

Testul de literație digitală

Raport pregătit pentru 4



În parteneriat cu  **UiPath
Foundation**

Despre Raportul BRIO

SCOPUL RAPORTULUI

Acest raport descrie nivelul literației digitale, adică nivelul de dezvoltare a competențelor digitale pentru elevul testat. El se bazează pe BRIO®, sistemul de testare standardizată pentru accelerarea performanței în învățământ.

UTILIZARE

Raportul se adresează părinților, elevilor și/sau profesorilor care vor să afle stadiul de pregătire a elevului evaluat prin sistemul BRIO.

Raportul realizat în urma testării reprezintă o analiză nivelului de dezvoltare a competențelor digitale, cuprinzând informații relevante despre ariile cu rezultate bune (punctele tari) și ariile cu rezultate slabe (punctele vulnerabile) ale școlarului raportat la standardele definite la nivel European în modelul DigComp 2.1, care definește competențele digitale esențiale pentru cetățeni.

Itemii propuși în cadrul testelor BRIO sunt concepuți pe baza modelului DigComp 2.1*, dezvoltat de Comisia Europeană, care definește 5 arii de competențe:

- Literația informațională și a datelor
- Comunicarea și colaborarea
- Crearea de conținut digital
- Siguranța
- Rezolvarea de probleme.

Acest raport este bazat pe prima iterație a testului BRIO de Literație Digitală, test care este încă în formă experimentală.

Testarea poate fi făcută și la clasă, întrucât testele se bazează pe principiul IRT (Item Response Theory) care ajută la minimizarea efectelor trișării prin oferirea de seturi unice de întrebări pentru fiecare elev în parte. Față de testele fixe, unde persoanele evaluate ar putea avea posibilitatea de a-și împărtăși întrebările, testele care utilizează principiul IRT elimină posibilitățile de a obține avantaje nelocale. Mai mult, IRT permite testarea adaptativă, astfel un test devine mai mult sau mai puțin dificil în funcție de performanța candidatului.

Prin urmare, pe baza raportului se poate stabili nivelul actual de cunoștințe și competențe al elevului, se pot stabili ariile către care elevul evaluat ar trebui să își canalizeze eforturile de învățare și se pot lua decizii privind intervențiile pedagogice necesare. De asemenea, raportul permite monitorizarea progresului unui elev, atunci când acesta este comparat cu alte testări BRIO.

FUNDAMENT

În ciuda acurateței și sofisticării sistemului de testare BRIO, care îl fac probabil cel mai performant sistem de testare educațională din România, este recomandabil ca, pentru decizii cu impact mare asupra elevului, rezultatele din raport să fie luate în considerare coroborat cu informații suplimentare precum notele școlare, opinia profesorului de la clasă sau a altor cadre didactice, intențiile și opiniile părinților, discuții cu elevul însuși. Prin coroborarea rezultatelor obținute la testele BRIO cu informațiile primite de la toți actorii cu care elevul relaționează (profesori, părinți), se poate obține o imagine cât mai clară asupra situației/nivelului școlar.

*Carretero, S.; Vuorikari, R. and Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use, EUR 28558 EN, doi:10.2760/38842.

SECȚIUNILE RAPORTULUI

Raportul BRIO® are următoarele componente:

1. Secțiune introductivă
2. Secțiune de prezentare a rezultatelor generale
3. Secțiune de prezentare a rezultatelor detaliate

Secțiunea introductivă este chiar aceasta pe care o citiți acum.

Secțiunea de prezentare a rezultatelor generale arată nivelul general de dezvoltare a literației digitale la elevul testat, precum și pentru cele 21 de competențe care sunt definite în DigComp 2.1.

SCORUL BRIO®

Rezultatele sunt prezentate sub forma scorului BRIO, un scor care poate varia între 0 (foarte slab) și 100 (foarte competent). Cu cât scorul este mai mare, cu atât el indică un nivel de cunoștințe și competențe mai ridicat.

Scorul BRIO® este un scor-centilă: el arată cum se compară elevul testat cu toți ceilalți copii din România care parcurg aceeași clasă ca și el. De exemplu, pentru un elev care se află la centila 70 (a obținut scorul BRIO® 70) vom spune că 30% dintre elevii din România (de acea vârstă sau clasă) sunt mai buni decât el în timp ce 70% sunt mai slabi sau egali cu el. Totodată, un copil care are centila 90 (scorul BRIO® 90) are în fața sa doar 10% din populația școlară comparabilă iar 90% dintre elevii de aceeași clasă sunt mai slabi decât el – acesta este un scor foarte bun.

PROFILUL COMPETENȚELOR

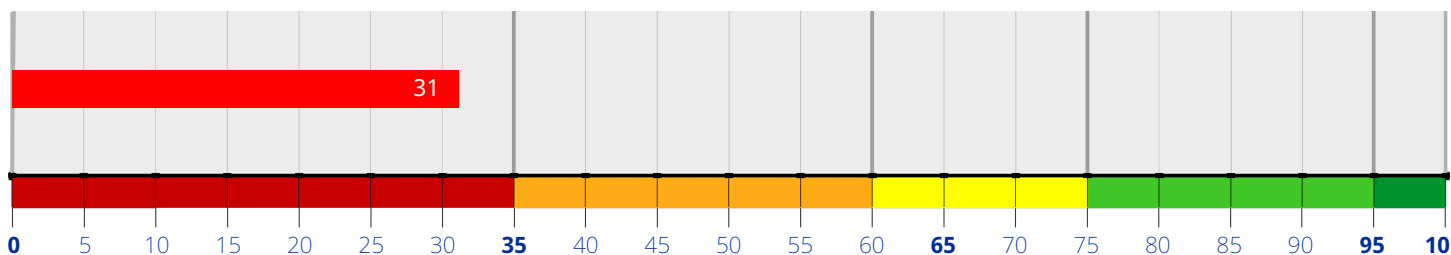
În secțiunea Profilul competențelor sunt prezentate scorurile generale pentru toate competențele măsurate, sub formă de profil. Scorurile pentru fiecare competență variază între 0 și 100 și permit observarea per ansamblu a punctelor mai slabe și a punctelor celor mai puternice pentru elevul testat.

DESCRIERILE REZULTATELOR

În secțiunea de prezentare a rezultatelor detaliate sunt analizate pe rând rezultatele elevului pentru fiecare competență. Astfel, se explică ce anume a fost măsurat în cadrul fiecărei competențe, care este scorul obținut de elevul testat și care este semnificația acestui scor. Informația poate fi utilizată de elevi, părinți și profesori pentru a înțelege în detaliu ce cunoștințe și competențe are elevul, dar și ce cunoștințe și competențe îi lipsesc acestuia (conform modelului DigComp 2.1, modelul de Competențe Digitale pentru Cetățeni). Totodată, pe baza rezultatelor obținute de elev, se pot dezvolta modalități personalizate de intervenție educațională.

Despre Scorul BRIO

Scorul BRIO: 31



Elevul poate utiliza tehnologia la un nivel bazal și are nevoie să fie ghidat de alte persoane ca să îndeplinească sarcini simple. Mai specific:

- Elevul poate să caute, să evalueze și să salveze informații de pe internet doar dacă este ajutat de o altă persoană și poate face acest lucru doar la un nivel rudimentar; spre exemplu, dacă o altă persoană îi spune exact ce cuvinte să caute pe Google, poate face acest lucru, însă nu își dă seama dacă informația este corectă sau credibilă; poate salva în device-ul său anumite documente găsite pe internet doar dacă este ghidat în permanență sau atunci când întâmpină dificultăți.
- Elevul poate să folosească rețele de socializare, forumuri și alte aplicații ca să interacționeze cu alte persoane, însă nu poate selecta în mod voluntar aceste aplicații sau site-uri și nu poate jongla cu ușurință între ele; dacă primește ajutor, înțelege aspecte legate de conduita online (de exemplu, să fie respectuos/respectuasă); i se pare dificil să folosească internetul și alte mijloace digitale ca să participe în societate (spre exemplu, să semneze petiții, sau să facă programări pentru servicii publice și private).
- Cu ajutor, poate crea și edita conținut digital (spre exemplu, documente text, fotografii, etc.) și poate să rețină reguli simple legate de drepturi de autor și licențe; știe ce este programarea, dar nu are cunoștințe în domeniu.
- Dacă primește explicații clare, elevul poate să ia măsuri de bază ca să se protejeze pe sine, pe alții și ca să protejeze mediul înconjurător atunci când folosește tehnologia, însă nu poate face aceste lucruri în mod spontan și voluntar (spre exemplu, dacă i se spune să aibă o postură corectă, poate să rețină și să aplice acest lucru).
- Poate să explice altor persoane probleme care apar (de exemplu, probleme tehnice, sau lucruri pe care nu le înțelege) ca să primească ajutor.

Elevul poate utiliza tehnologia suficient de bine încât să o facă pe cont propriu, fără să fie ghidat, în cazul unor sarcini bine definite (adică atunci când știe exact care trebuie să fie rezultatul, cum este trimiterea unui e-mail sau aflarea unei informații specifice). Mai specific:

- Elevul poate să găsească pe internet răspunsuri la întrebări clare, poate să își dea seama atunci când o informație este în mod evident eronată sau rău-intenționată și poate să salveze documente pe care să le găsească cu ușurință ulterior.
- Elevul folosește în mod rutinier rețele de socializare, forumuri și alte aplicații ca să interacționeze cu alții și se descurcă, în cele mai multe cazuri, să folosească internetul ca să participe în societate (de exemplu, să facă o rezervare online); cunoaște și folosește noțiuni de bază legate de conduita online (de exemplu, cum să vorbească în mod respectuos despre probleme sensibile) și despre protejarea propriei identități digitale.
- Elevul poate să creeze și editeze conținut digital în formate simple (de exemplu, text, imagini, prezentări PowerPoint, etc.) cu lejeritate; înțelege reguli simple legate de drepturile de autor și licențe; înțelege câteva noțiuni simple de programare (de exemplu, înțelege faptul că oamenii pot scrie cod care să fie executat de computere).
- Respectă reguli clare și foarte cunoscute ca să se protejeze pe sine și pe alții, să protejeze device-uri și informații confidențiale și ca să protejeze mediul înconjurător (de exemplu, are mereu un antivirus instalat).
- Elevul poate să rezolve probleme simple pe cont propriu sau să ceară ajutor atunci când nu înțelege ceva, deși uneori îi este dificil să articuleze clar care este specificul problemei.

Elevul poate utiliza tehnologia cu lejeritate, poate să ghideze alte persoane și poate să se adapteze la situații complexe. Mai specific:

- Elevul poate să găsească cele mai potrivite metode și strategii de căutare, evaluare și păstrare (stocare) atunci când operează cu informații, fișiere și conținut digital în general și poate să explice pas cu pas cum obține rezultatele dorite.
- Elevul folosește diferite aplicații și site-uri ca să interacționeze cu alții, ca să distribuie conținut digital și ca să se implice în societate și se poate adapta la orice situație (spre exemplu, își poate adapta discursul în funcție de audiență).
- Elevul poate crea și edita diferite forme de conținut digital, poate găsi cele mai bune metode și software-uri și poate să decidă în ce formă este cel mai adecvat să distribuie conținut într-o situație dată; poate explica altor persoane la ce se referă drepturile de autor și licențele; a explorat minim un limbaj de programare și i se pare un domeniu interesant.
- Elevul înțelege relevanța protejării device-urilor, informațiilor private (ale sale și ale altora), a sănătății fizice și mentale (raportat la utilizarea tehnologiei, de exemplu, știe ce este dependența de tehnologie) și a mediului înconjurător și poate ghida sau educa alte persoane în legătură cu aceste subiecte.
- Elevul poate să rezolve probleme simple sau complexe care apar atunci când utilizează tehnologia, poate să găsească soluții tehnologice pentru nevoi care apar (de exemplu, poate găsi mai multe platforme educaționale care să îl/o ajute la școală și poate să selecteze platforma care i se pare cea mai utilă); cunoaște și explorează inovații tehnologice, cum ar fi realitatea virtuală; înțelege limitele competențelor sale digitale și caută soluții de învățare și dezvoltare (a competențelor digitale), atât pentru sine cât și pentru alte persoane.

Elevul are competențele digitale dezvoltate la un nivel foarte înalt și poate să ajute alte persoane sau chiar să contribuie la dezvoltarea sau inovarea unor procese, cu ajutorul tehnologiei (spre exemplu, să fie implicat/ă în promovarea școlii la care învață, pe social media). Mai specific:

- Elevul lucrează extrem de competent cu informație și conținut digital, are o strategie clară de căutare și evaluare a informației în funcție de criterii de credibilitate, relevanță și corectitudine/acuratețe, știe care sunt cele mai utile și credibile platforme de pe care să se documenteze în funcție de scop și are strategii și soluții tehnologice adaptate pe nevoile sale legate de stocarea conținutului digital (spre exemplu, știe cele mai bune aplicații de tip Cloud pe care să păstreze copii de rezervă); poate ghida alte persoane și se poate adapta la nevoile lor legate de lucrul cu informații și conținut digital (spre exemplu, poate să ofere colegilor un exemplu de raționament pentru evaluarea credibilității unui articol, cu exemple utile).
- Elevul poate comunica formal și informal în mediul online, folosind cele mai potrivite aplicații și se poate adapta la audiență, având cunoștințe vaste legate de conduita online (spre exemplu, știe care sunt subiecte considerate „problematică” și știe cum să le abordeze în mod respectuos); poate folosi o varietate de platforme pentru a distribui conținut digital, poate selecta cele mai potrivite platforme și este un bun intermediar în mediul online (de exemplu, oferă întotdeauna credit atunci când distribuie munca sau ideile altei persoane); știe multe metode prin care se poate implica în societate folosind tehnologia și înțelege multiplele oportunități pe care internetul le oferă pentru a fi implicat și pentru a beneficia de servicii pe care nu le-ar putea accesa fără ajutorul tehnologiei.
- Elevul poate crea și edita forme diferite de conținut cu mare lejeritate și la un nivel avansat, spre exemplu, poate integra cantități foarte mari de informație, sau poate folosi funcții avansate ale unor aplicații foarte cunoscute (de exemplu, Microsoft Office sau programe de editare foto și video); cunoaște și respectă regulile legate de drepturi de autor și licențe și poate explica altor persoane implicațiile legale și etice ale distribuirii unor conținuturi protejate de drepturi de autor; are cunoștințe de programare și știe care sunt cele mai bune platforme de pe care să continue să învețe și înțelege importanța și utilitatea competențelor de programare.
- Elevul cunoaște și respectă reguli cunoscute, dar și specifice și inovative legate de protecția device-urilor și a informațiilor personale (spre exemplu, folosirea unui VPN), a sănătății fizice și mentale (de exemplu, folosirea internetului pentru incluziunea socială) și a mediului înconjurător (adică impactul producției de tehnologie, dar și a folosirii tehnologiei asupra mediului).
- Elevul poate rezolva probleme complexe și rar întâlnite, chiar dacă ele sunt slab definite; găsește oportunități de a folosi tehnologia într-un mod creativ, spre exemplu, testând device-uri noi sau aplicații inovative, sau contribuind la cunoașterea într-un anumit domeniu (spre exemplu, editând și adăugând informație pe Wikipedia); elevul își cunoaște limitele privind competențele digitale și lucrează constant ca să își dezvolte aceste competențe și ca să fie la curent cu avansul tehnologic.

Profilul competențelor evaluate

