







| INFORMAZIONI GENERALI | |
| --- | --- |
| Modulo | ***Modulo 6: Pianificazione dell’attività didattica nella scuola primaria sulla base del quadro di riferimento di TINKER*** |
| Unità | *6.2: Progettazione delle attività di valutazione in linea con i principi di TINKER* |
| Gruppo target | Insegnanti della scuola primaria |
| Durata | 60 minuti (incluso il tempo dedicato allo studio autonomo) |
| Prerequisiti | Concetti legati all’apprendimento autentico e inclusivo |
| ECTS | 0,06 |

| RISULTATI DI APPRENDIMENTO | |
| --- | --- |
| 1 | **Distinguere le strategie di valutazione formativa e sommativa:** comprendere il ruolo della valutazione formativa e sommativa nella didattica dell’informatica. |
| 2 | **Progettare uno strumento di valutazione formativa relativo alle competenze digitali:** sviluppare uno strumento di valutazione con almeno due attività pratiche e una domanda volta a stimolare la riflessione in linea con il quadro di riferimento di TINKER. |
| 3 | **Utilizzare degli strumenti pratici per valutare le competenze informatiche:** usare le sfide di *coding* o le attività di risoluzione dei problemi per valutare le competenze informatiche come il pensiero computazionale. |
| 4 | **Fornire dei feedback costruttivi e immediati:** sviluppare delle strategie per offrire dei feedback immediati volti a promuovere i risultati di apprendimento. |

| METODI DI INSEGNAMENTO | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| √ | *Learning by doing* | √ | Apprendimento tra pari |
|  | Apprendimento basato su progetti | √ | Apprendimento pratico |
| √ | Strategie di apprendimento attivo |  | Apprendimento collaborativo |
|  | Apprendimento ibrido |  |  |

| MATERIALE DIDATTICO | |
| --- | --- |
| Occorrente | * Diapositive PowerPoint * Schede con i modelli per la creazione della valutazione formativa - [link](https://drive.google.com/drive/folders/1amdTg7H03vhSHD2CX7zsgMVhSPxUL4Du?usp=drive_link) * Linee guida del progetto TINKER ([TINKER Project](https://tinker-project.eu/)) * Strumenti online (ad es., Google Forms, Kahoot o Scratch) |
| Risorse aggiuntive | * Articoli sulla valutazione formative rivolti al personale docente - [link](https://drive.google.com/drive/folders/1amdTg7H03vhSHD2CX7zsgMVhSPxUL4Du?usp=drive_link) |

| CONTENUTI DELL’UNITÀ | |
| --- | --- |
| Introduzione | La valutazione svolge un ruolo cruciale nella didattica dell’informatica, dal momento che dà forma alle strategie didattiche e ai risultati di apprendimento delle e degli studenti. Nel corso della lezione, allo scopo di comprenderne l’impatto:   * daremo una panoramica della valutazione formativa e sommativa e dell’importanza di tali aspetti nella didattica dell’informatica; * collegheremo il tema alle conoscenze pregresse delle e degli insegnanti parlando di come la valutazione sia connessa ai risultati di apprendimento; * sottolineeremo il ruolo del quadro di riferimento di TINKER ai fini della progettazione di strategie di valutazione pratiche e inclusive. |
| Attività | 1. Introduzione (10 minuti)  * **Diapositive:** usa le diapositive 5-7 della presentazione a tua disposizione. |
| 2. Analizzare degli esempi di valutazione formativa (15 minuti)  * **Diapositive:** usa le diapositive 8-10 della presentazione a tua disposizione. * **Indicazioni dettagliate:**   1. **Discussione di gruppo (5 minuti):** presenta due esempi di valutazione formativa   2. **Analisi collaborativa (7 minuti):** chiedi ai gruppi di individuare i principi di TINKER negli esempi presi in esame.   3. **Condivisione dei risultati (3 minuti):** ogni gruppo sottolinea un punto di forza e un aspetto da migliorare in ogni valutazione. |
| 3. Progettare una valutazione sommativa (25 minuti)  * **Diapositive:** fa’ riferimento alle diapositive 11-14 per prendere in esame il modello di valutazione formativa. * **Indicazioni dettagliate:**   + **Panoramica del modello (5 minuti):** illustra gli elementi della valutazione formativa in linea con i principi del progetto TINKER.   + **Attività di gruppo (15 minuti):** ogni gruppo progetta uno strumento di valutazione formativa contenente:     - **Due attività pratiche:** ad es.,       * **Attività n.1:** Dare indicazioni a un robot       * **Attività n.2:** Caccia al tesoro: seguire delle indicazioni per trovare un oggetto     - **Uno spunto di riflessione:** “Qual è stata la parte più difficile dell’attività e che approccio avete adottato?”   + **Condivisione dei risultati (5 minuti):** i gruppi condividono ciò che hanno fatto sulla bacheca digitale. |
| 4. Dare un feedback (10 minuti)  * **Diapositive:** usa le diapositive 15-21 sulle strategie per dare feedback costruttivi. * **Indicazioni dettagliate:**   1. **Presentazione delle strategie per dare feedback costruttivi (3’)**: Presenta le strategie per dare dei feedback costruttivi.   2. **Aspetti pratici (2 minuti):** le e gli insegnanti lavorano in coppia, una/o di loro presenta la valutazione e l’altra/o la completa.   3. **Esercizio sul feedback (5 minuti):** fornisci dei feedback immediate e costruttivi utilizzando un modello per dare dei feedback costruttivi (Specifici, Timely, Actionable, Respectful – STAR). |
| Valutazione | * Raccogliere le valutazioni formative ed esprimere un feedback positivo. * Contribuire alla valutazione tra pari nel corso della discussione. |

| INSEGNAMENTI CHIAVE | |
| --- | --- |
| Riflessioni e conclusione | * **Riepilogo:** Ricapitola i concetti chiave (valutazione formativa e sommativa) e il loro rapporto con i principi di TINKER. * **Spunti di riflessione:**  1. Qual è il valore della valutazione formativa nella didattica dell’informatica? 2. In quale misura il feedback può migliorare i risultati di apprendimento? 3. Quale principio di quelli proposti dal modello TINKER è il più complesso da applicare? |
| Compiti aggiuntivi | * **Perfezionare lo strumento di valutazione:** sulla base delle indicazioni ricevute, rivedete e presentate la valutazione formativa. * **Letture di approfondimento:** prendete in esame i casi studio sul sito del progetto TINKER per ottenere ulteriori indicazioni. |