digitali degli studenti istanziate nell'Osservatorio



Evidenza dello sviluppo delle competenze digitali e trasversali nelle classi degli istituti partecipanti alle CdP  
**Dati, linguaggio e metodo** per discutere (analizzare, confrontarsi con efficacia) per migliorare la competenza digitale degli studenti della Liguria



Oggi: dati per  
costruire il futuro

**Evidenza delle competenze esercitate e valutate** > esperienze da condividere

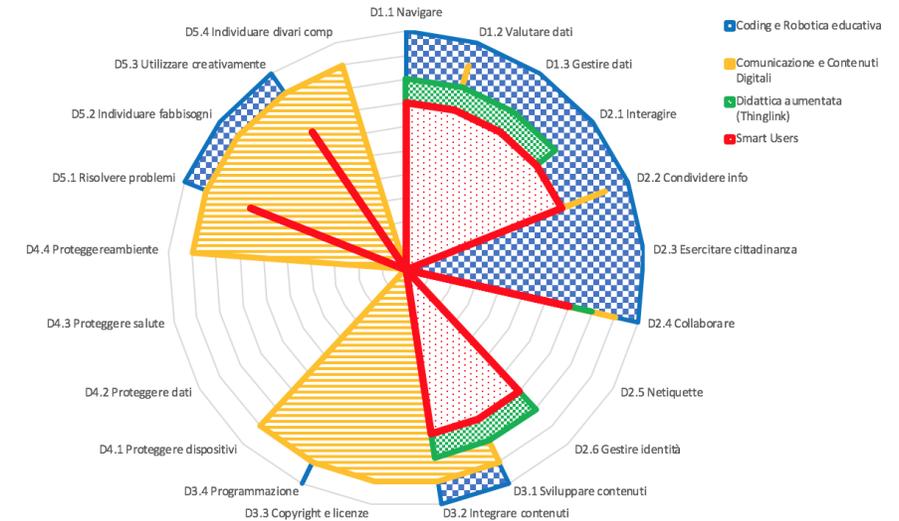
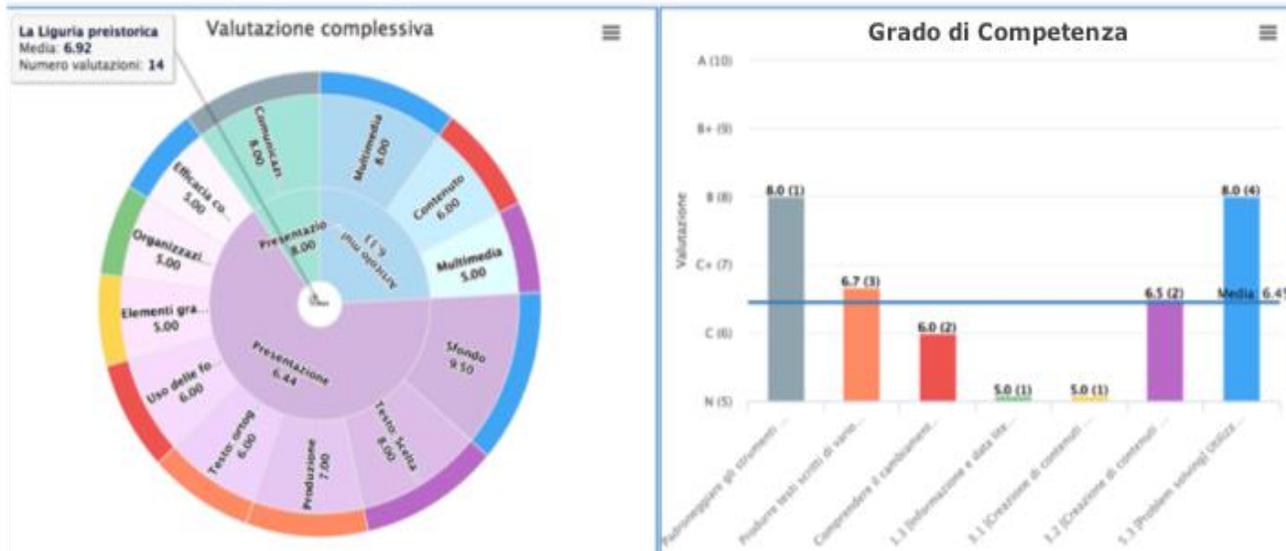
Le competenze formate pre DaD sono state utili per la realizzazione «fluida» della Didattica a Distanza > studenti e docenti pronti per affrontare l'emergenza con... competenza

**Evidenza delle competenze non ancora esercitate e valutate** > input per nuove attività

Nella DaD è emersa la rilevanza di alcune delle competenze non considerate pre DaD

Dalla valutazione dei **singoli** docenti sulla piattaforma ...

... alle valutazioni **complessive** per tutte le Comunità di Pratica



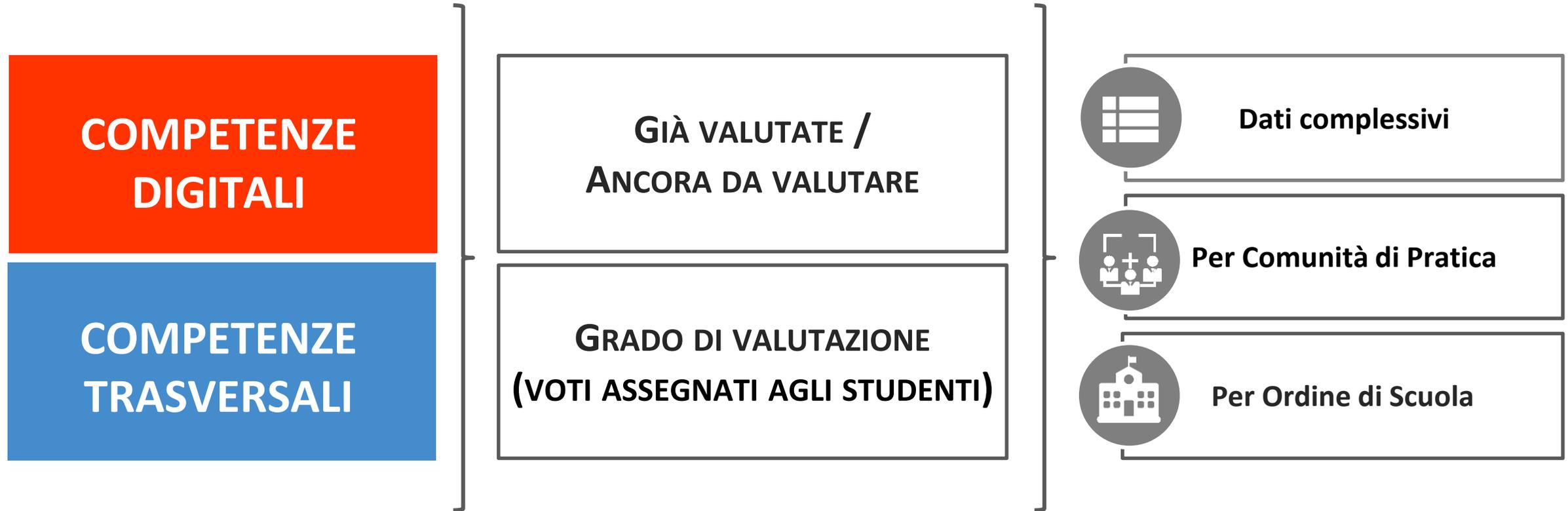
- Docenti totali attivi a sistema: 91
- Docenti totali che hanno valutato: 61
- Progetti totali per cui esistono valutazioni: 42

I progetti sono in numero inferiore ai docenti perché più docenti hanno lavorato sul medesimo progetto

- Studenti inseriti a sistema: 1668
- Studenti valutati a sistema: 924
- 234 primaria;
- 327 secondaria primo grado;
- 363 secondaria secondo grado

Meno studenti valutati per progetti bloccati da chiusura Scuole per Corona Virus

Distribuzione omogenea per ordini di scuola



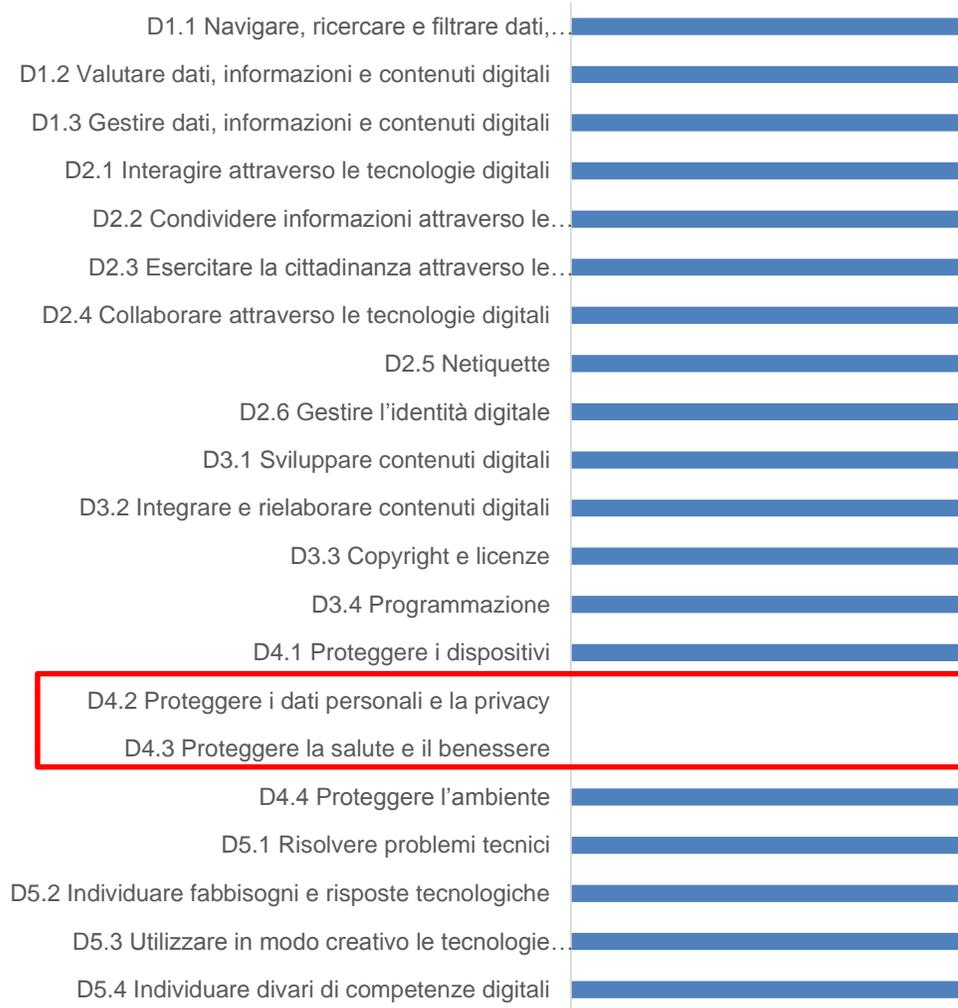


Mostriamo ora i dati relativi alle Competenze Digitali e Trasversali per cui nei progetti delle Comunità di Pratica c'è già stata una valutazione o no. Mostriamo i **dati complessivi e per comunità di pratica**.



**Dati complessivi**  
**COMPETENZE DIGITALI**

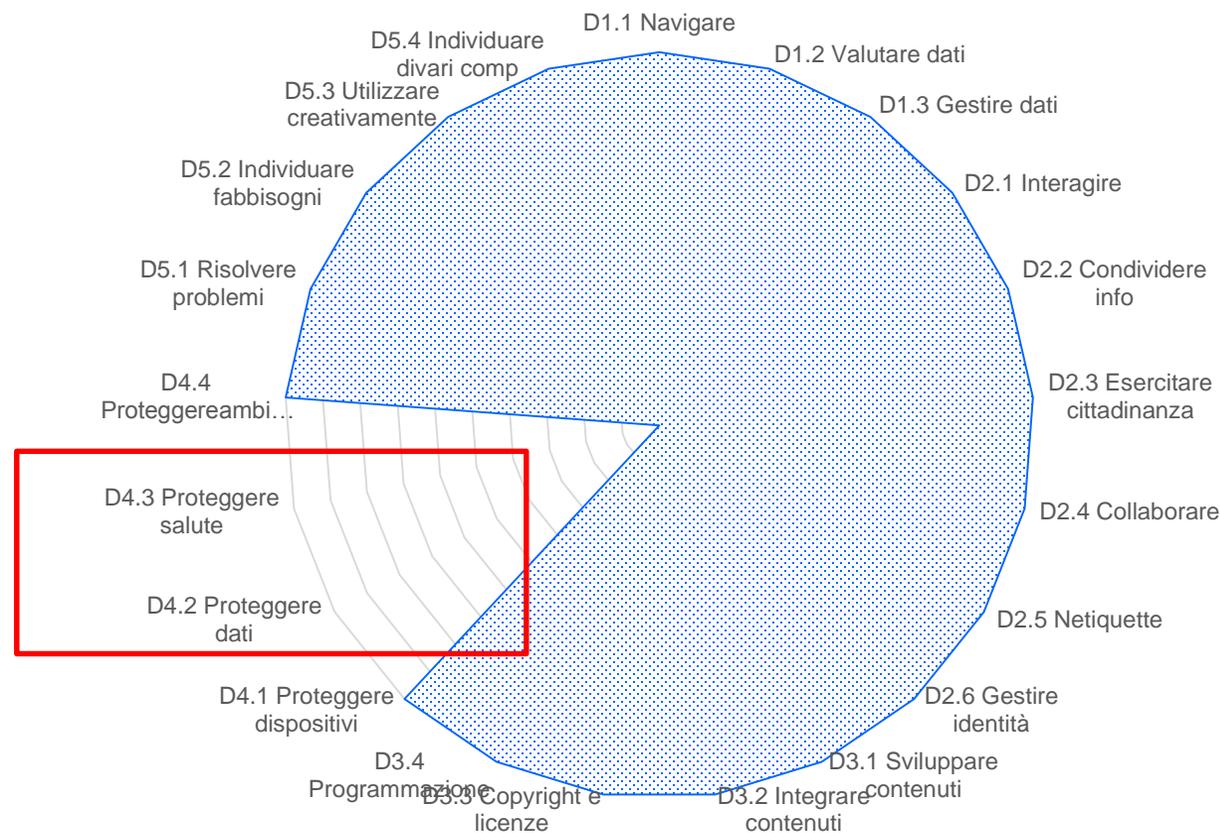
... le competenze valutate / ancora da valutare



# Le competenze digitali valutate nei progetti: tutte le CdP, tutti gli ordini di Scuola

Due rappresentazioni grafiche per mettere in evidenza...

... l'ampiezza delle competenze esercitate





# Le competenze digitali valutate nei progetti: per Comunità di Pratica

... le competenze valutate / ancora da valutare

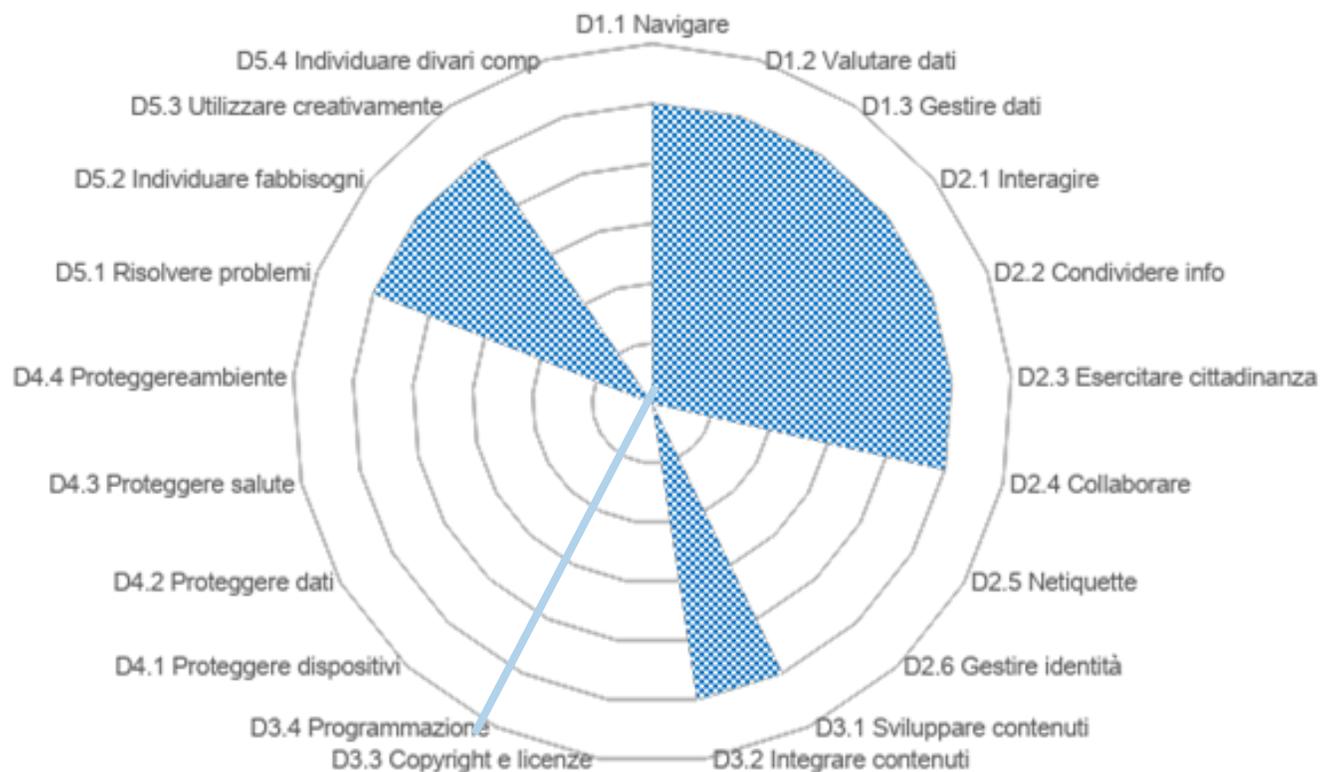
Area di competenza	Competenze Digitali	Comunità di Pratica (CdP)		
		Coding e Robotica educativa	Comunicazione, cont. dig. e didattica aumentata (Thinglink)	Smart Users
A1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	D1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali			
	D1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali			
	D1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali			
A2 Comunicazione e collaborazione	D2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali			
	D2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali			
	<b>D2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</b>		X	X
	D2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali			
	<b>D2.5 Netiquette</b>	X		X
A3 Creazione di contenuti digitali	D2.6 <b>Gestire l'identità digitale</b>	X		
	D3.1 Sviluppare contenuti digitali			
	D3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali			
	<b>D3.3 Copyright e licenze</b>	X		X
A4 Sicurezza	<b>D3.4 Programmazione</b>	1		X
	<b>D4.1 Proteggere i dispositivi</b>	X		X
	D4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	X	X	X
	D4.3 Proteggere la salute e il benessere	X	X	X
	<b>D4.4 Proteggere l'ambiente</b>	X		X
A5 Problem Solving	D5.1 Risolvere problemi tecnici			
	<b>D5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</b>			X
	D5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali			
	<b>D5.4 Individuare divari di competenze digitali</b>	X		X



# Le competenze digitali valutate nei progetti: Comunità di Pratica Coding e Robotca

## Competenze digitali per la Comunità di Pratica **Coding e Robotica**

... l'ampiezza delle competenze esercitate



Le competenze che si sviluppano sicuramente con una attività di **coding e robotica in cui si chiede agli studenti di realizzare**

Codice  
Robot  
3D  
Basi dati

... ma anche presentazioni multimediali, testo elettronico, video,...

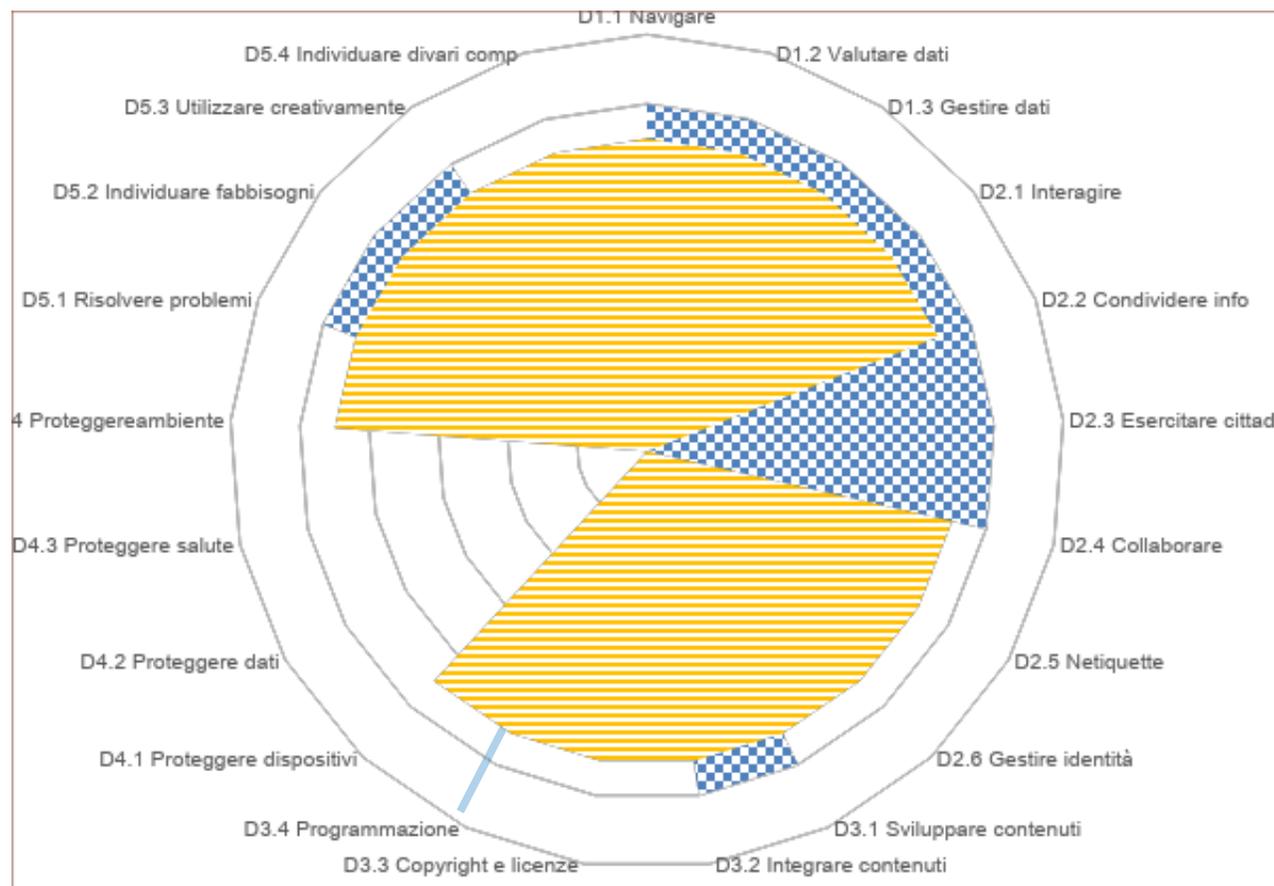
### Prossimi passi

Confronto in piccoli gruppi per approfondimenti



## Competenze digitali per la Comunità di Pratica **Contenuti e Comunicazione Digitale**

... l'ampiezza delle competenze esercitate



Le competenze che si sviluppano sicuramente con una attività di sviluppo di **contenuti digitali**

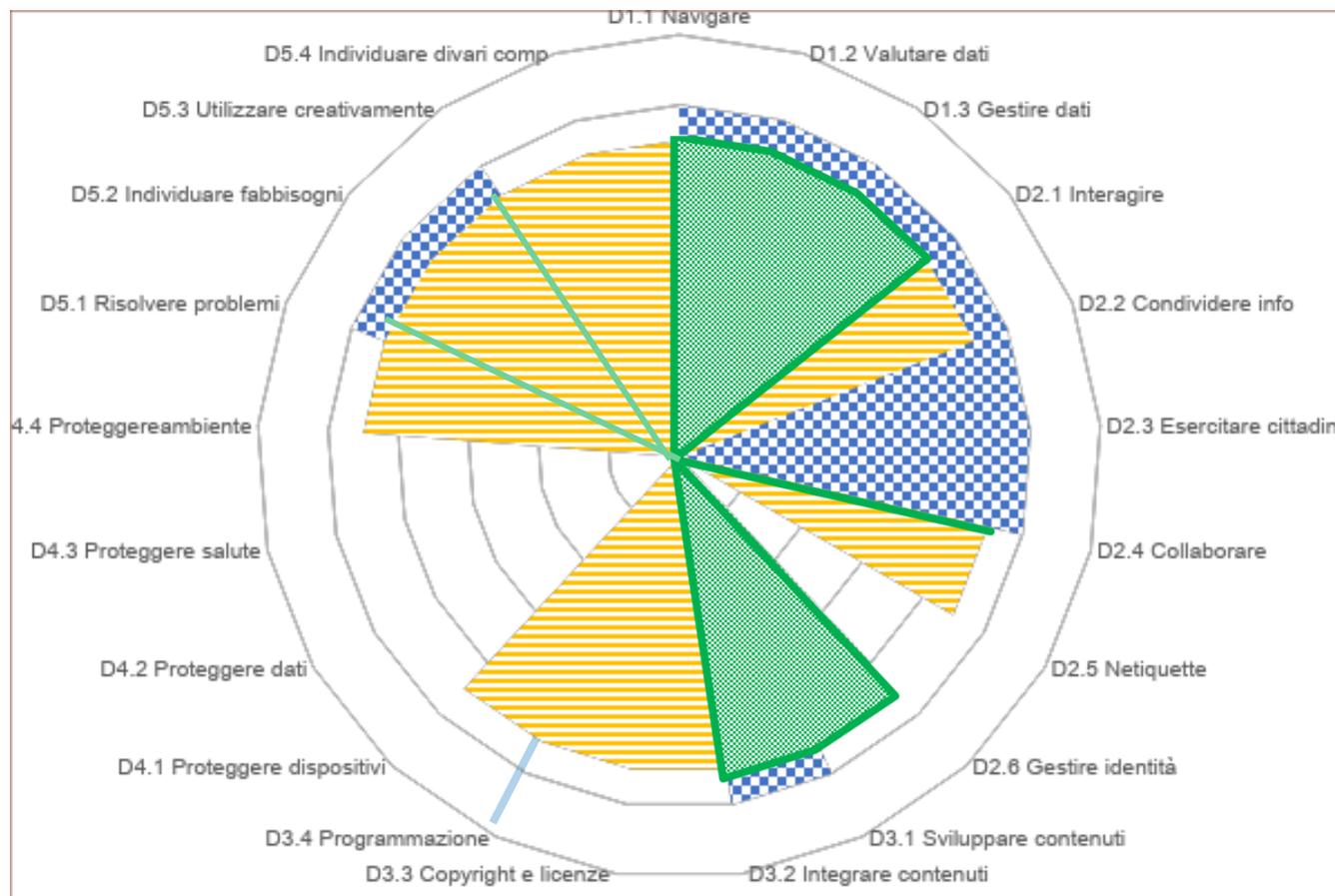
Video  
Immagini Aumentate  
Infografica  
Presentazioni multimediali  
Storyboard  
Repository di risorse

### Prossimi passi

Confronto in piccoli gruppi per approfondimenti



**Competenze digitali**  
per la Comunità di Pratica **Contenuti e Comunicazione Digitale**  
**FOCUS SU THINGLINK**



Le competenze che si sviluppano sicuramente con una attività di sviluppo di **contenuti digitali**: in particolare

immagini aumentate

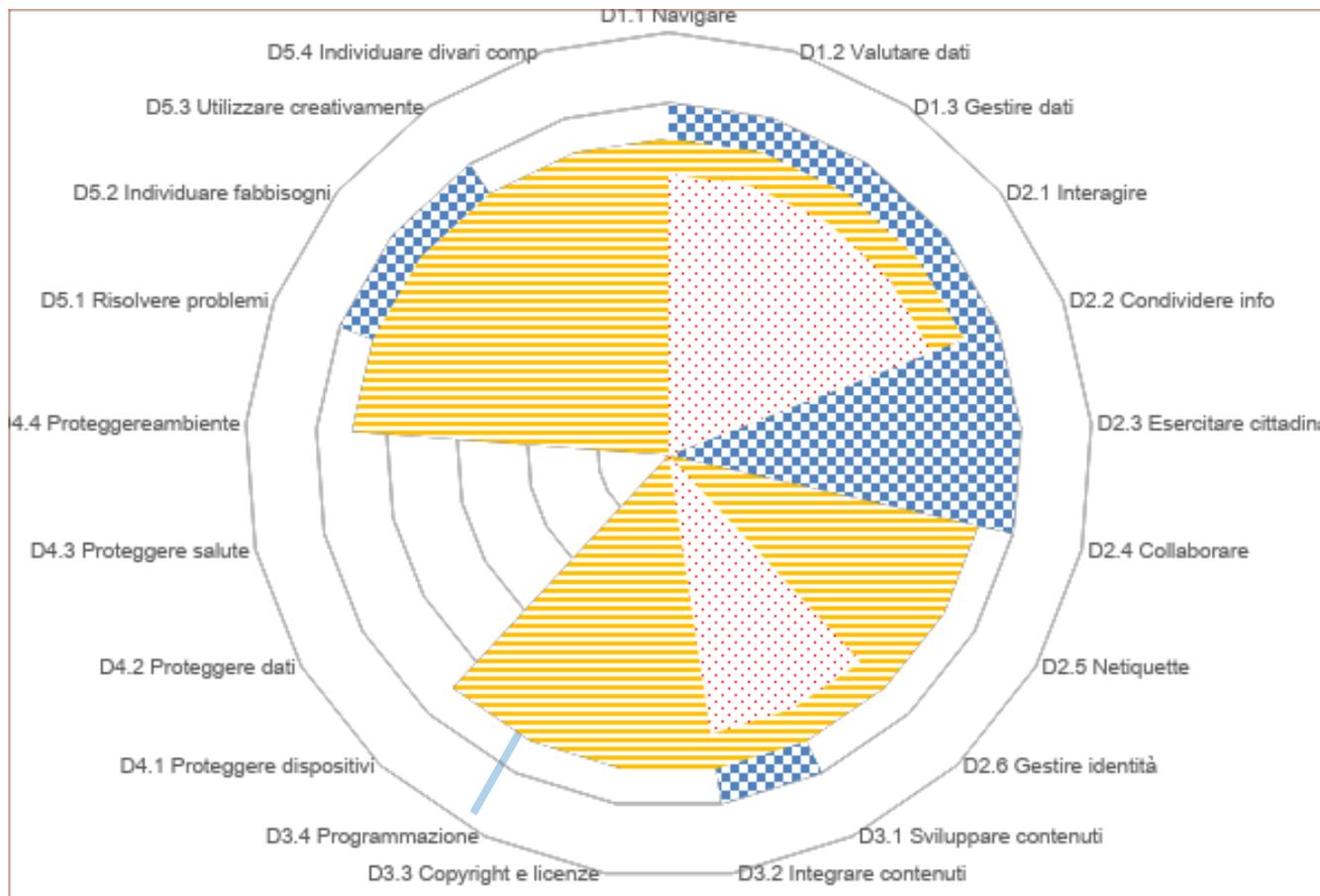
**Prossimi passi**

Confronto in piccoli gruppi per approfondimenti



## Competenze digitali per la Comunità di Pratica **Smart Users**

... l'ampiezza delle competenze esercitate



Le competenze che  
si sviluppano sicuramente  
con una attività «smart»

Videoconferenza  
Testo in formato elettronico  
Glossari digitali  
Storyboard  
Ebook  
Immagini aumentate

### Prossimi passi

Confronto in piccoli gruppi per  
approfondimenti

## COMPETENZE TRASVERSALI *soft skills*

### 1. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

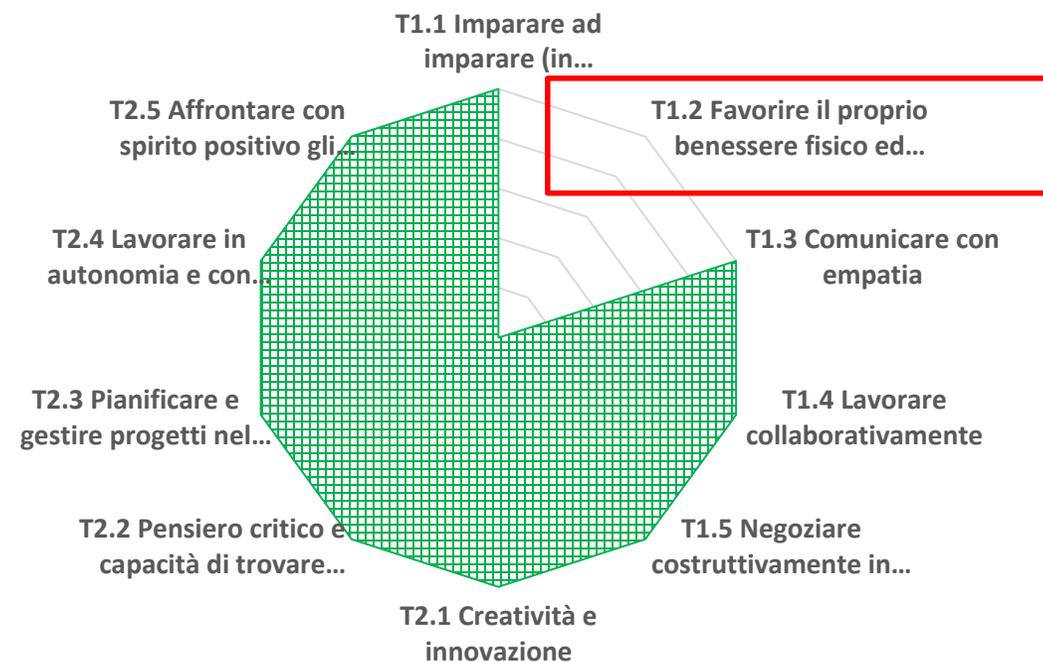
- 1.1 Imparare ad imparare (in autonomia: trovare e scegliere risorse, gestire il proprio tempo)
- 1.2 Favorire il proprio benessere fisico ed emotivo
- 1.3 Comunicare con empatia
- 1.4 lavorare collaborativamente
- 1.5 Negoziare costruttivamente in caso di conflitto

### 2. Spirito di iniziativa (competenza imprenditoriale)

- 2.1 Creatività e innovazione
- 2.2 Pensiero critico e capacità di trovare soluzioni originali
- 2.3 Pianificare e gestire progetti nel rispetto dei tempi definiti
- 2.4 Lavorare in autonomia e con responsabilità personale
- 2.5 Affrontare con spirito positivo gli imprevisti



# Le competenze trasversali valutate nei progetti: tutte le CdP, tutti gli ordini di Scuola





# Le competenze trasversali valutate nei progetti: per Comunità di Pratica

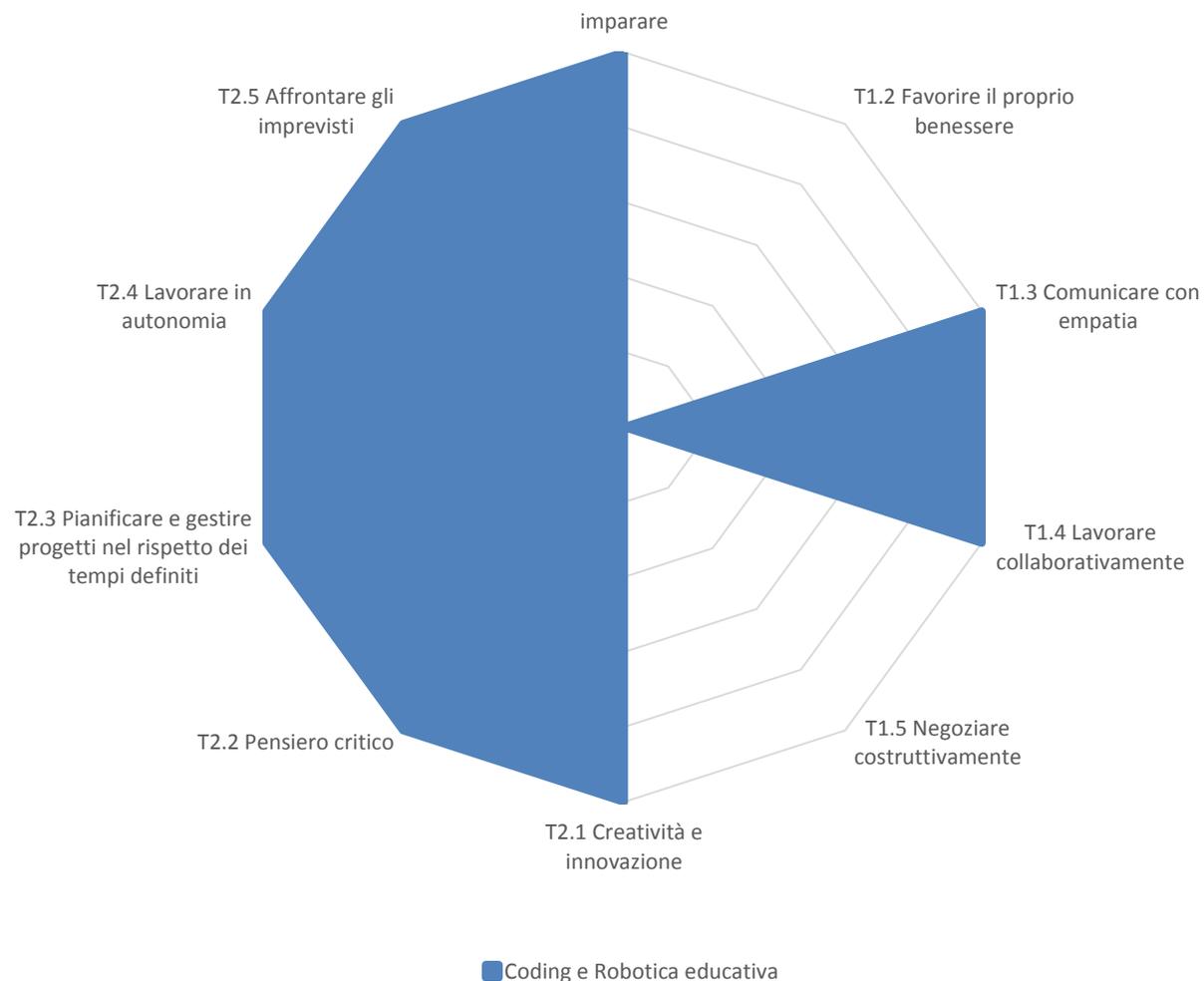
... le competenze valutate / ancora da valutare

Competenze Trasversali	Comunità di Pratica (CdP)		
	Coding e Robotica educativa	Comunicazione, cont. dig. e didattica aumentata (Thinglink)	Smart Users
T1.1 Imparare ad imparare (in autonomia: trovare e scegliere risorse, gestire il proprio tempo)			
<b>T1.2 Favorire il proprio benessere fisico ed emotivo</b>	X	X	X
<b>T1.3 Comunicare con empatia</b>			X
T1.4 Lavorare collaborativamente			
<b>T1.5 Negoziare costruttivamente in caso di conflitto</b>	X	X	
T2.1 Creatività e innovazione			
<b>T2.2 Pensiero critico e capacità di trovare soluzioni originali</b>			X
T2.3 Pianificare e gestire progetti nel rispetto dei tempi definiti			
T2.4 Lavorare in autonomia e con responsabilità personale			
T2.5 Affrontare con spirito positivo gli imprevisti			



# Le competenze trasversali valutate nei progetti: Comunità di Pratica Coding e Robotca

... l'ampiezza delle competenze esercitate



Le competenze trasversali che si sviluppano sicuramente con una attività di **coding e robotica**

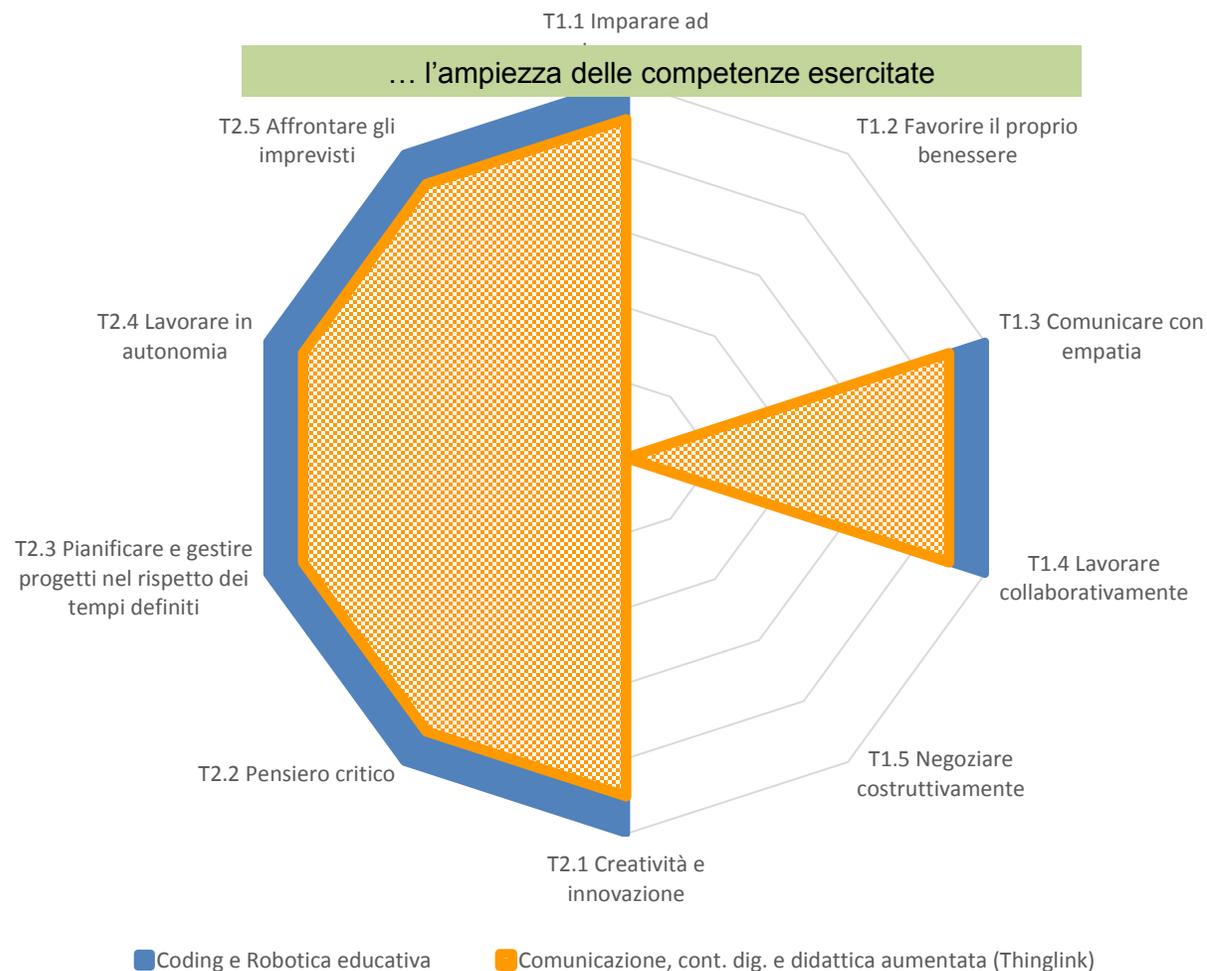
Davvero non si possono sviluppare le altre?

## Prossimi passi

Confronto in piccoli gruppi per identificare attività da proporre agli studenti per sviluppare le competenze assenti



# Le competenze trasversali valutate nei progetti: Comunità di Pratica Comunicazione e Contenuti Digitali



Le competenze che si sviluppano sicuramente con una attività di sviluppo di **contenuti digitali**

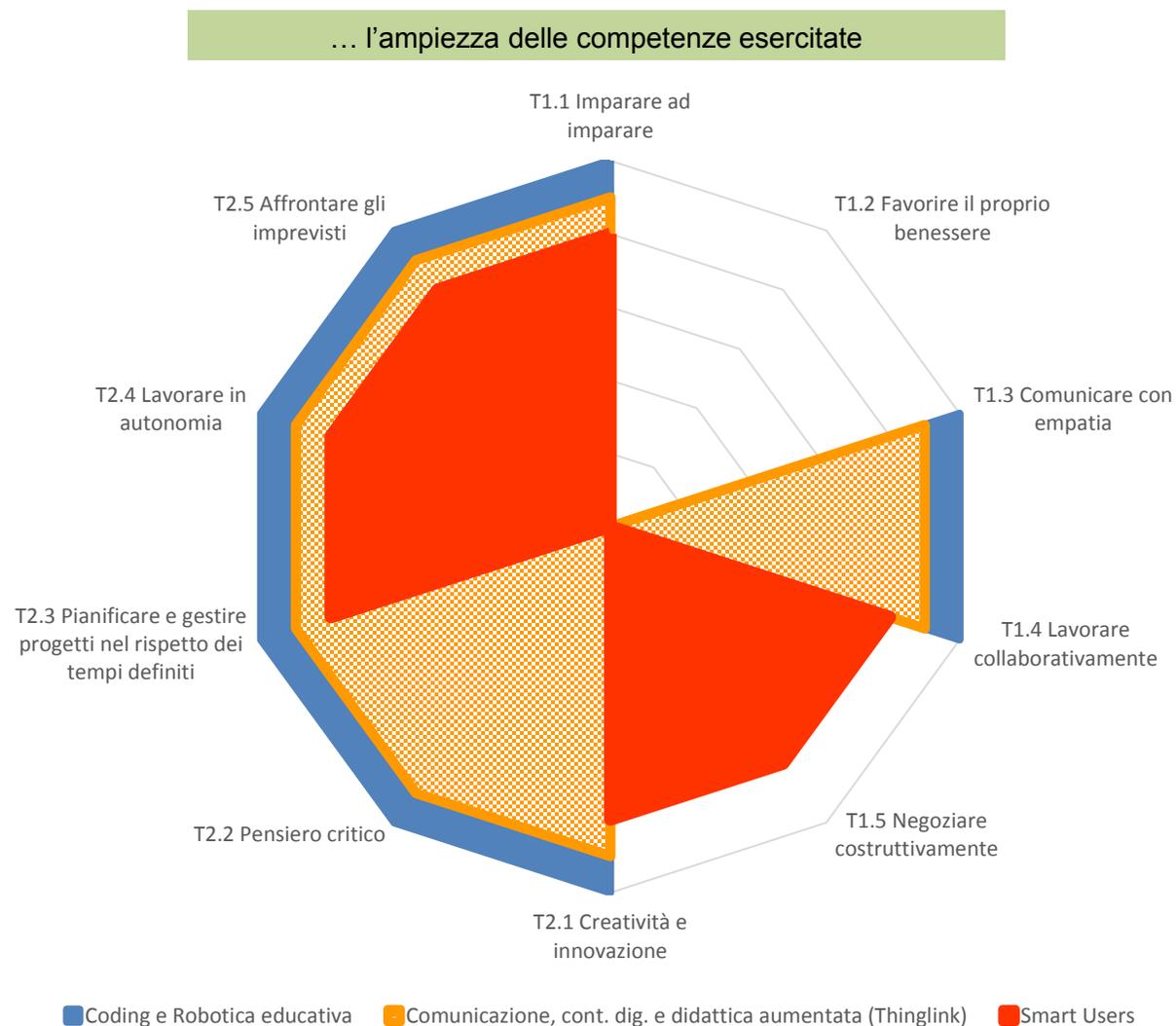
**Davvero non si possono sviluppare le altre?**

## Prossimi passi

Confronto in piccoli gruppi per identificare attività da proporre agli studenti per sviluppare le competenze assenti



# Le competenze trasversali valutate nei progetti: Comunità di Pratica Smart Users

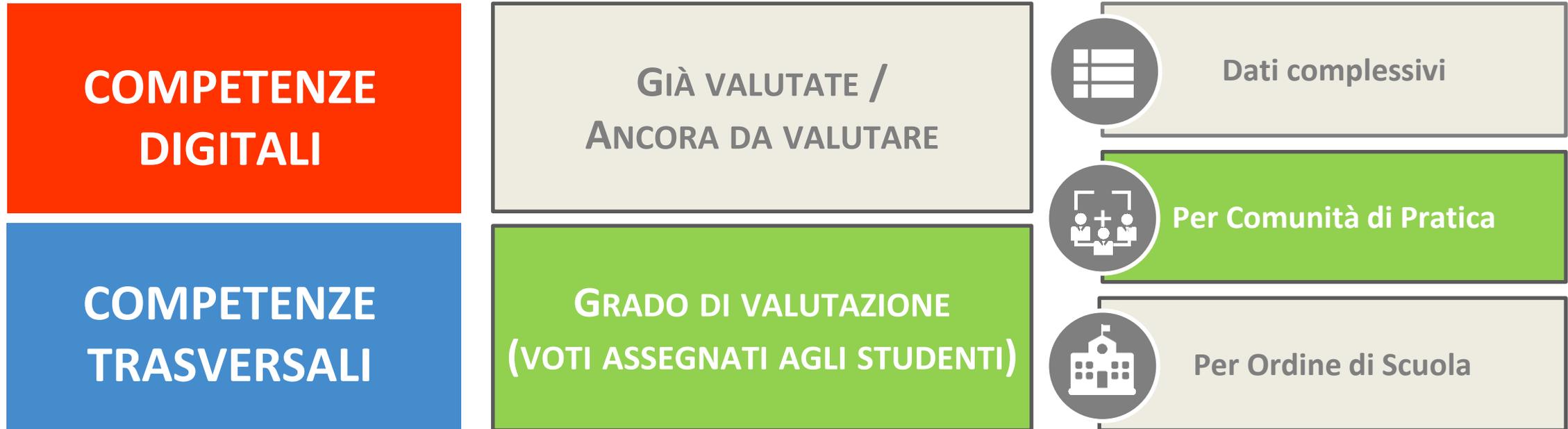


Le competenze che si sviluppano sicuramente con certa attività di **video-conferenza e produzione di glossari**

Davvero non si possono sviluppare le altre?

## Prossimi passi

Confronto in piccoli gruppi per identificare attività da proporre agli studenti per sviluppare le competenze assenti



Mostriamo ora i dati relativi al **grado di valutazione** assegnato dai docenti agli studenti per le Competenze Digitali e Trasversali. Vediamo il **dato per Comunità di Pratica**.



# SCUOLA DIGITALE LIGURIA

## I dati con gli interventi dei Mentor

*Sonia Afflisio (Polo Tecnologico Imperiese)*

*Federica Brigandì (I.C. San Francesco da Paola)*

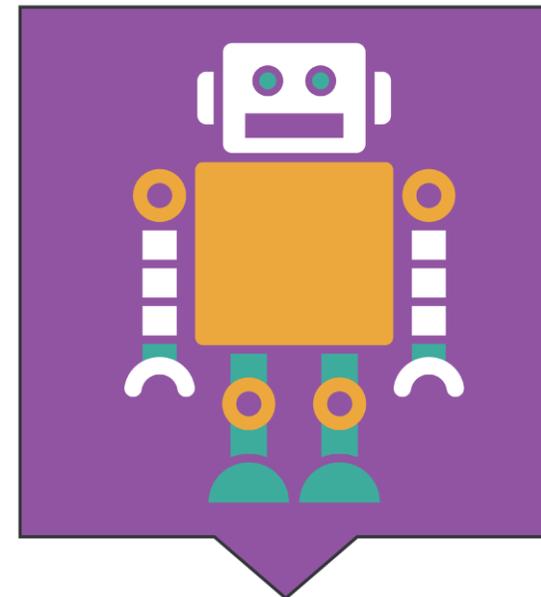
*Anita Giuliana Granili (IISS Fermi-Polo-Montale)*

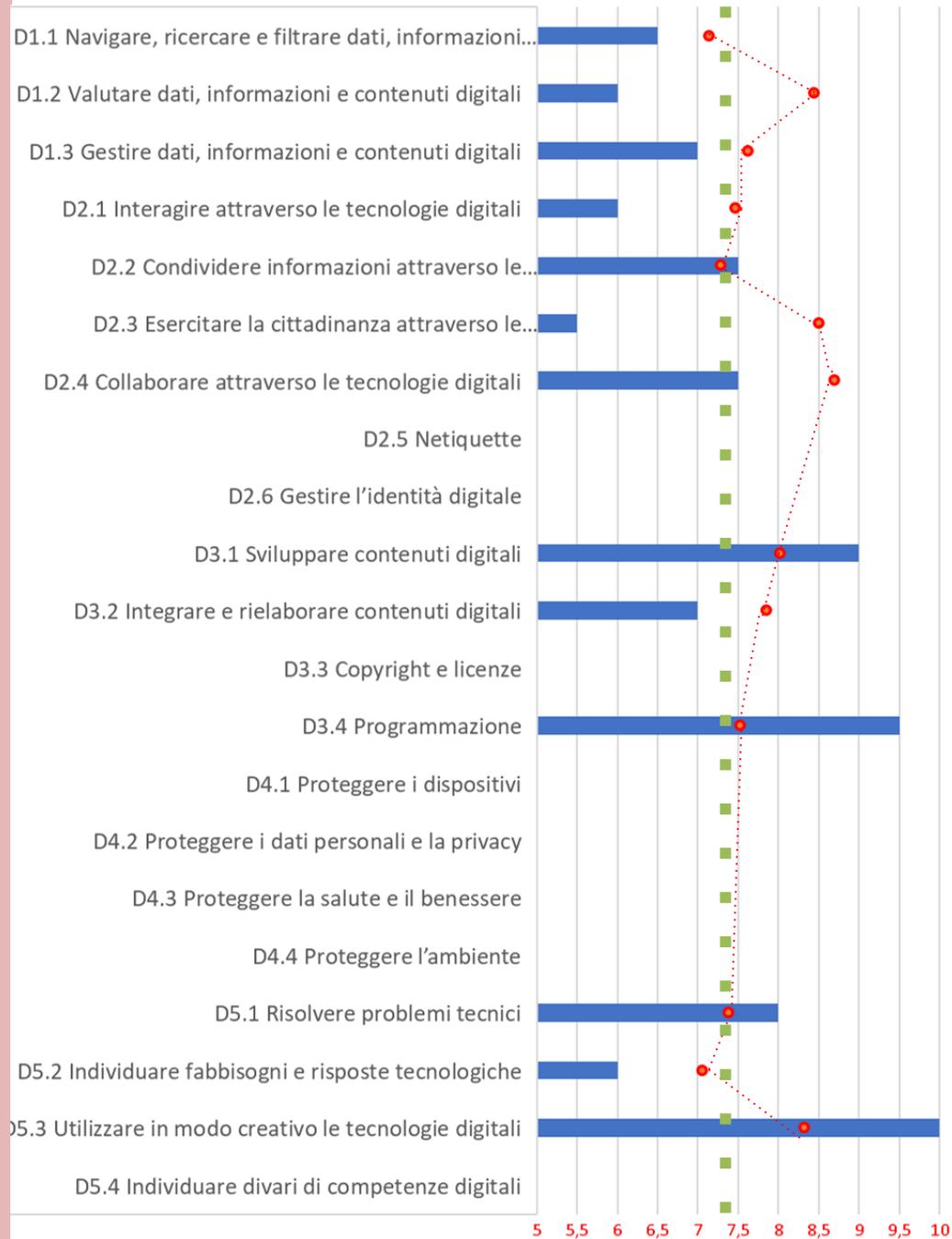
*Mattia Rebaudo (IISS Fermi-Polo-Montale)*

**#SCUOLADIGITALELIGURIA**

## Comunità di Pratica Coding e Robotica Educativa

I Mentor intervengono condividendo buone pratiche per sviluppare le competenze che hanno ricevuto votazioni migliori e spunti operativi per esercitare negli studenti le competenze meno presenti e con votazioni inferiori





## Competenze digitali valutate nei progetti di Coding e Robotica: numero dei progetti e voti degli studenti

**Gli istogrammi rappresentano** il numero dei progetti su Oplà che considerano la particolare competenza

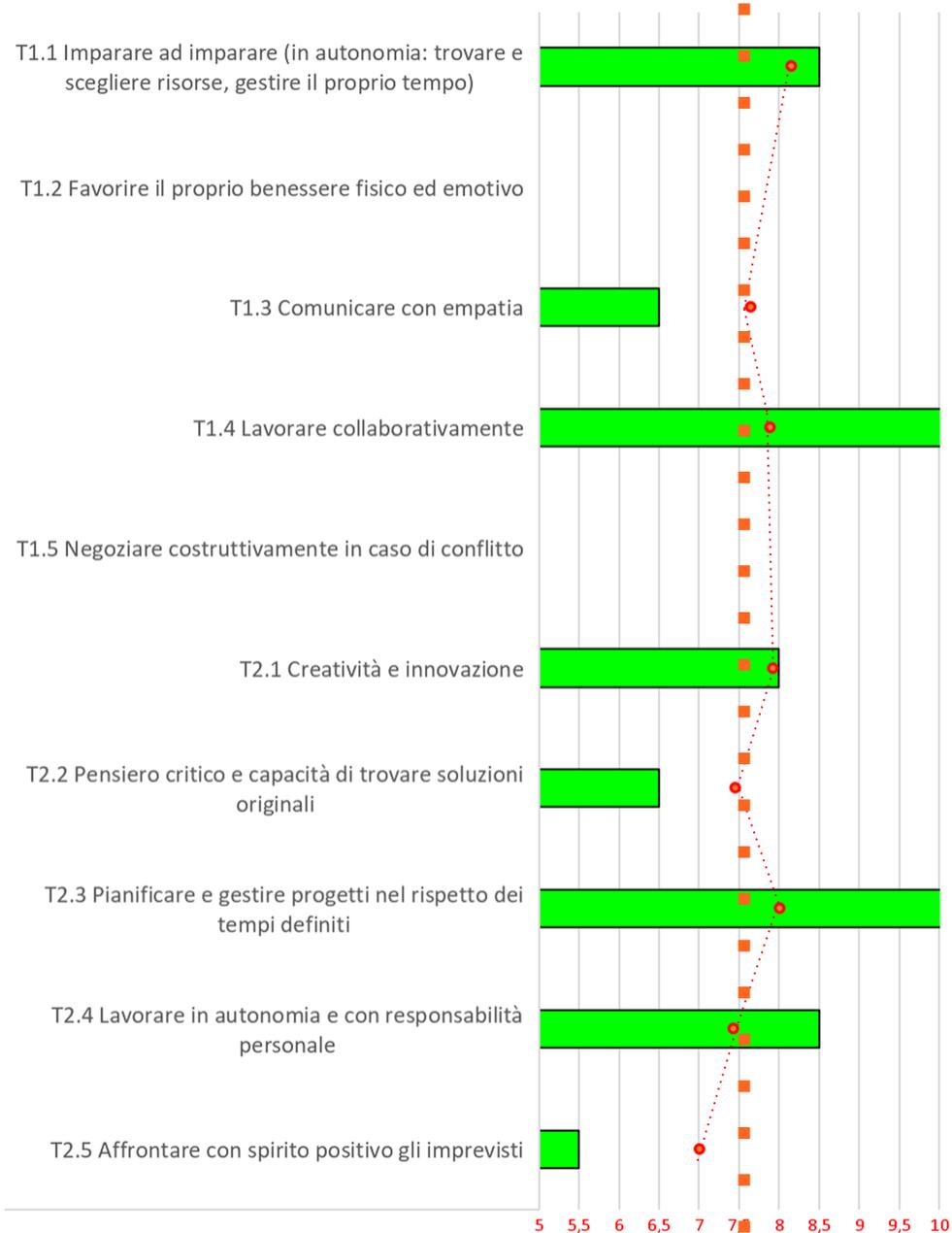
**Gli istogrammi più alti rappresentano** le competenze digitali più valutate nella CdP Coding e Robotica:

- Sviluppo di Contenuti digitali
- Programmazione
- Risolvere problemi tecnici
- Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

**I punti rossi** rappresentano le medie delle valutazioni attribuite agli studenti della Comunità di Pratica Coding e Robotica

### Spunti di riflessione

- **Le competenze assenti o poco rappresentate:** davvero non si possono sviluppare con una attività di robotica?
- **VOTI ALTI:** permettono di identificare attività didattiche che assicurano «successo» nella formazione della particolare competenza: le «buone pratiche» da condividere!
- **VOTI BASSI :** quali attività per alzare i voti!?
- **VOTI BASSI in attività chiave:** quali criticità determinano la bassa prestazione degli studenti?



## Competenze trasversali valutate nei progetti di Coding e Robotica: numero dei progetti e voti degli studenti

### Gli istogrammi rappresentano:

- il numero dei progetti su Oplà che considerano la particolare competenza
- **Gli istogrammi più alti rappresentano** le competenze trasversali più valutate nella CdP Coding e Robotica:
  - Lavorare collaborativamente
  - Pianificare e gestire progetti
  - Lavorare in autonomia e responsabilità

I **punti rossi** rappresentano le medie delle valutazioni attribuite agli studenti della Comunità di Pratica Coding e Robotica



# SCUOLA DIGITALE LIGURIA

## I dati con gli interventi dei Mentor

**Alberto Campora** (*I.C. Valtrebbia*)

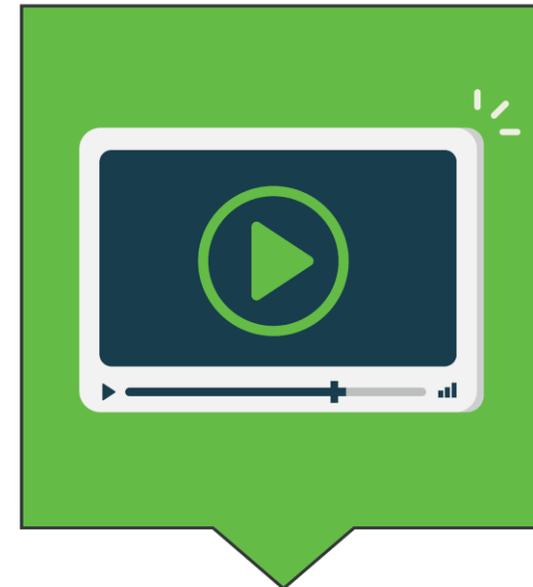
**Loris Gualdi** (*Fondazione CIF Formazione*)

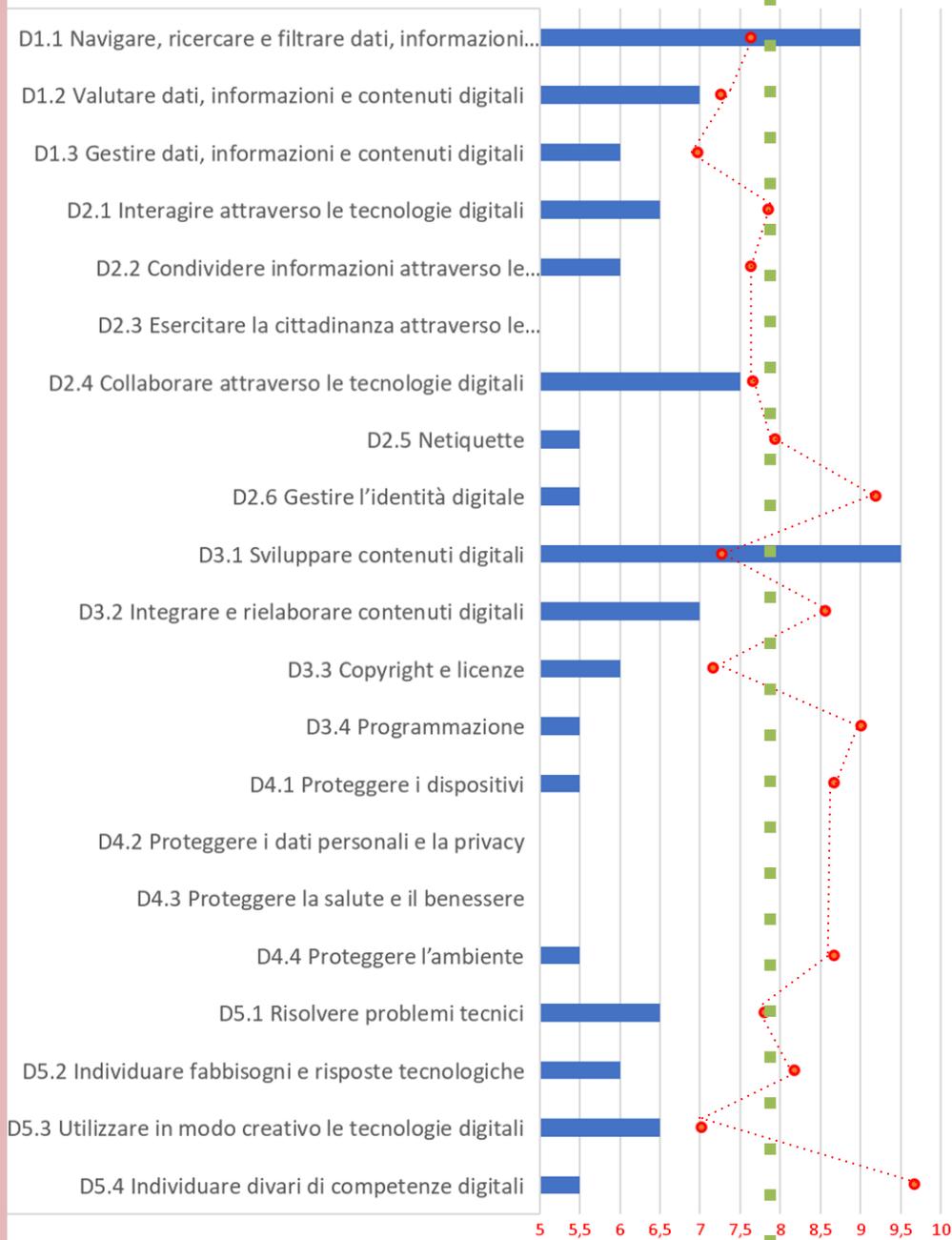
**Irene Vivarelli** (*Formimpresa Liguria*)

**#SCUOLADIGITALELIGURIA**

## Comunità di Pratica Comunicazione e Contenuti digitali

I Mentor intervengono condividendo buone pratiche per sviluppare le competenze che hanno ricevuto votazioni migliori e spunti operativi per esercitare negli studenti le competenze meno presenti e con votazioni inferiori





## Competenze digitali valutate nei progetti di Comunicazione Contenuti Digitali: numero dei progetti e voti degli studenti

**Gli istogrammi rappresentano:**

- il numero dei progetti su Oplà che considerano la particolare competenza

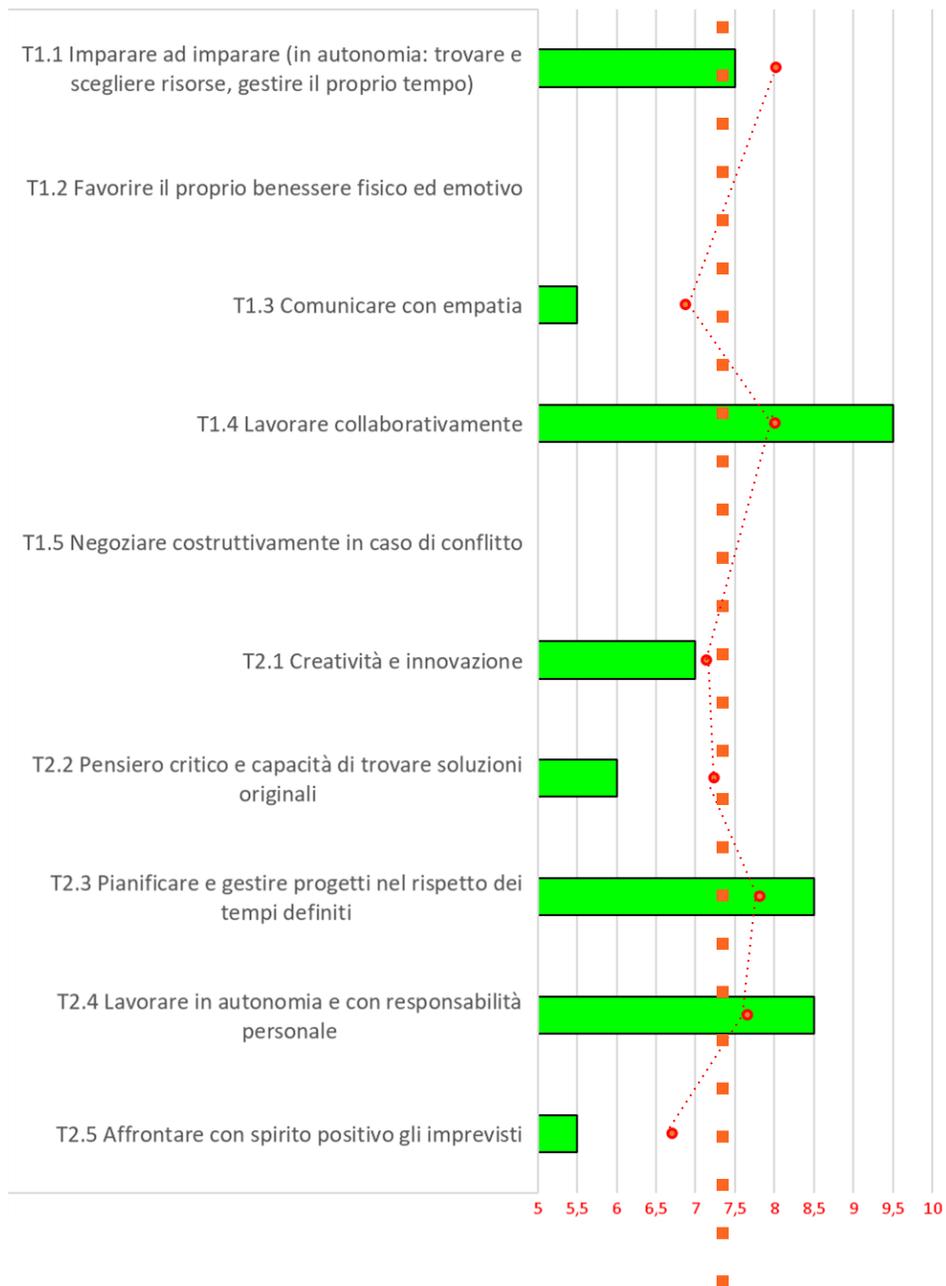
**Gli istogrammi più alti rappresentano** le competenze digitali più valutate nella CdP Comunicazione e Contenuti Digitali:

- Navigare, ricercare, filtrare dati e informazioni
- Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- Sviluppare contenuti digitali

**I punti rossi** rappresentano le medie delle valutazioni attribuite agli studenti della Comunità di Pratica Comunicazione e Contenuti Digitali

### Spunti di riflessione

- **Le competenze assenti o poco rappresentate:** davvero non si possono sviluppare con una attività di sviluppo di contenuti digitali?
- **VOTI ALTI:** permettono di identificare attività didattiche che assicurano «successo» nella formazione della particolare competenza: le «buone pratiche» da condividere!
- **VOTI BASSI :** quali attività per alzare i voti!?
- **VOTI BASSI in attività chiave:** quali criticità determinano la bassa prestazione degli studenti?



## Competenze trasversali valutate nei progetti di Comunicazione e Contenuti Digitali: numero dei progetti e voti degli studenti

### Gli istogrammi rappresentano:

- il numero dei progetti su Oplà che considerano la particolare competenza
- **Gli istogrammi più alti rappresentano** le competenze trasversali più valutate nella CdP Comunicazione e Contenuti Digitali:
- Lavorare collaborativamente
- Pianificare e gestire progetti
- Lavorare in autonomia e responsabilità

I **punti rossi** rappresentano le medie delle valutazioni attribuite agli studenti della Comunità di Pratica Comunicazione e Contenuti Digitali



# SCUOLA DIGITALE LIGURIA

## I dati con gli interventi dei Mentor

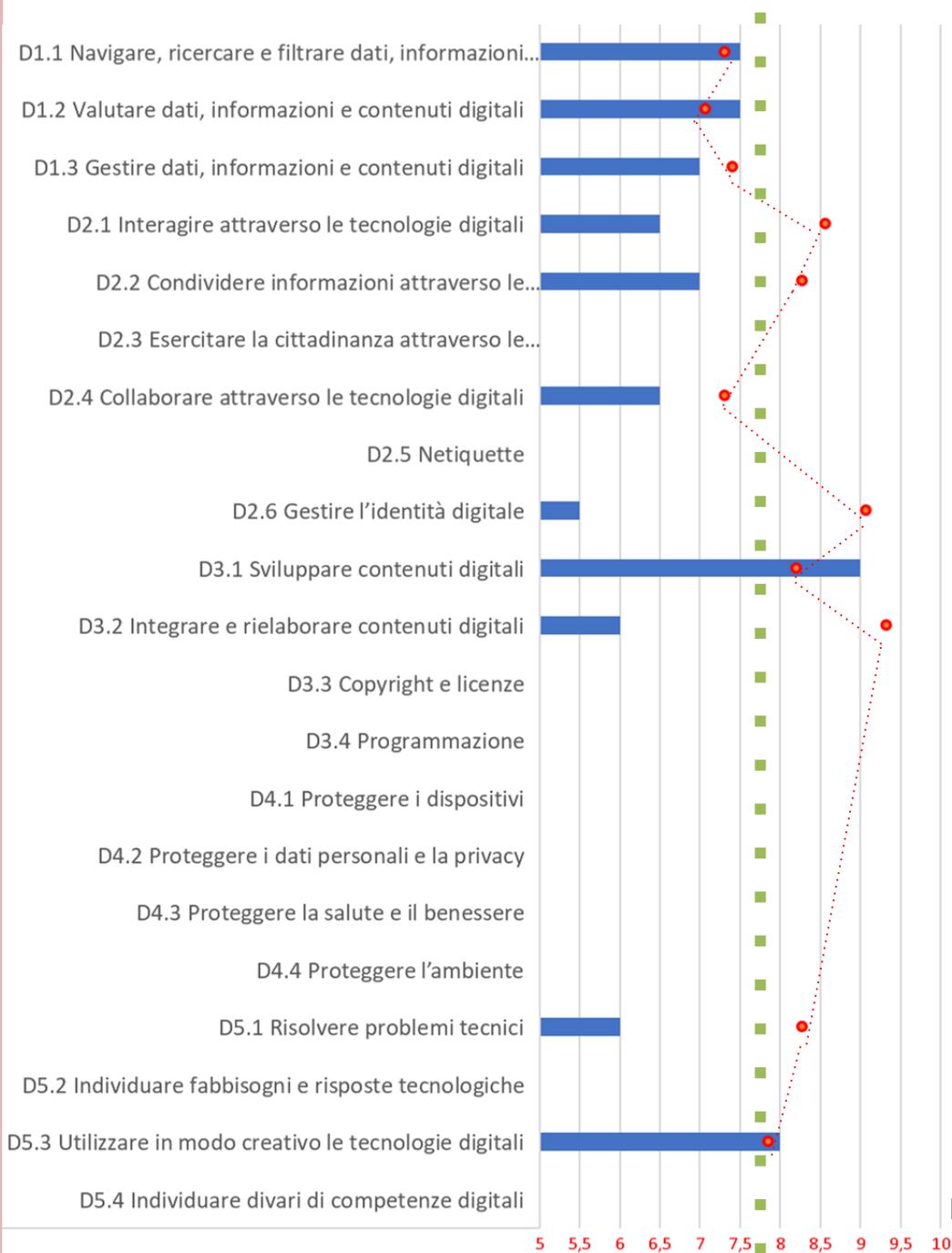
Michela Chiappini (*I.I.S.S. Parentucelli-Arzelà*)  
Claudia Incerti (*I.C. Bogliasco-Pieve L.-Sori*)

#SCUOLADIGITALELIGURIA

## Comunità di Pratica Smart Users

I Mentor intervengono condividendo buone pratiche per sviluppare le competenze che hanno ricevuto votazioni migliori e spunti operativi per esercitare negli studenti le competenze meno presenti e con votazioni inferiori





## Competenze digitali valutate nei progetti degli Smart Users: numero dei progetti e voti degli studenti

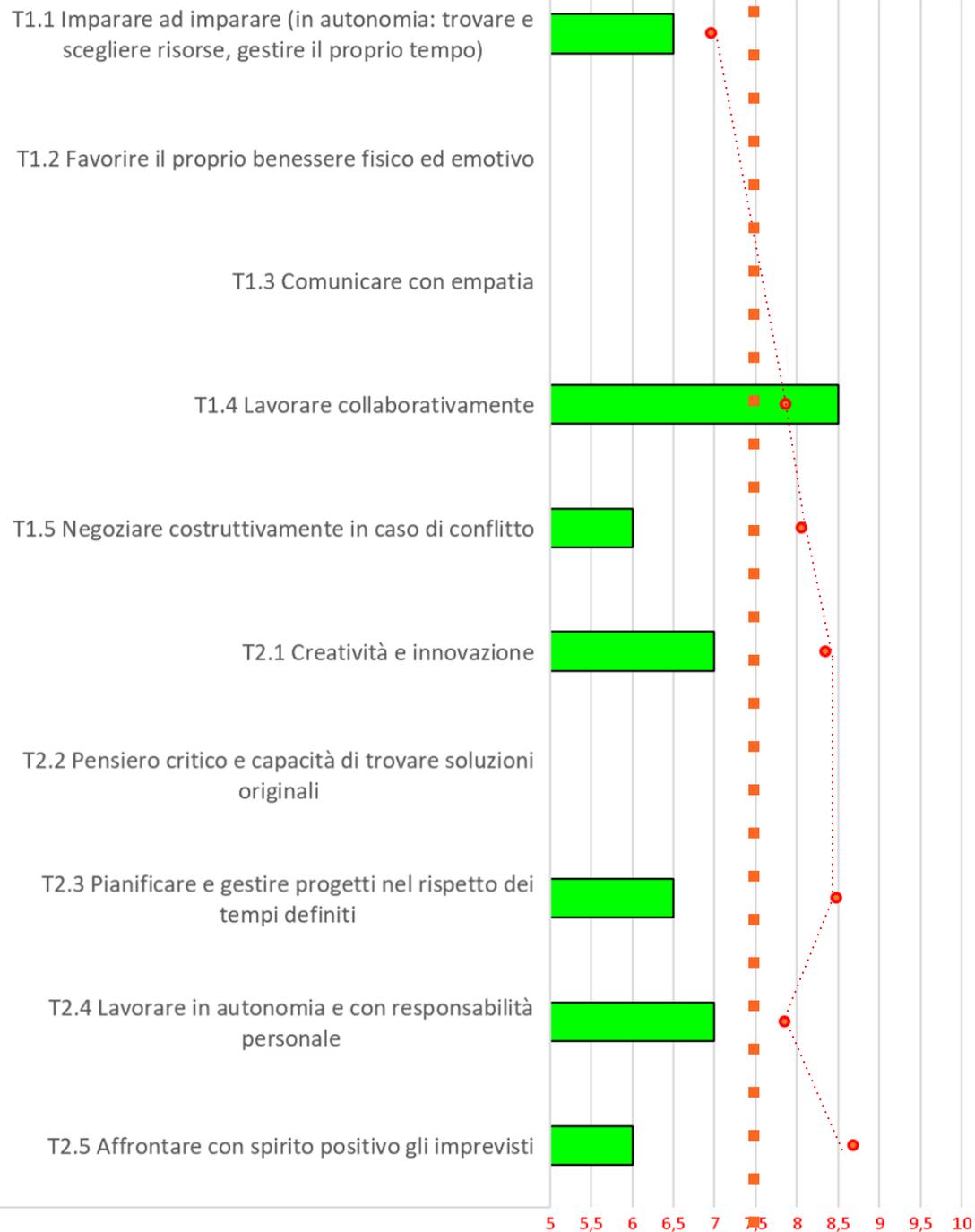
### Gli istogrammi rappresentano:

- il numero dei progetti su Oplà che considerano la particolare competenza
- **Gli istogrammi più alti rappresentano** le competenze digitali più valutate nella CdP Smart Users:
  - Navigare, ricercare, filtrare dati e informazioni
  - Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
  - Sviluppare contenuti digitali
  - Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

**I punti rossi** rappresentano le medie delle valutazioni attribuite agli studenti della Comunità di Pratica Smart Users

### Spunti di riflessione

- **Le competenze assenti o poco rappresentate:** davvero non si possono sviluppare con una attività »smart«?
- **VOTI ALTI:** permettono di identificare attività didattiche che assicurano «successo» nella formazione della particolare competenza: le «buone pratiche» da condividere!
- **VOTI BASSI :** quali attività per alzare i voti!?
- **VOTI BASSI in attività chiave:** quali criticità determinano la bassa prestazione degli studenti?



## Competenze trasversali valutate nei progetti di Smart Users: numero dei progetti e voti degli studenti

### Gli istogrammi rappresentano:

- il numero dei progetti su Oplà che considerano la particolare competenza
- **Gli istogrammi più alti rappresentano** le competenze trasversali più valutate nella CdP Smart Users:
- Lavorare collaborativamente

**I punti rossi** rappresentano le medie delle valutazioni attribuite agli studenti della Comunità di Pratica Smart Users



Di seguito i dati relativi alle Competenze Digitali e Trasversali per cui nei progetti delle Comunità di Pratica c'è già stata una valutazione o no: **per ordine di Scuola**

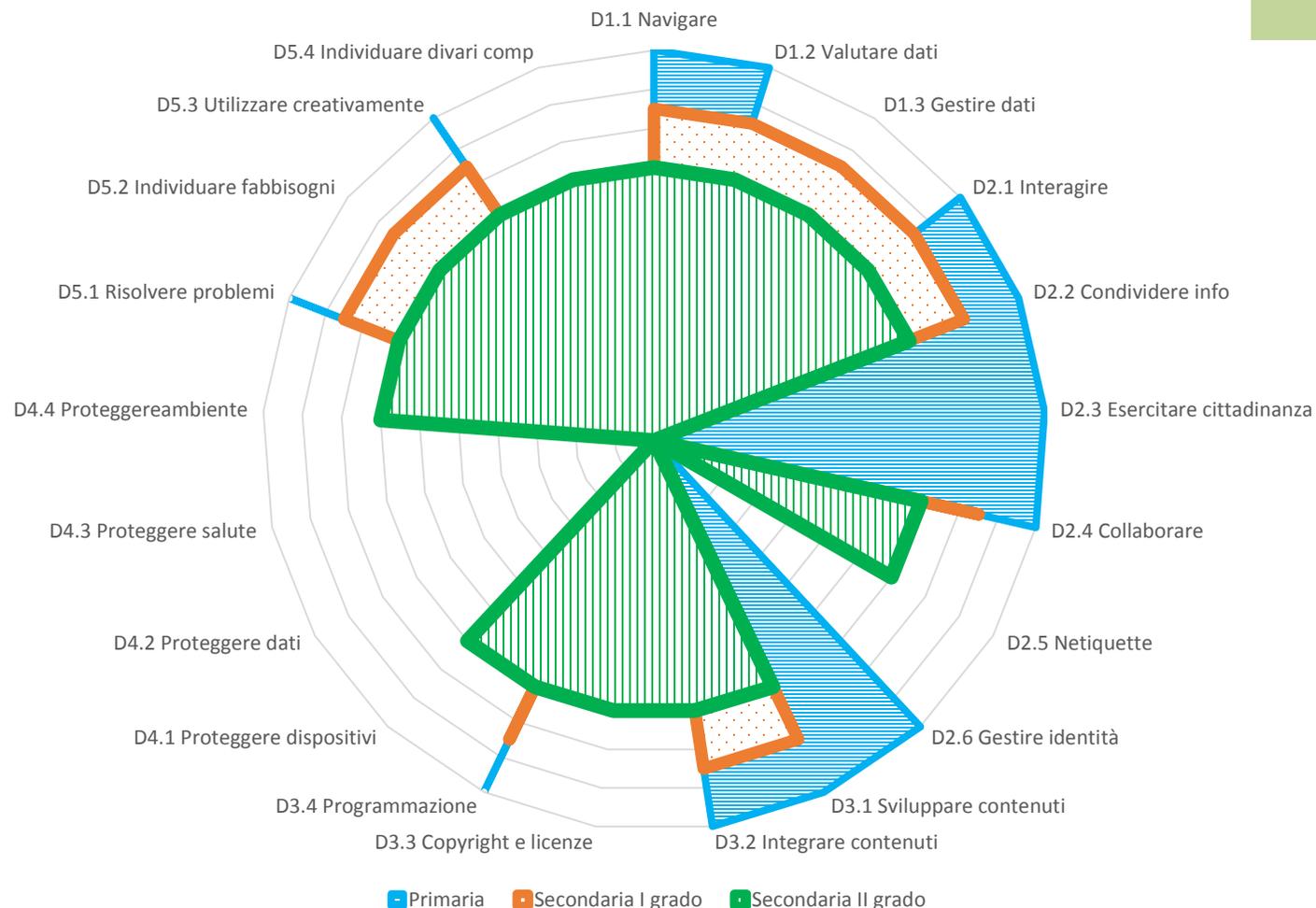


Area di competenza	Competenze Digitali	Ordine e grado della scuola		
		Primaria (234 studenti)	Secondaria I grado (327 studenti)	Secondaria II grado (363 studenti)
A1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	D1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali			
	D1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali			
	<b>D1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b>	X		
A2 Comunicazione e collaborazione	D2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali			
	D2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali			
	<b>D2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</b>		X	X
	D2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali			
	<b>D2.5 Netiquette</b>	X	X	
	<b>D2.6 Gestire l'identità digitale</b>		X	X
A3 Creazione di contenuti digitali	D3.1 Sviluppare contenuti digitali			
	D3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali			
	<b>D3.3 Copyright e licenze</b>	0	X	
	D3.4 Programmazione			
A4 Sicurezza	<b>D4.1 Proteggere i dispositivi</b>	X	X	
	D4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	X	X	X
	D4.3 Proteggere la salute e il benessere	X	X	X
	<b>D4.4 Proteggere l'ambiente</b>	X	X	
A5 Problem Solving	D5.1 Risolvere problemi tecnici			
	<b>D5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</b>	X		
	D5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali			
	<b>D5.4 Individuare divari di competenze digitali</b>	X	X	



# Le competenze digitali valutate nei progetti: per ordine di scuola

... l'ampiezza delle competenze esercitate



Identificazione delle  
competenze meno  
esercitate su cui  
concentrarsi in futuro

Le assenti, perché non pertinenti  
all'ordine di Scuola?

## Prossimi passi

Confronto in piccoli gruppi per  
un curriculum verticale delle  
competenze digitali

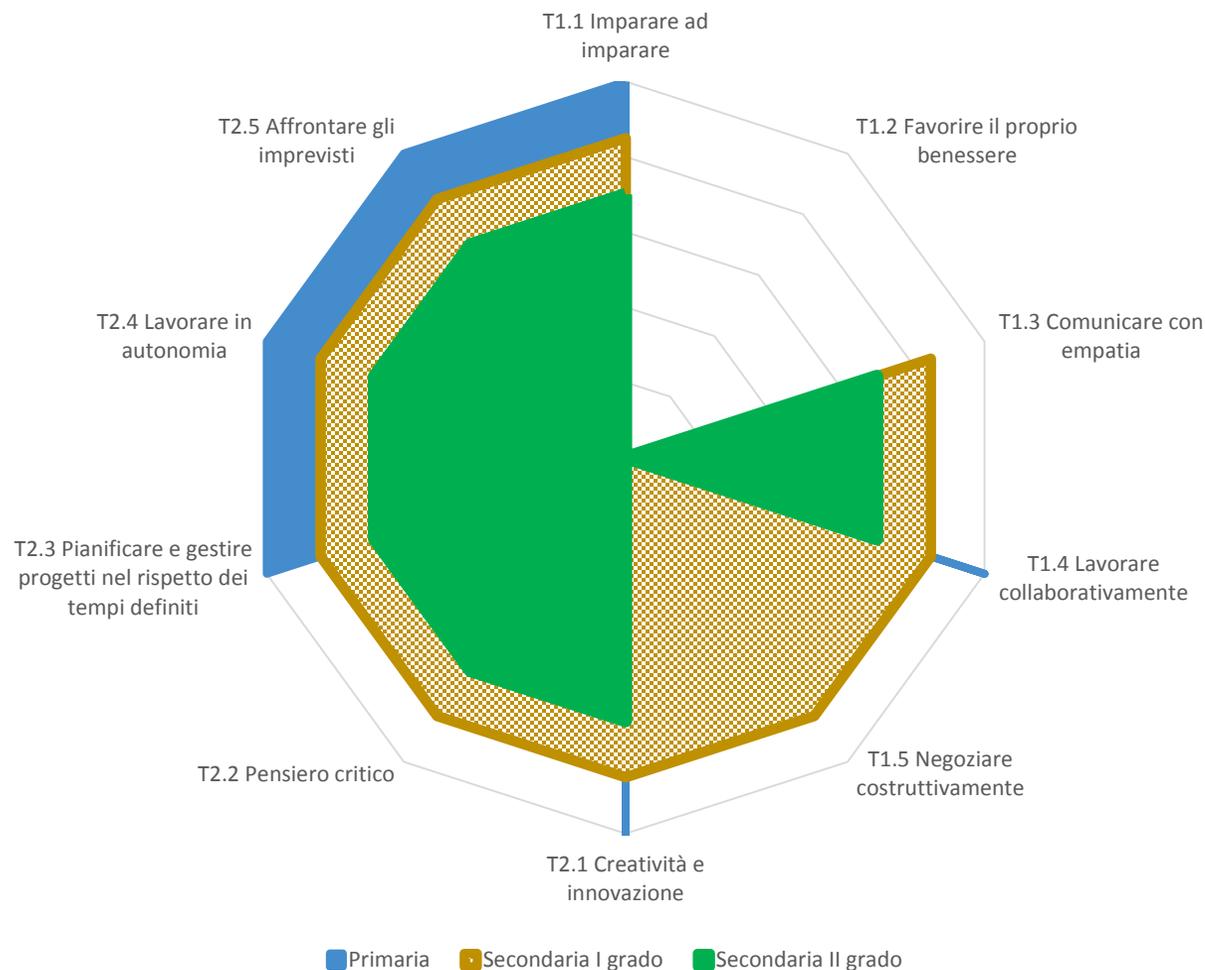
# Competenze trasversali valutate nei progetti nelle diverse Comunità di Pratica (CdP)

Per Ordine di scuola  
COMPETENZE TRASVERSALI

Competenze Trasversali	Ordine e grado della scuola		
	Primaria (234 studenti)	Secondaria I grado (327 studenti)	Secondaria II grado (363 studenti)
T1.1 Imparare ad imparare (in autonomia: trovare e scegliere risorse, gestire il proprio tempo)			
<b>T1.2 Favorire il proprio benessere fisico ed emotivo</b>	X	X	X
<b>T1.3 Comunicare con empatia</b>	X		
T1.4 Lavorare collaborativamente			
<b>T1.5 Negoziare costruttivamente in caso di conflitto</b>	X		X
T2.1 Creatività e innovazione			
<b>T2.2 Pensiero critico e capacità di trovare soluzioni originali</b>	X		
T2.3 Pianificare e gestire progetti nel rispetto dei tempi definiti			
T2.4 Lavorare in autonomia e con responsabilità personale			
T2.5 Affrontare con spirito positivo gli imprevisti			

Le competenze trasversali valutate nei progetti:  
per ordine di scuola

... l'ampiezza delle competenze esercitate



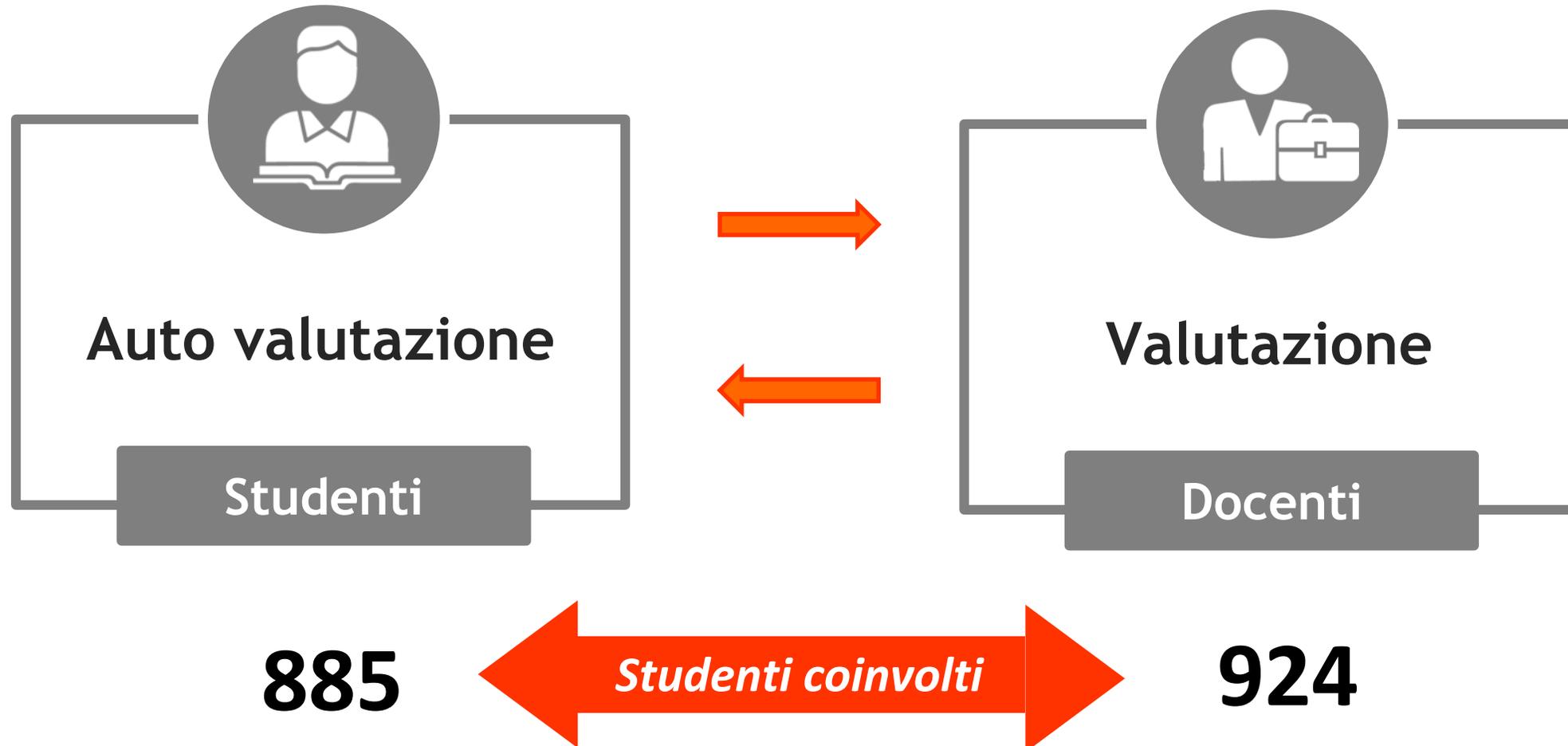
Identificazione delle  
competenze meno  
esercitate su cui  
concentrarsi in futuro

Le assenti, perché non pertinenti  
all'ordine di Scuola?

### Prossimi passi

Confronto in piccoli gruppi per  
un curricolo verticale delle  
competenze trasversali





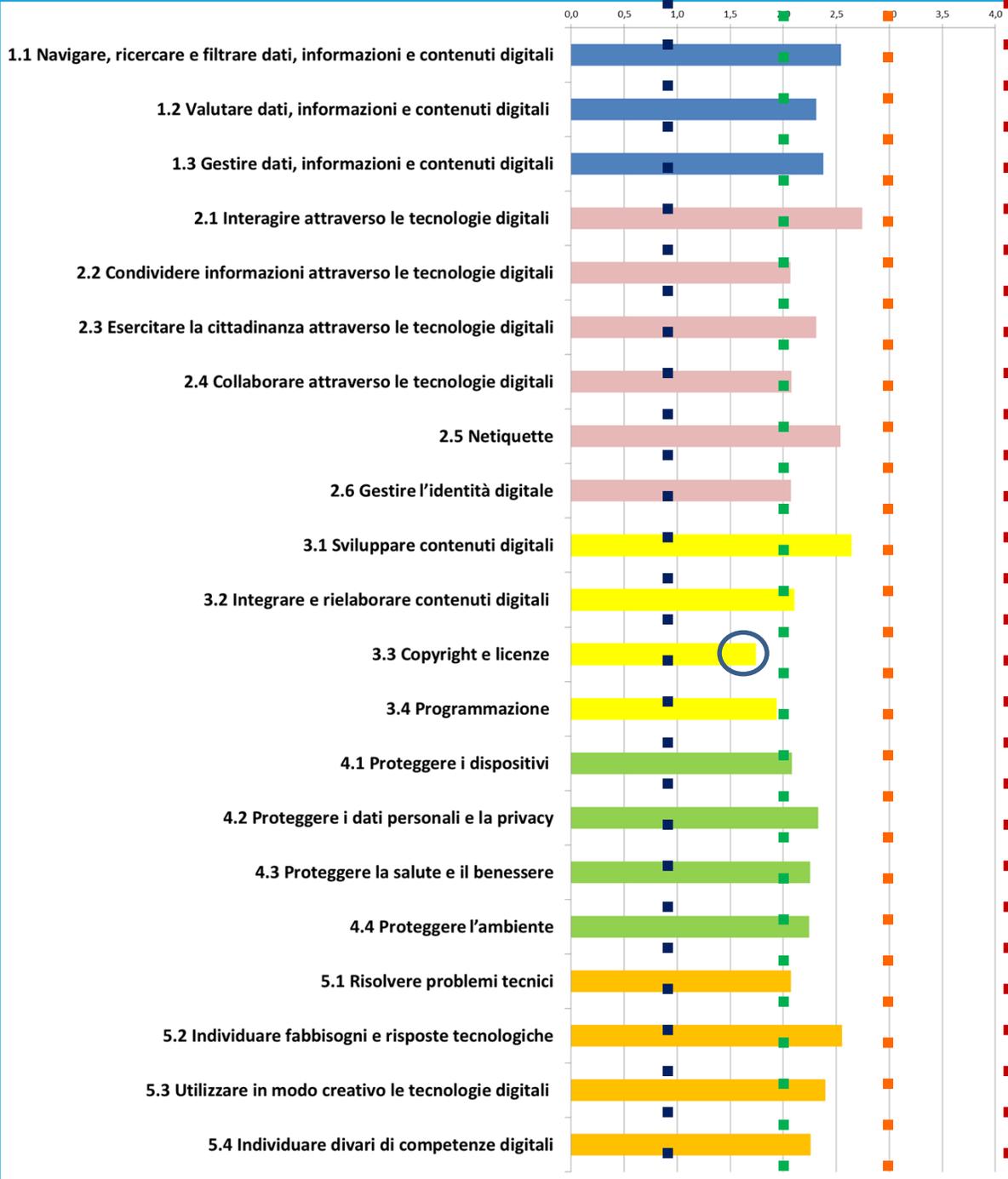
# Auto-Valutazione: il grado di autonomia

Come è percepita dagli studenti la loro competenza digitale

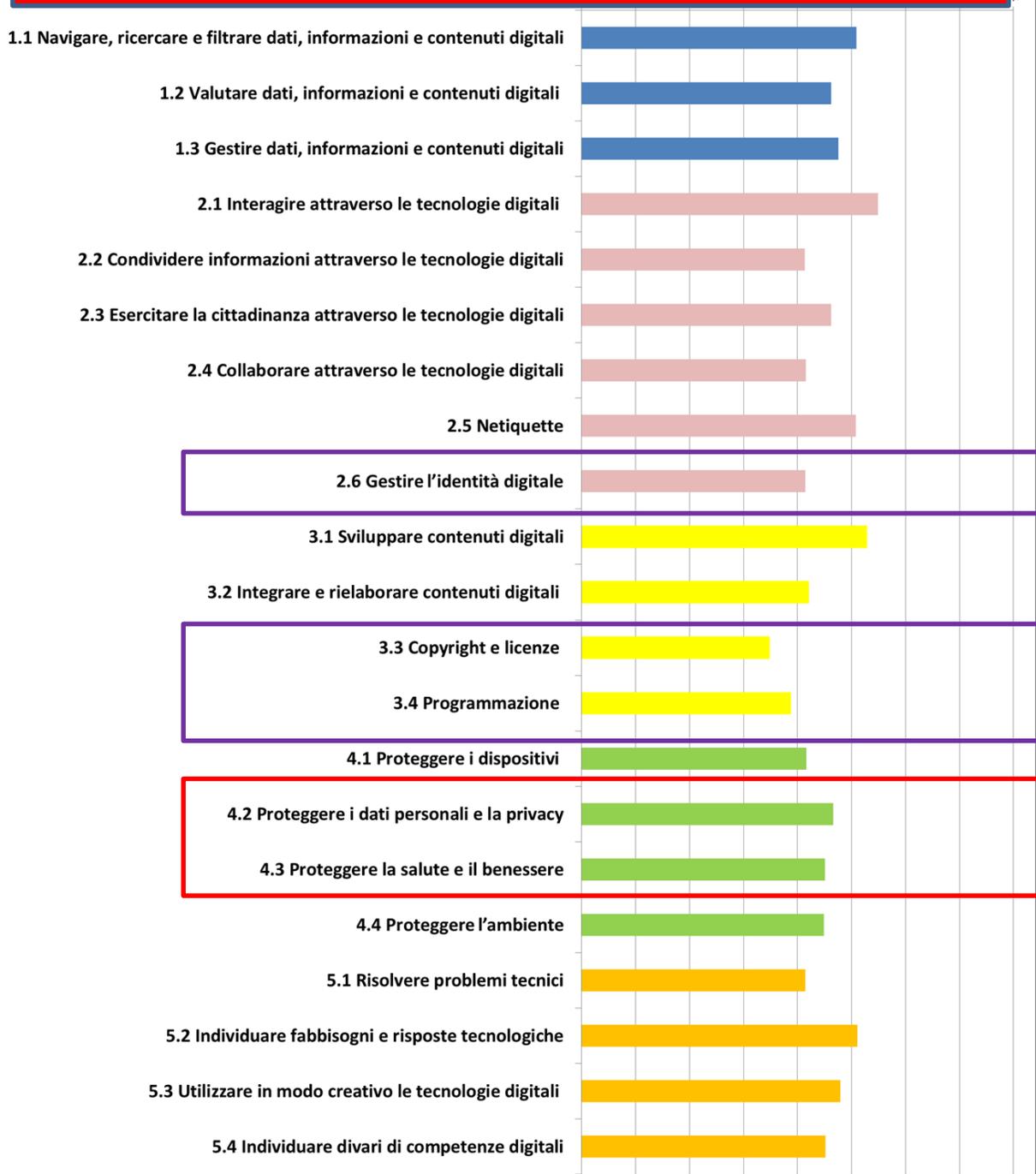
## Grado di autonomia autovalutato

- ! Sono in grado di farlo solo con l'aiuto di qualcuno
- ! Sono in grado di farlo solo con un piccolo aiuto
- ! Sono in grado di farlo da solo
- ! Sono in grado di aiutare gli altri

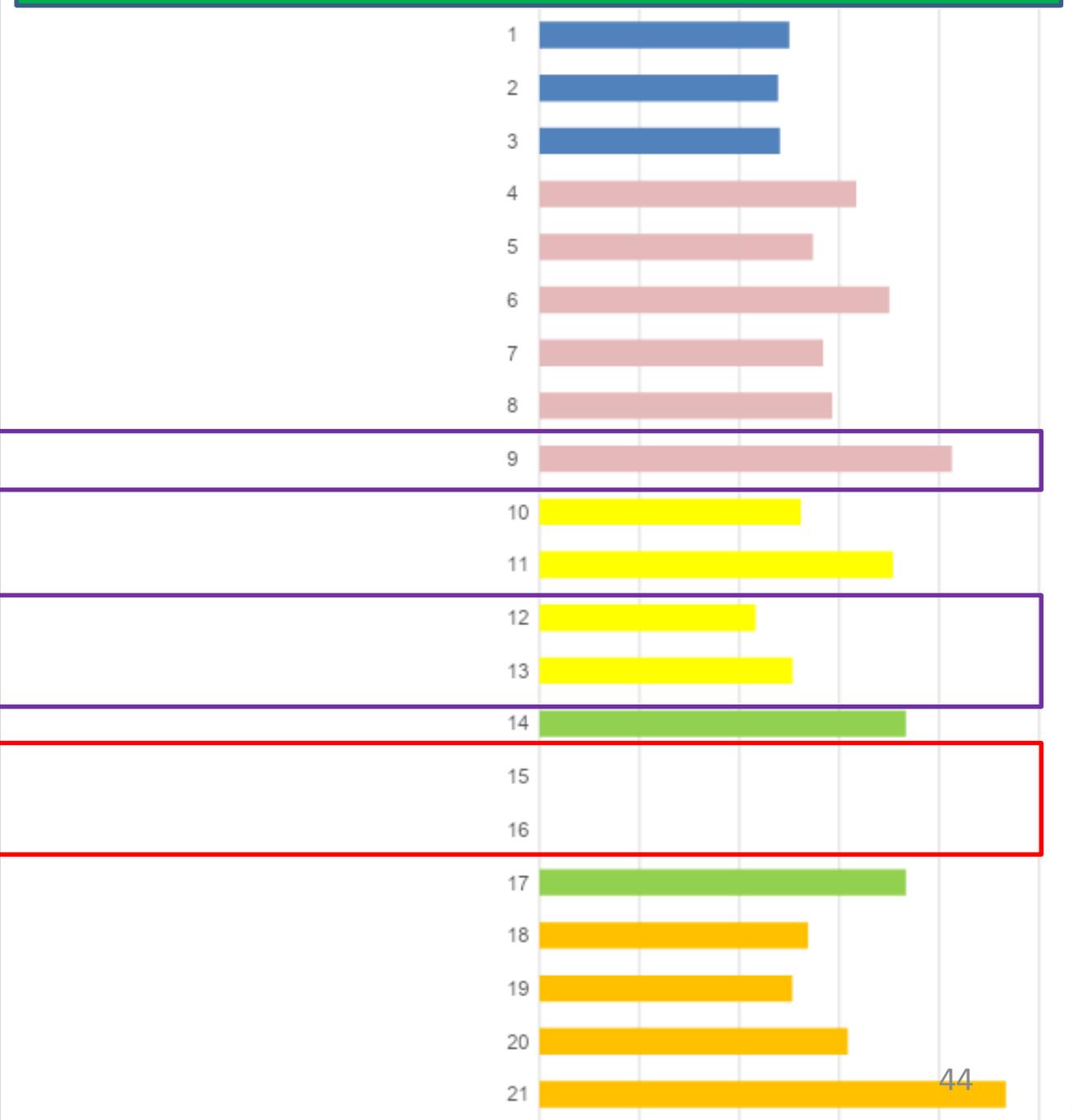
Prossimi passi  
Intervenire sulle competenze digitali assenti e percepite dagli studenti come una debolezza



## Competenze auto-valutate



## Competenze valutate





# SCUOLA DIGITALE LIGURIA

I tutorial per la  
piattaforma Oplà

#SCUOLADIGITALELIGURIA

The screenshot shows a YouTube playlist titled "Tutorial Piattaforma Oplà" by "Progetto Scuola Digitale Liguria". The playlist contains 7 videos, each with a thumbnail and a duration. The videos are:

- 1/7 - Accedere alla piattaforma e modificare il profilo (2:59)
- 2/7 - Creare un nuovo progetto (4:26)
- 3/7 - Modificare l'anagrafica (6:06)
- 4/7 - Definire gli obiettivi (5:06)
- 5/7 - Definire le rubriche (7:52)
- 6/7 - Assegnare i voti (4:05)
- 7/7 - Visualizzare le valutazioni (7:32)

[Guarda la Playlist](#)



Unione europea  
Fondo sociale europeo



Repubblica Italiana



REGIONE LIGURIA



# SCUOLA DIGITALE LIGURIA



[www.scuoladigitaleliguria.it](http://www.scuoladigitaleliguria.it)



Progetto Scuola Digitale Liguria



[scuoladigitale@regione.liguria.it](mailto:scuoladigitale@regione.liguria.it)