

Progettazione e valutazione per competenze: le tecnologie a supporto del processo con focus sulle competenze digitali

Angela Maria Sugliano¹, Andrea Valerio²

¹DISFOR, Università di Genova

²Memetic srl

sugliano@unige.it

andrea.valerio@memetic.it

Abstract. Il contributo presenta il risultato della validazione di un modello di progettazione didattica per competenze e delle funzionalità di un'applicazione web che consente di avere una evidenza esplicita - grazie alle funzioni di calcolo e rappresentazione grafica - dei risultati di apprendimento in termini di conoscenze, abilità e competenze. Tale risultato costituisce l'esito finale di un processo di progettazione supportato nell'applicazione da maschere che guidano il docente a definire gli obiettivi, le attività da proporre agli studenti fino alla stesura delle rubriche. In particolare ci si è soffermati sulla valutazione delle competenze digitali degli studenti. Lo sviluppo del modello di valutazione per competenze e i suggerimenti relativi alle funzionalità dell'applicazione utilizzata, sono stati condotti secondo la metodologia della Ricerca-Azione nell'ambito della collaborazione tra Liguria Digitale, società in house di Regione Liguria per l'informatica e l'Università di Genova. Le attività di Ricerca-Azione hanno coinvolto un gruppo di docenti della Scuola ligure che sono partiti dall'analisi delle competenze digitali descritte nelle Indicazioni nazionali, hanno proceduto alla progettazione di moduli didattici che avevano le competenze digitali come obiettivo, e hanno concluso con l'utilizzo dell'applicazione web per valutare i risultati ottenuti dai propri studenti nelle attività didattiche proposte. L'applicazione web utilizzata e personalizzata nell'ambito dell'attività di ricerca-azione è il frutto di una precedente collaborazione fra il gruppo afferente al Nodo Italiano del Consorzio EPICT (con sede presso il dipartimento DIBRIS dell'Università che opera in sinergia con il dipartimento DISFOR dello stesso Ateneo) con la software house Memetic.

Keywords: Valutazione per competenze, Competenza digitale, Ricerca-Azione

1 Introduzione

Il tema della formazione e della valutazione delle competenze digitali è uno dei temi posti in evidenza dal Piano Nazionale Scuola Digitale (con l'Azione #15)[1] e oggi all'attenzione della Scuola con il D.M. 742 del 3/10/2017 (Finalità della certificazione delle competenze) [2] dove viene proposta una nuova organizzazione delle competenze

da certificare fine ciclo, non più declinate sugli Assi Culturali e Competenze di Cittadinanza ma sulle 8 competenze chiave europee, fra cui quella digitale. Indipendentemente dalle richieste normative, risulta comunque evidente che se la scuola propone agli studenti di usare le tecnologie per realizzare le proprie attività didattiche, le competenze legate all'uso degli strumenti e alle modalità di interazione tramite quegli strumenti, devono diventare oggetto di valutazione.

Obiettivo dell'attività di Ricerca Azione di cui si da resoconto con il presente lavoro, è stato quello di sviluppare sia una consapevolezza diffusa sul tema delle competenze digitali e poi sviluppare insieme ai docenti coinvolti un modello che ai loro occhi risulti sostenibile di progettazione didattica finalizzata alla rilevazione delle competenze digitali. L'obiettivo perseguito si è dimostrato nel corso delle attività coerente con un bisogno definito dal recentissimo framework DigCompEdu [3] che descrive le competenze digitali che dovrebbe possedere un docente e cioè quello di esercitare la competenza di valutazione con le tecnologie digitali, in particolare la competenza di "Analizzare le evidenze" e di "Dare feedback agli studenti e ripianificare la didattica sulla base dei risultati ottenuti".

2 L'Attività di Ricerca-Azione sul tema della valutazione delle competenze digitali

Con l'obiettivo di sviluppare insieme ai docenti della Scuola un modello per la valutazione delle competenze digitali degli studenti e di sperimentare (e fornire input per modifiche) una applicazione web capace di supportare il processo di valutazione, si è progettata una attività di ricerca basata sulla la metodologia della Ricerca-Azione, metodologia finalizzata a trovare soluzioni migliorative in un contesto sociale suggerite non da teorie, ma dalle decisioni condivise e validate dalla comunità che dovrà utilizzare e mettere in pratica le soluzioni sviluppate. Tutte le attività sono state condivise fra i promotori (Liguria Digitale e Università di Genova) e si sono svolte con la presenza di un docente distaccato all'Ufficio Scolastico Regionale della Liguria per assicurare un raccordo completo fra tutti i portatori di interesse e hanno conferito ai partecipanti un attestato di formazione non formale di 2 CF. Dal punto di vista operativo le attività proposte ai partecipanti sono state suddivise secondo tre step successivi:

1. Individuazione di un linguaggio comune per poter inserire le competenze digitali nei curricula di istituto: il risultato è stato l'identificazione e la descrizione delle competenze digitali "con la terminologia della Scuola" e non con quella proposta dai framework generici sulle competenze digitali.
2. Progettazione di Moduli didattici finalizzati allo sviluppo (anche) delle competenze digitali: si è scritto "anche" perché a parte le discipline tecniche e di informatica, ogni docente nella propria attività didattica disciplinare può richiedere lo sviluppo di artefatti e la messa in campo di comportamenti che implicano l'esercizio delle competenze digitali.
3. Validazione dello strumento messo a disposizione dal gruppo di ricerca Università di Genova – Memetic srl. Si è partiti dall'uso dello strumento nelle sue funzionalità

basilari e con il feedback ottenuto dai partecipanti alla ricerca-azione si è potuto infine sperimentare l'applicazione con le modifiche e le evoluzioni richieste in base agli esiti di utilizzo da parte dei docenti partecipanti. L'esito "pratico" del terzo step è stato la validazione delle funzionalità dello strumento, ma il vero risultato ottenuto sono state le indicazioni e le riflessioni che il gruppo degli sperimentatori ha raccolto, elaborato e quindi lasciato ai colleghi liguri sul modello di progettazione e valutazione sperimentato.

2.1 I protagonisti

Hanno partecipato alla complessità delle attività della ricerca-azione proposta sul tema della valutazione per competenze 17 Istituzioni formative.

In particolare gli otto Istituti hanno partecipato a tutte le fasi del progetto sono state le seguenti: *ISSS Firpo-Buonarroti* (Patrizia Bocconi), *CPIA Savona* (Fabrizio Maria Colombo) *CPIA La Spezia* (Daniele Garau) *CPIA Genova Centro Levante* (Giuseppa Antonia Scicolone), *I.C. San Remo Ponente* (Gianna Molina), *I.C. Boine* (Roberta Puleo), *IC Arcola Ameglia* (Iaria Nagliati) *Liceo Costa – Spezia* (Valentina Zocco, Elsa Daniela Novelli) *Ente Forma* (Stefano Piccioli).

Hanno partecipato ad alcune delle fasi della ricerca-azione (individuazione delle competenze digitali, scrittura di moduli didattici aventi come obiettivo l'acquisizione di competenze digitali, presentazione dell'applicativo Oplà), gli Istituti: *IISS Vittorio Emanuele II Ruffini* (Silvia Caprile, Caterina Sfondrini, Luisa Giordani, Marzia Modonesi), *ISSS Firpo-Buonarroti* (Mariangela Capizzi), *IC Bordighera* (Tirari Colomba), *IC Riva Ligure San Lorenzo* (Maria Rosaria Puopolo), *IC Quezi* (Gisella Bucalossi, Dorotea Riccobono), *IC Quinto/Nervi* (Giovanni Petraglia), *IC Sampierdarena* (Alessandra De Marco).

3 Prima fase - Definire le competenze digitali nei curricoli di Istituto. Risultato: "Verbi sentinella" che attivano l'approfondimento al digitale

Il primo step per arrivare alla valutazione delle competenze digitali è stato quello di indagare come oggi sono presenti tali competenze nei curricoli della Scuola. L'analisi è partita dalla lettura critica delle Linee guida nazionali per la Scuola Secondaria e le Indicazioni nazionali per il I ciclo con l'obiettivo di identificare "dove" (per quali discipline e secondo quali modalità si trovava descritta la competenza digitale).

Il gruppo di lavoro ha proceduto in modo parallelo sui diversi ordini di scuola usando strumenti di scrittura collaborativa. Il format per realizzare la lettura critica dei documenti ministeriali ricercando in essi la "competenza digitale" è stato impostato sotto forma di tabella che riportava:

- nella prima colonna le competenze digitali DigComp (durante le attività della ricerca-azione è uscito il nuovo documento DigComp2.1 cui il progetto si è adeguato)

- nella seconda la definizione operativa della competenza focalizzando su cosa ci si aspetta di osservare negli studenti capaci di esercitare quella competenza (secondo un modello descritto in Sugliano 2016 [5]),
- nella terza – compilata dai docenti partecipanti al progetto – i punti delle Linee guida e Indicazioni nazionali in cui si parla di “digitale”. Le indicazioni per il I ciclo sono state completamente esplorate, mentre non è stata condotta una analisi per tutti gli indirizzi delle Scuole di secondo grado.

Di seguito è illustrato un esempio delle tabelle realizzate.

DIMENSIONE DIGICOMP	CRITERI Gli studenti sono in grado di	NELLE INDICAZIONI NAZIONALI....
1.Information and data literacy	<p>Individuare, seguire parole chiave</p> <p>Utilizzo di diversi strumenti e filtri: browser, filtri di ricerca, web directory, database, cercare per tag e categorie, cercare per tipologia di oggetto (immagini,...)</p>	<p>I Ciclo- Scuola Primaria- ITALIANO: per apprendere un lessico più preciso e specifico è fondamentale che gli allievi imparino, fino dalla scuola primaria, a consultare dizionari e repertori tradizionali ed online. Per questo occorre assicurare le condizioni (biblioteche scolastiche, accesso ai libri, itinerari di ricerca, uso costante sia dei libri che dei nuovi media) da cui sorgono bisogni e gusto di esplorazione dei testi scritti.</p>
.....

Tabella 1 – Il metodo di lavoro per identificare le competenze digitali nelle Indicazioni nazionali

Il primo risultato che possiamo estrapolare dal lavoro svolto è che nei Curricoli di Istituto dei docenti che hanno partecipato alla ricerca-azione a marzo 2017 non era presente la competenza digitale. La lettura dei documenti delle Indicazioni Nazionali e le Linee guida hanno poi evidenziato una presenza non organica della competenza digitale: la parola “digitale” non compare in tutte le discipline e quando si ritrova, spesso il riferimento è molto generico. Probabilmente si può ipotizzare che sia stato lasciato ai singoli Istituti declinare tale competenza nei propri curricula.

Proprio con l’obiettivo di dare una indicazione su come inserire le competenze digitali nei Curricoli di Istituto, sono stati identificati dalla lettura critica effettuata un set di *verbi sentinella* - cioè verbi che identificano specifiche attività didattiche che permetteranno alle Scuole di scrivere opportunamente nei propri Curricoli di Istituto le competenze digitali.

Di seguito indichiamo i verbi individuati in relazione alle competenze digitali descritte nel framework DigComp2.1

COMPETENZA DIGCOMPEDU	VERBI SENTINELLA
Ricerca e gestione di informazione	raccogliere, analizzare, archiviare, esplorare, organizzare, consultare, valutare, interpretare,
Comunicazione e Collaborazione	comunicare, esprimersi, ascoltare, rappresentare, visualizzare
Produzione di Contenuti	elaborare, scrivere, rappresentare, costruire, spiegare,
Sicurezza	comportamenti responsabili, agire come cittadino, individuare rischi
Trovare soluzioni	progettare, rappresentare, elaborare,..

Tabella 2 – I verbi sentinella per descrivere le competenze digitali a Scuola

Esito di questa fase del progetto di ricerca azione è l'indicazione che è possibile fornire alle Scuole in merito all'introduzione delle competenze digitali nei Curricoli di Istituto.

La proposta emersa è quella di introdurre nei propri Curricoli di Istituto un paragrafo dedicato alle Competenze Digitali esplicitando che ogni attività didattica finalizzata alla realizzazione delle abilità descritte dai verbi sentinella, quando realizzate con autonomia e responsabilità, diventano evidenza di competenza acquisita.

Ogni dipartimento disciplinare sarà chiamato a descrivere le competenze digitali esito delle proprie attività didattiche considerando come lo specifico disciplinare (l'oggetto, il metodo di indagine) concorre allo sviluppo delle competenze digitali. Potrà essere un lavoro molto interessante: ogni disciplina dovrà descrivere infatti le conoscenze e abilità – in base alle attività che si propongono agli studenti coerenti con il metodo di studio disciplinare – correlate alle macro-competenze digitali.

Un esempio: la competenza di riconoscere l'autorevolezza delle fonti in rete, e non credere alle Fake news verrà esercitata negli studenti secondo modalità diverse dai docenti di materie differenti. I docenti di studi sociali potranno chiedere agli studenti di svolgere ricerche, approfondimenti e letture critiche su diversi giornali on-line, i docenti di materie scientifiche insegneranno a consultare repository di lavoro scientifici, ecc.

4 Seconda Fase - Progettazione di Moduli didattici per competenze. Risultato: un modello di progettazione didattica per competenze.

Il gruppo dei docenti ha poi proseguito progettando un Modulo didattico coerente con una delle competenze individuate nella fase 1. Nell'operatività delle attività svolte dal gruppo della ricerca-azione, alla tabella condivisa compilata per la prima fase di attività è stata aggiunta una colonna con il link alla progettazione didattica.

Esito del lavoro di questa fase della ricerca-azione è stata la proposta di un modello che possa guidare i docenti a progettare per competenze:

- Si parte dalle competenze obiettivo del proprio Curricolo di Istituto
- Ci si interroga su quali attività didattiche basate sui contenuti disciplinari, potrebbero essere proposte agli studenti per allenare e quindi formare quelle competenze obiettivo
- Si definiscono i contenuti disciplinari, i materiali didattici, le attività di apprendimento da proporre agli studenti
- Si definiscono i “prodotti” che gli studenti dovranno realizzare
- Si scrivono le rubriche di valutazione per quei prodotti, cioè quali caratteristiche dovranno avere i prodotti realizzati dagli studenti per essere evidenza del raggiungimento dell’obiettivo
- Si esplicita il legame fra le dimensioni della rubrica (cioè le caratteristiche richieste all’evidenza) alle competenze obiettivo.

4.1 Un particolare tipo di evidenza per valutare le Competenze

Con l’attività di Ricerca-Azione si è chiarito il rapporto fra Conoscenze, Abilità e Competenze. Le rubriche di valutazione sui prodotti (per valutare un testo digitale e non, un video, ...) valutano inevitabilmente conoscenze e abilità. Queste concorrono alla formazione di una competenza che – come insegna il quadro EQF – si riferisce all’autonomia e responsabilità con cui un individuo esercita le conoscenze e abilità acquisite. E allora, come valutare le competenze? Richiedendo agli studenti di spiegare (oralmente, con un diario di bordo, una documentazione) il perché delle scelte fatte in particolari compiti detti “compiti autentici” che a differenza di un semplice “tema in classe” lasciano spazi di libertà e di scelta autonome da parte di uno studente. Il prodotto realizzato, insieme alla spiegazione del perché delle scelte realizzative, permette di valutare la competenza di uno studente.

5 Terza Fase - Valutazione delle competenze digitali (e non solo). Risultato: validazione del software Oplà

Nella terza fase i docenti hanno sperimentato un software che permette di rendere sostenibile il grande lavoro di progettazione e poi di gestione dei dati di valutazione. Il software utilizzato è il software Oplà sviluppato dalla software-house Memetic che collabora con l’Università di Genova per la realizzazione di uno strumento che possa servire ai docenti a rendere più semplice la fase di valutazione, supportando il processo didattico dalla pianificazione per competenze alla definizione delle modalità di osservazione e quindi alla raccolta e analisi delle evidenze. E’ solo così che il docente sarà in grado di esercitare le competenze di *Analisi delle evidenze* e *Dare feedback e pianificare la didattica sulla base delle valutazioni* descritte dal framework DigCompEdu [3].

5.1 Descrizione dell'applicazione Oplà

Di seguito si propone la sintetica descrizione dei passaggi che il docente compie all'interno della piattaforma Oplà.

1. Il docente inserisce il proprio progetto didattico seguendo le maschere proposte dall'applicazione. Qui definisce:
 - i prodotti che verranno realizzati dagli studenti e che saranno l'evidenza delle conoscenze/abilità/competenze acquisite
 - le competenze obiettivo su cui lavorerà scegliendole dall'insieme degli obiettivi del curriculum di istituto precedentemente impostati nel sistema
2. Il docente scrive la rubrica di valutazione e lega ogni dimensione della rubrica alle competenze obiettivo (figura 1)
3. Il docente inserisce le valutazioni degli studenti (una valutazione per ogni dimensione delle rubriche definite)
4. Infine il docente è in grado di visualizzare in modo sinottico le valutazioni realizzate e dare un feedback mirato agli studenti (figura 2)

Dimensione	Criteri	A - Valutazione eccellente	B - Valutazione intermedia	C - Valutazione base	D - Valutazione iniziale	Competenze	Descrittori
Contenuto	Completezza dei contenuti (il contenuto ha sempre un senso logico e un senso storico); Correttezza delle informazioni; Qualità delle immagini e dei collegamenti; Qualità del testo e della struttura.	Cartolina multimediale completa (contiene tutti gli argomenti richiesti) e ben strutturata; Immagini e collegamenti di qualità; Testo ben scritto e ben organizzato.	Cartolina multimediale completa (contiene tutti gli argomenti richiesti) e ben strutturata; Immagini e collegamenti di qualità; Testo ben scritto e ben organizzato.	Cartolina multimediale completa (contiene tutti gli argomenti richiesti) e ben strutturata; Immagini e collegamenti di qualità; Testo ben scritto e ben organizzato.	Cartolina multimediale completa (contiene tutti gli argomenti richiesti) e ben strutturata; Immagini e collegamenti di qualità; Testo ben scritto e ben organizzato.	Competenze: 1.1.1. Conoscenza e comprensione della disciplina; 1.1.2. Conoscenza e comprensione della disciplina; 1.1.3. Conoscenza e comprensione della disciplina; 1.1.4. Conoscenza e comprensione della disciplina; 1.1.5. Conoscenza e comprensione della disciplina.	
Formalità	Completezza dei contenuti (il contenuto ha sempre un senso logico e un senso storico); Correttezza delle informazioni; Qualità delle immagini e dei collegamenti; Qualità del testo e della struttura.	Cartolina multimediale completa (contiene tutti gli argomenti richiesti) e ben strutturata; Immagini e collegamenti di qualità; Testo ben scritto e ben organizzato.	Cartolina multimediale completa (contiene tutti gli argomenti richiesti) e ben strutturata; Immagini e collegamenti di qualità; Testo ben scritto e ben organizzato.	Cartolina multimediale completa (contiene tutti gli argomenti richiesti) e ben strutturata; Immagini e collegamenti di qualità; Testo ben scritto e ben organizzato.	Cartolina multimediale completa (contiene tutti gli argomenti richiesti) e ben strutturata; Immagini e collegamenti di qualità; Testo ben scritto e ben organizzato.	Competenze: 1.1.1. Conoscenza e comprensione della disciplina; 1.1.2. Conoscenza e comprensione della disciplina; 1.1.3. Conoscenza e comprensione della disciplina; 1.1.4. Conoscenza e comprensione della disciplina; 1.1.5. Conoscenza e comprensione della disciplina.	
Multimedia	Completezza dei contenuti (il contenuto ha sempre un senso logico e un senso storico); Correttezza delle informazioni; Qualità delle immagini e dei collegamenti; Qualità del testo e della struttura.	Cartolina multimediale completa (contiene tutti gli argomenti richiesti) e ben strutturata; Immagini e collegamenti di qualità; Testo ben scritto e ben organizzato.	Cartolina multimediale completa (contiene tutti gli argomenti richiesti) e ben strutturata; Immagini e collegamenti di qualità; Testo ben scritto e ben organizzato.	Cartolina multimediale completa (contiene tutti gli argomenti richiesti) e ben strutturata; Immagini e collegamenti di qualità; Testo ben scritto e ben organizzato.	Cartolina multimediale completa (contiene tutti gli argomenti richiesti) e ben strutturata; Immagini e collegamenti di qualità; Testo ben scritto e ben organizzato.	Competenze: 1.1.1. Conoscenza e comprensione della disciplina; 1.1.2. Conoscenza e comprensione della disciplina; 1.1.3. Conoscenza e comprensione della disciplina; 1.1.4. Conoscenza e comprensione della disciplina; 1.1.5. Conoscenza e comprensione della disciplina.	

Figura 1 – Procedura guidata per scrivere le rubriche e collegarle agli obiettivi

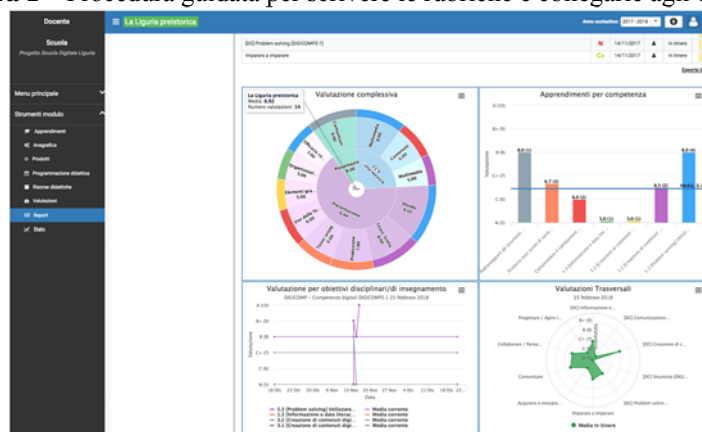


Figura 5 – Grafici di feedback

Per ogni studente (o gruppo) abbiamo 4 grafici:

1. il primo (scenografico!) si legge partendo dall'interno: il cerchio interno riporta la media complessiva dei voti che avete attribuito e poi trovate il primo cerchio di spicchi che rappresenta il voto medio per ogni prodotto che avete descritto con le rubriche di valutazione. ogni spicchio riporta i vari spicchi delle dimensioni delle rubriche e infine il bordo riporta il voto sulle competenze che avete collegato alle dimensioni della rubrica. Questo dato ci porta al secondo grafico
2. il secondo mostra la valutazione sulle competenze che avete collegato alle rubriche e quindi il "valore" di come gli studenti stanno crescendo nelle competenze su cui avete puntato con il modulo/progetto
3. il terzo grafico riporta i voti e la media che avete attribuito alle valutazioni sugli obiettivi per ogni insegnamento che avete scelto (il vostro + gli obiettivi digitali che avete pure scelto)
4. il quarto i voti che avete attribuito (se avete usato questa possibilità) alle competenze trasversali.

6 Commento dei partecipanti alla ricerca-azione

La riflessione sulle attività svolte ha permesso di individuare sia i punti di forza che le criticità che il modello sperimentato comportano.

Punti di forza. I docenti hanno potuto rilevare come il processo abbia reso più solida la propria didattica grazie al progetto esplicitato in tutte le sue componenti, le rubriche di valutazione esplicite e correlate alle competenze obiettivo, le evidenze grafiche della valutazione. Il feedback finale grafico consente: (1) con lo studente di focalizzare il suo andamento nelle componenti singole del processo di crescita; (2) fra docenti: il confronto dell'andamento degli studenti sulle medesime aree di competenza; (3) con le Famiglie: durante i colloqui consente in confronto approfondito e maggiore possibilità di collaborazione per il miglioramento. Interessante sarà anche nel tempo monitorare l'andamento delle competenze e quindi avere un quadro sinottico della prestazione dello studente durante gli anni prima dei tempi deputati alla certificazione delle competenze.

Di seguito le testimonianze di alcuni docenti che hanno partecipato a tutte le fasi di attività

“Gli stranieri sia per ottenere il permesso di soggiorno sia per rinnovarlo devono mostrare un attestato di competenza linguistica suddiviso per dimensioni: competenza di espressione orale, scritta, relazionale. E in alcuni casi è necessario un punteggio positivo solo su una di queste dimensioni. Avere uno strumento che permette di identificare il “voto” attribuito alle diverse dimensioni di una attività svolta in classe va nella direzione di supportare il CPIA nella valutazione e quindi negli attestati che rilascia (CPIA Savona, Fabrizio Maria Colombo, CPIA Spezia Daniela Garau).

La fase della programmazione per competenze è risultata molto efficace, perché ha permesso a inizio anno di predisporre con precisione le attività settimanali da svolgere, visibili anche attraverso un diagramma di Gantt, e

di redigere rubriche di valutazione precise e puntuali, che possono essere utilizzate in seguito anche per altri moduli didattici. Inoltre molto interessanti ai fini didattici sono stati i grafici a interpolazione e a radar, quali risultanti delle varie fasi di valutazione dei prodotti presentati dagli alunni, anche per rendere ciascuno di loro edotto con chiarezza dei propri miglioramenti e delle proprie carenze nel tempo e a confronto con il resto dei compagni. (Patrizia Bocconi, ISSS "Firpo-Buonarroti" – Genova)

Grazie ai grafici è possibile ricostruire l'iter formativo delle competenze, conoscenze e abilità del singolo studente. Anche se il lavoro di inserimento delle attività previste, delle rubric con tutti gli indicatori specifici, delle valutazioni può risultare impegnativo, tuttavia alla fine i docenti da un lato hanno un feedback impareggiabile, che può nel tempo dimostrare anche concretamente l'andamento della preparazione dei ragazzi, Stimolante inoltre è far visualizzare anche ai ragazzi il percorso di crescita nelle diverse componenti del loro apprendimento (Valentina Zocco, Liceo Costa - La Spezia)

Gli studenti dei docenti che hanno concluso le valutazioni, nel vedere la loro valutazione così dettagliata sono rimasti stupiti: e questo ha evidenziato come non siano abituati a una simile esplicitazione di tutte le componenti che determinano il voto, ma più che il voto il processo di crescita e di formazione che il docente rende finalmente esplicito redigendo le rubriche di valutazione.

“Puoi capire il perché di un voto”, hanno detto. “Puoi migliorarti su cose specifiche: capire cosa studiare e non sentirsi dire un generico “studia di più”.

Criticità. Naturalmente non mancano le criticità. In primis la necessità di un cambiamento di paradigma nella progettazione didattica che così precisa e dettagliata non è abituale per il mondo della Scuola. I docenti hanno dichiarato che il tempo necessario per realizzare tutto il processo è stato nel complesso “accettabile”, ma questo giudizio viene da parte di un gruppo che ha realizzato tutti gli step del progetto di ricerca-azione.

Risultati. Un importante risultato è stato individuare che la valutazione impostata come si è descritto nel presente articolo è possibile solo dopo che il docente ha sviluppato una solida competenza a progettare partendo dagli obiettivi e per quanto riguarda gli obiettivi di competenza digitale è necessaria una formazione approfondita che stimoli i docenti a interrogarsi come le loro discipline possono concorrere (cioè con quali attività e quali argomenti disciplinari) a sviluppare le competenze digitali. Gli insegnanti suggeriscono la necessità di una formazione specifica per imparare a valutare seguendo il modello proposto in modo che possa entrare nella pratica di insegnamento quotidiana. Ad esempio, hanno imparato che per non spendere troppo tempo nella valutazione, è necessario considerare per ogni lezione un numero limitato di dimensioni nelle rubriche: nel tempo ci sarà spazio per considerare tutti gli aspetti di un prodotto, ma considerare ogni volta tutto, diventa troppo gravoso in termini di tempo.

7 Conclusioni: nuove sfide

I risultati ottenuti suggeriscono elementi importanti per il prosieguo del progetto di Regione Liguria per la Scuola digitale. Molto importante risulta il suggerimento delle tempistiche per l'introduzione di forme di valutazione capaci di mettere in campo le competenze di Analisi dei Dati e Feedback e Pianificazione da parte dei docenti. Solo dopo un adeguato "allenamento" alla progettazione didattica per competenze saranno in grado di apprezzare e volersi "lanciare" in forme di valutazione più raffinate rispetto al tradizionale giudizio qualitativo. L'altro importante risultato è sulle modalità della formazione alle tecnologie digitali da proporre ai docenti: una riflessione su come le competenze digitali possono essere esercitate nell'ambito delle diverse discipline è un elemento da condividere per le prossime formazioni che le istituzioni proporranno ai docenti della Scuola.

8 Ringraziamenti

Il lavoro di ricerca-azione illustrato nel presente articolo è il frutto della collaborazione di una pluralità di soggetti. Oltre ai docenti delle Scuole già citati nel paragrafo sui Protagonisti della Ricerca-Azione, è da menzionare quale motore delle attività svolte Monica Cavallini, Project Manager di Liguria Digitale, coordinatrice del progetto che ha dato contesto e autorevolezza alle attività svolte.

Riferimenti bibliografici

1. PNSD - http://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/Materiali/pnsd-layout-30.10-WEB.pdf
2. D.M. 742 del 3/10/2017 - Finalità della certificazione delle competenze- D.M. 742 del 3/10/2017
3. DigCompEdu - <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>
4. Digcomp2.1 - <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>
5. Sugliano2016 Sugliano A.: (2015) Certificazione delle Competenze Digitali a Scuola: una proposta operativa, Encyclopaedia ISSN: 1825-8670 (in stampa, Novembre 2015)
6. Legge 139 del 2007 Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione - https://archivio.pubblica.istruzione.it/normativa/2007/dm139_07.shtml
7. Indicazioni Nazionali e nuovi scenari (2017) <http://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Indicazioni+nazionali+e+nuovi+scenari/3234ab16-1f1d-4f34-99a3-319d892a40f2>
8. Circolare Ministeriale del 15 marzo 2007 - Circolare Ministeriale del 15 marzo 2007.