

EVALUAREA DIGITALĂ

Evaluarea digitală constă în utilizarea tehnologiei pentru a monitoriza, măsura și analiza competențele elevilor probate în contexte de învățare diferite.

Folosind resurse digitale, profesorii pot valorifica tehnicile de evaluare preferate ale elevilor, centrate pe proiect, probleme, portofoliu, joc, precum și instrumentele de evaluare formativă, auto-, inter-evaluare.

Pentru fiecare din acestea, modul de realizare al sarcinilor evaluative trebuie să fie specificat clar.

Există o diversitate a sarcinilor prin forme de reprezentare adecvate acestor sarcini (imagini, desene, animații, diagrame, tabele, photo) ce permit personalizarea răspunsului.

Evaluarea are rol în structurarea oricărei activități. În activitatea didactică, ea implică colectarea unor date privind nivelul de competență și analiza acestora în vederea ameliorării.

Evaluarea digitală se poate realiza în formele consacrate din literatura pedagogică: inițială, formativă și sumativă.

Exemple de metode și tehnici , respectiv resurse utilizate în evaluarea digitală:

- Teste și chestionare online: Google Forms, Quizlet, Kahoot!, Socrative
- Portofolii digitale: Seesaw, Padlet, Google Sites, Mahara
- Jocuri de competiție: Kahoot!, Quizizz, Classcraft
- Peer assesment: Peergrade, Turnitin PeerMark, Eduflow
- Simulări virtuale interactive: Labster, PhET Interactive Simulations, Virtual Reality (VR)
- Aviziere digitale: Canvas, ClassDojo, Turnitin
- Teste adaptive: Knewton, IXL, Smart Sparrow
- Jocuri educaționale: Kahoot!, Quizlet, Classcraft
- Evaluare colaborativă prin platforme de colaborare: Google Docs, Microsoft Teams
- Simulări și jocuri serioase: PhET Simulations, Minecraft Education, Labster
- Sondaje și poll-uri interactive: Mentimeter, Slido, Poll Everywhere

Quizziz - o modalitate alternativă de evaluare

În mediul virtual, evaluarea devine mult mai distractivă și atractivă pentru educabili, întrucât este însoțită de diferite recompense, precum oferirea punctajului mai mare pentru un răspuns mai rapid, dar corect, posibilitatea de a modifica răspunsul incorect și obținerea jetoanelor.

Un instrument Web care permite aceste facilități este Quizziz.

Acest instrument web promovează ideea motivării elevilor și a valorificării timpului.

Elaborând și aplicând chestionare sau lecții interactive cu includerea diferitelor resurse multimedia (texte, chestionare, imagini, ș.a.), putem susține principiul succesului, deoarece elevul are posibilitatea să se autoevalueze și să-și corecteze răspunsul imediat.

Alte caracteristici care demonstrează beneficiile acestei aplicații sunt:

- Proiectarea tuturor tipurilor de itemi
- Combinarea elementelor multimedia (text, imagini, formule, audio, video)
- 3 moduri de difuzare: classic, echipa, test
- Avatare amuzante, tabele live, teme, muzica etc., o baza de date cu milioane de teste create de cadre didactice
- Acumularea punctajului in functie de rapiditate si corectitudinea raspunsurilor
- Raportul cu rezultate poate fi transmis pe adresa electronica a parintelului, elevului sau poate fi descarcat
- Atat pentru activitatea sincron, cat si asincron

Pe lângă chestionarele care pot fi lansate în 3 moduri: clasic, în echipă, în formă de test, putem integra și diapozitive importate din prezentări în format pdf sau create direct în aplicație, în funcție de design-ul selectat al șabloanelor, dar și integrarea unor diapozitive cu sondaje, itemi cu răspuns multiplu, ș.a.

Astfel, crește gradul de interactivitate, provocând elevii să devină mai concentrați în procesul instructiv-educativ.

În contextul corelării evaluării formative cu evaluarea sumativă, putem realiza un chestionar care ar contribui la aprecierea performanțelor elevilor, dar și la îndepărtarea imediată a lacunelor, datorită analizei posibile de realizat în baza rezultatelor obținute.

O limită din punct de vedere tehnic ar constitui faptul că, în cazul în care sunt mai multe variante corecte de răspuns, dar elevul selectează doar una, este cotate drept răspuns greșit și acesta nu acumulează nici un punct.