N_xt
Gener_tion
Plac_ment
Tests

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Newsletter #3

Inverno 2021/2022- Aggiornamento del progetto

Incontro del progetto transnazionale tenuto a Čačak, Serbia

Durante la pandemia di covid-19, gli incontri online sono diventati una nuova norma per i progetti transnazionali. Fortunatamente, quando è arrivato il momento di organizzare il nostro terzo incontro transnazionale del progetto, l'Italia era l'unico paese partner con restrizioni di viaggio in vigore. Mentre i nostri partner della British School Pisa si sono uniti a noi online tramite Zoom, il resto di noi ha avuto la possibilità di sperimentare la regione meridionale della Serbia, il suo principale centro cittadino Čačak e il bellissimo fiume Morava.

Mentre lo scopo principale degli incontri transnazionali è, infatti, la pianificazione e la revisione delle attività legate al progetto, essi contribuiscono anche a rafforzare e promuovere le dimensioni europee consentendo ai partner di sperimentare culture diverse e imparare gli uni dagli altri. Per la maggior parte dei partecipanti, questo è stato il primo viaggio a Cacak, e in effetti c'erano molti contenuti culturali e storici da assorbire.

Nel centro della città si trova il Centro Culturale, una grande struttura in cemento tipica dell'architettura dell'era socialista. All'interno di quella struttura, un albero di Ficus di 48 anni, il più grande esemplare della penisola balcanica, cresce direttamente dal pavimento di cemento. Interessante sapere che l'albero è stato portato a Cacak da Spalato nel 1971. Ovviamente, la storia è stata, particolarmente interessante per due organizzazioni partner provenienti da Spalato.

La città ha anche una ricca storia legata alla seconda guerra mondiale. Ogni istituzione che abbiamo visitato ospita una fotografia dell'esecuzione di Ratko Mitrović, uno degli eventi più significativi nella storia della resistenza jugoslava. Naturalmente, abbiamo dovuto sperimentare alcune tradizioni popolari, così siamo andati a prendere un caffè in un locale dove, a quanto pare, Tito si recò una volta con la sua presunta amante.

Al lavoro...

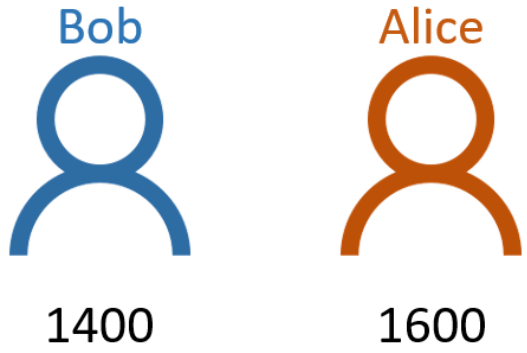
Gli argomenti relativi al progetto trattati durante l'incontro hanno incluso:

- revisione completa del primo output intellettuale (task builder e database)
- preparazione di discussione e sviluppo per il secondo output intellettuale (algoritmo di rating)
- revisione del rapporto di progetto provvisorio precedentemente presentato insieme alla documentazione di supporto
- considerazioni per la GUI di test-delivery
- prime attività di pilotaggio
- revisione di tutte le attività di gestione e implementazione del progetto (gestione della qualità, disseminazione, impatto)

Il ficus portato a Cacak da Spalato nel 1971.

Sistema di valutazione ELO

Chiamato con il nome del suo creatore, un professore di fisica ungherese-americano Arpad Elo, il sistema di valutazione ELO è un metodo per calcolare i livelli di abilità relativi dei giocatori nei giochi a somma zero. Sembra complicato? Semplifichiamo un po'.
Supponiamo di avere due individui uno di fronte all'altro in una sorta di gioco, Bob e Alice. A ciascuno di questi giocatori viene assegnato un valore numerico che corrisponde al livello di abilità del giocatore rispetto agli altri giocatori.



Il sistema di valutazione ELO si basa su statistiche. In questo caso, Alice ha, statisticamente, più probabilità di battere Bob in un match. Quando ciò accade, ci sarà un piccolo aggiustamento nella valutazione di entrambi i giocatori (ad esempio, il punteggio di Bob scenderà a 1390, mentre il punteggio di Alice salirà a 1610), perché questo era un risultato statisticamente atteso. Tuttavia, se Bob riesce a battere Alice, ci sarà un cambiamento più importante nella valutazione, perché sarebbe un risultato improbabile - Bob potrebbe salire a 1450 e Alice scenderà a 1550. Il sistema di valutazione ELO si aspetta che un giocatore con un punteggio più alto di solito vinca, ma quando si verifica un'anomalia, ci saranno rapidi aggiustamenti alle valutazioni dei giocatori.

Il sistema è stato applicato per la prima volta ai giocatori di scacchi nel 1960. Oggi è utilizzato negli sport (FIFA World Rankings, Universal Tennis Ranking, NCAA), nei giochi da tavolo (Scrabble, Magic: The Gathering, Pokemon TCG) e in tutti i videogiochi competitivi.
Quindi, come possiamo utilizzare il sistema di valutazione ELO per migliorare i test di posizionamento? Possiamo iniziare assegnando valori numerici (o punteggi) a ogni domanda nel database (o ogni domanda che può apparire sul test di posizionamento). Il punteggio corrisponde al suo livello QCER, che è praticamente un sistema lineare da A1 a C2. Ovviamente, una domanda 1 avrà il punteggio più basso, salendo di livello in livello fino a C2. Ogni domanda, avendo un proprio valore numerico, diventa ora giocatore 1: Bob.
Il nostro test-taker, Alice, inizia con un punteggio medio. Ad Alice vengono assegnate in modo casuale alcune domande dall'intervallo di punteggio medio (per lo più domande di livello B1-B2). A seconda della sua performance iniziale, ad Alice verrà assegnato un punteggio molto più accurato dopo le prime domande e verrà ulteriormente "abbinato" con le domande del punteggio simile.
Il test continuerà a mettere Alice contro una serie di" avversari " e continuare a regolare il suo punteggio di conseguenza. I risultati attesi (Alice risponde con successo a una domanda di livello inferiore al suo, o non riesce a rispondere a una domanda di livello significativamente più alto del suo) produrranno piccoli cambiamenti nel suo punteggio, mentre le anomalie (ad esempio Alice risponde correttamente a domande di livello significativamente più alto) faranno aggiustamenti leggermente più grandi.
La parte migliore di questo sistema di valutazione è che il punteggio finale di Alice è determinato da pura analisi statistica, e non da qualche schema di valutazione arbitrario stabilito da un essere umano. Ecco perché crediamo che NGPT produrrà risultati più accurati e migliori test di posizionamento per tutte le lingue incluse.

N_xt
Gener_tion
Plac_ment
Tests

Connect with NGPT

https:/nextgenplacement.org

https://web.facebook.com/nextgenerationplacement

jantar
International House Split
Molehill Holdings
Amber IT solutions
Blackbird ŠKOLA STRANIH JEZIKA
British School Pisa GROUP