

Quadro Europeo per le Competenze Digitali degli Educatori

DigCompEdu

Christine Redecker (Author)

Yves Punie (Editor)

Mirella Sale (Traduzione Italiana)



2017

Quadro Europeo per le Competenze Digitali degli Educatori

DigCompEdu

Pubblicato per la prima volta in Inglese nel 2017
con il titolo

“European Framework for the Digital Competence of Educators”
dal Centro Comune di Ricerca (Joint Research Center-JRC)
EUR 28775 EN, ISBN 978-92-79-73494-6; doi:10.2760/159770,
JRC107466

Traduzione italiana a cura di
Mirella Sale

Pubblicato in Italia nel 2018 in licenza CC da WikiScuola
Roma

www.wikiscuola.it



Publicato per la prima volta in Inglese con il titolo "European Framework for the Digital Competence of Educators" dal Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea (Joint Research Center - JRC) - © Unione Europea 2017

Traduzione italiana a cura di
Mirella Sale

ISBN 978-88-94892-00-0

Publicato in Italia da WikiScuola
Via Attilio Friggeri, 111 - 00136 Roma (Italy)
in licenza Creative Commons CC BY-NC-ND



La Commissione Europea non è responsabile della presente traduzione e non può essere ritenuta responsabile per eventuali conseguenze derivanti dal riutilizzo del documento.

Il copyright della presente traduzione in italiano appartiene a Mirella Sale, WikiScuola
© Mirella Sale, WikiScuola, 2018

Tutte le immagini © Unione Europea 2017

Autore: Prodigioso Volcán SL

Abstract

Poiché gli educatori affrontano istanze in rapida evoluzione, viene richiesto un insieme di competenze sempre più ampio e sofisticato di quanto richiesto in precedenza. In particolare, l'ubiquità dei dispositivi digitali e il dovere di aiutare gli studenti a diventare digitalmente competenti richiedono agli educatori di sviluppare le proprie competenze digitali. A livello internazionale e nazionale sono stati sviluppati numerosi quadri, strumenti di autovalutazione e programmi di formazione per descrivere gli aspetti della competenza digitale per gli educatori e per aiutarli a valutare le loro competenze, identificare le loro esigenze di formazione e offrire una formazione mirata. Sulla base delle analisi e del confronto tra questi strumenti, questo rapporto presenta un Quadro Comune Europeo per la Competenza Digitale degli Educatori (DigCompEdu). Il DigCompEdu è una struttura di base scientificamente valida che aiuta a guidare le scelte politiche e può essere adattata direttamente nell'implementazione di strumenti e programmi di formazione regionali e nazionali. Inoltre, fornisce un linguaggio e un approccio comuni che aiuteranno il dialogo e lo scambio delle migliori pratiche transfrontaliere.

La struttura DigCompEdu è rivolta agli educatori di tutti i livelli di istruzione, dalla prima infanzia all'istruzione superiore e per gli adulti, compresa l'istruzione e la formazione generale e professionale, l'educazione per i bisogni speciali e i contesti di apprendimento non formale. Mira a fornire un quadro di riferimento generale per gli sviluppatori di modelli di competenze digitali, ovvero gli Stati Membri, i governi regionali, le agenzie nazionali e regionali competenti, le stesse organizzazioni educative e gli erogatori di formazione professionale pubblici o privati.

Tavola dei Contenuti

Prefazione	06
Sintesi	08
Ringraziamenti	10
Introduzione	12
DigCompEdu in breve	14
DigCompEdu spiegato	18
01 Impegno professionale	19
02 Risorse Digitali	20
03 Insegnamento e apprendimento	20
04 Valutazione	21
05 Responsabilizzare gli Studenti	22
06 Facilitare l'acquisizione delle Competenze Digitali	23
07 Panoramica	24
DigCompEdu in dettaglio	26
01 Impegno professionale	32
02 Risorse Digitali	42
03 Insegnamento e apprendimento	50
04 Valutazione	60
05 Responsabilizzare gli Studenti	68
06 Facilitare l'acquisizione delle Competenze Digitali	76
Glossario	88
Lista delle Figure	93
Lista delle Tavole	93



Prefazione



Questo studio presenta un quadro per lo sviluppo della competenza digitale degli educatori in Europa. Mira ad aiutare gli Stati membri nei loro sforzi per promuovere la competenza digitale dei loro cittadini e incrementare l'innovazione nell'istruzione. Il quadro intende sostenere gli sforzi nazionali, regionali e locali nel promuovere la competenza digitale degli educatori, offrendo un quadro comune di riferimento, con un linguaggio e una logica comuni.

La ricerca del JRC sull'Apprendimento e le Competenze per l'Era Digitale è iniziata nel 2005. L'obiettivo era fornire alla Commissione europea un supporto politico basato su prove per sfruttare il potenziale delle tecnologie digitali per incoraggiare l'innovazione nelle pratiche di istruzione e formazione; migliorare l'accesso all'apprendimento permanente; e definire le nuove abilità (digitali) e le competenze necessarie per l'occupazione, lo sviluppo personale e l'inclusione sociale. Più di 20 studi importanti sono stati intrapresi su questi temi, definiti in oltre 120 diverse pubblicazioni

I recenti lavori sul potenziamento delle capacità per la trasformazione digitale dell'istruzione e dell'apprendimento e per i mutevoli requisiti di abilità e competenze si sono concentrati sullo sviluppo di quadri di competenze digitali per i cittadini (DigComp), organizzazioni educative (DigCompOrg) e consumatori (DigCompConsumers). Nel 2016 è stato inoltre pubblicato un quadro per l'apertura delle istituzioni di istruzione superiore (OpenEdu), insieme a un quadro delle competenze per l'imprenditorialità (EntreComp).

Alcuni di questi quadri sono accompagnati da strumenti di (auto) valutazione. Ulteriori ricerche sono state condotte su Learning Analytics, MOOCs (MOOCKnowledge, MOOCs4inclusion), Pensiero Computazionale (Computhink) e politiche per l'integrazione e l'uso innovativo delle tecnologie digitali nell'educazione (DigEduPol).

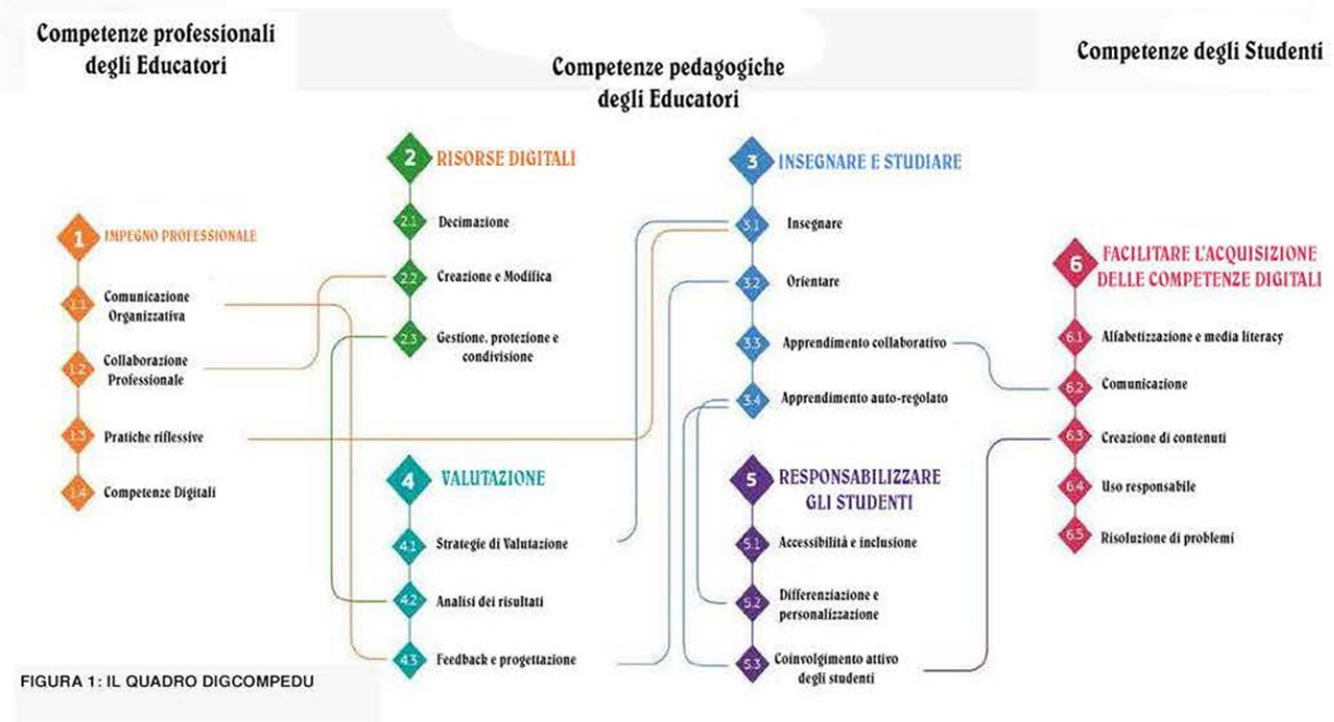
Maggiori informazioni su questi studi possono essere trovate sull'hub del JRC Science:
<https://ec.europa.eu/jrc/en/research-topic/learning-and-skills>.

Yves Punie

Vice Capo Unità
DG JRC Unità Capitale Umano e Occupazione
Commissione Europea



Il Quadro Europeo per la Competenza Digitale degli Educatori (DigCompEdu) risponde alla crescente consapevolezza tra molti Stati Membri del fatto che gli Educatori abbiano bisogno di una serie di competenze digitali specifiche per la loro professione al fine di essere in grado di cogliere il potenziale delle tecnologie digitali per migliorare e innovare la formazione scolastica.





Il DigCompEdu Framework mira a cogliere e descrivere queste competenze digitali specifiche degli educatori proponendo 22 competenze elementari organizzate in 6 aree (Figura 1): l'Area 1 è rivolta all'ambiente professionale più ampio, ovvero l'uso delle tecnologie digitali da parte degli educatori nelle interazioni professionali con i colleghi, studenti, genitori e altre parti interessate, per il proprio sviluppo professionale individuale e per il bene collettivo dell'organizzazione. L'Area 2 esamina le competenze necessarie per un uso efficace e responsabile, per creare e condividere risorse digitali per l'apprendimento. L'Area 3 è dedicata alla gestione e orchestrazione dell'uso delle tecnologie digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento. L'area 4 affronta l'uso delle strategie digitali per migliorare la valutazione. L'area 5 si concentra sul potenziale delle tecnologie digitali per le strategie di insegnamento e apprendimento centrate sul discente. Le aree 6 descrivono le competenze specifiche pedagogiche richieste per facilitare la competenza digitale degli studenti. Per ciascuna competenza vengono forniti un titolo e una breve descrizione, che fungono da punto di riferimento principale (Tabella 7, pagina 24).

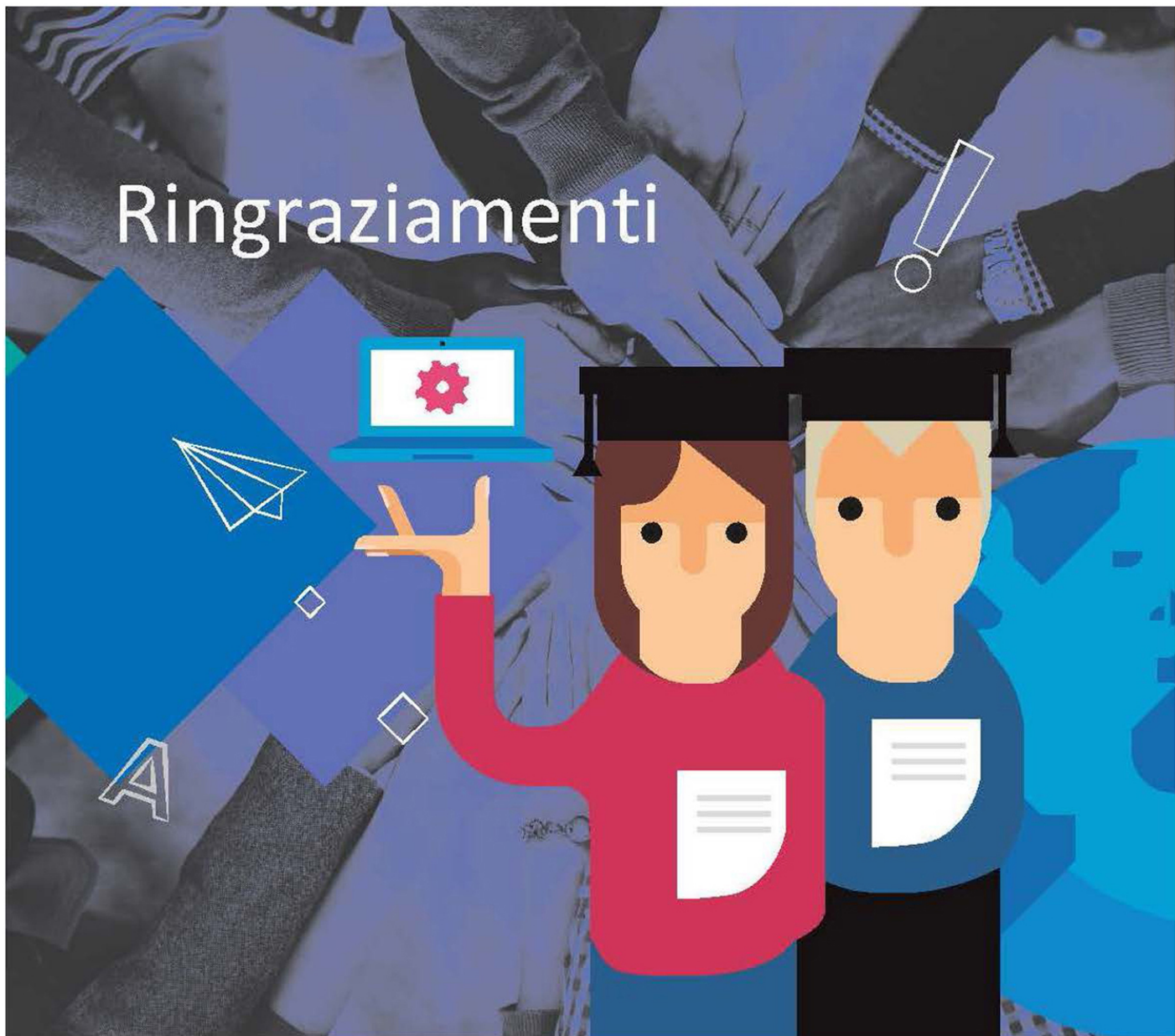
Il Quadro propone anche un modello di progressione per aiutare gli educatori a valutare e sviluppare le loro competenze digitali. Descrive sei diverse fasi attraverso le quali si sviluppa tipicamente la competenza digitale di un educatore, in modo da aiutare gli educatori a identificare e decidere i passi specifici da intraprendere per aumentare la loro competenza nella fase in cui si trovano attualmente.

Nelle prime due fasi, Nuovo Arrivato (A1) e Esploratore (A2), gli educatori assimilano nuove informazioni e sviluppano pratiche digitali di base; nelle due fasi successive, Integratore (B1) e Esperto (B2), applicano, espandono e strutturano ulteriormente le loro pratiche digitali; nelle fasi più alte, Leader (C1) e Pioniere (C2), trasmettono le loro conoscenze, criticano la pratica esistente e sviluppano nuove pratiche.

Il Quadro DigCompEdu sintetizza gli sforzi nazionali e regionali per catturare le competenze digitali specifiche degli educatori. Mira a fornire un quadro di riferimento generale per gli sviluppatori di modelli di competenze digitali, ovvero gli Stati Membri, i governi regionali, le agenzie nazionali e regionali competenti, le stesse organizzazioni educative e i fornitori di formazione professionale pubblici o privati. È rivolto agli educatori a tutti i livelli di istruzione, dalla prima infanzia all'istruzione superiore e per gli adulti, compresa la formazione generale e professionale, l'educazione per i bisogni speciali e i contesti di apprendimento non formale. Invita e incoraggia l'adattamento e la modifica al contesto e allo scopo specifici.

Il Quadro si basa sul lavoro svolto dal Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea (Joint Research Centre -JRC), a nome della direzione generale Istruzione, Gioventù, Sport e Cultura (DG EAC).

Ringraziamenti



Il Quadro DigCompEdu è il risultato dello sforzo collaborativo di molti che hanno contribuito a modellarlo e rifarlo nelle sue diverse fasi. Vorremmo esprimere la nostra gratitudine a tutti voi.

Non tutte le persone che dobbiamo ringraziare ci sono conosciute per nome. Quindi dobbiamo ringraziare gli oltre 100 insegnanti che hanno partecipato a una delle tre sessioni di workshop dedicate che si sono svolte alla Conferenza eTwinning di Atene, nell'ottobre 2016.

Avete sottoposto la nostra proposta iniziale a un controllo di realtà che ci ha aiutato a riformularlo in soddisfare i bisogni degli educatori.

Allo stesso modo, vorremmo ringraziare i 72 partecipanti alle consultazioni delle parti interessate online.

Sulla base dei vostri input e feedback siamo stati in grado di trovare una versione del Quadro più solida e sostenibile.

Il più grande gruppo di assistenti che conosciamo per nome e che sono stati fondamentali per plasmare la struttura è il gruppo di esperti europei che hanno partecipato al seminario di esperti DigCompEdu. La vostra esperienza ci ha aiutato a ri-mescolare e riformare le competenze e le aree di competenza per garantire coerenza e coerenza complessive.

Grazie per le vivaci discussioni che abbiamo avuto e le soluzioni intelligenti emerse:

Igor Balaban, Università di Zagabria, Croazia; Anja Balanskat, European Schoolnet (EUN); Helen Beetham, Regno Unito; Jeroen Bottema, Inholland University, Paesi Bassi; Vincent Carabott, Ministero della Pubblica Istruzione e Occupazione, Malta; Maria Jesús García, Ministero della Pubblica Istruzione, Spagna; Michael Hallissy, H2 Learning, Irlanda; Marijana Kelentric, Centro per l'ICT nell'educazione, Norvegia; Katrin Kiilaspää, HITSA Fondazione per la tecnologia dell'informazione per l'istruzione, Estonia;



Seamus Knox, Ministero della Pubblica Istruzione, Irlanda; Alvida Lozdienė, Centro per lo sviluppo dell'istruzione, Lituania; Margarida Lucas, CIDTFF, Università di Aveiro, Portogallo; Iain Mac Labhrainn (MacLaren), Università Nazionale d'Irlanda, Galway, Irlanda; Mario Mäeots, Università di Tartu, Estonia; Frank Mockler, Fondazione ECDL; Lise Møller, University College Copenhagen (UCC), Danimarca; Christina Papazisi, Ministero della Pubblica Istruzione, Grecia; Bram Pynoo, Vrije Universiteit Brussel (VUB), Belgio; Daniela Ruzickova, Istituto nazionale per l'educazione, Centro di consulenza per l'educazione e Centro per la formazione permanente degli insegnanti, Repubblica ceca; Joao Sousa, Ministero della Pubblica Istruzione, Portogallo; Jens Tiburski, Istituto di educazione della Sassonia, Germania; Jarmo Viteli, Università di Tampere, Finlandia; Stephan Waba, Ministero della Pubblica Istruzione, Austria; Marta Zuvic, Università di Rijeka, Croazia.

Siamo particolarmente grati al piccolo gruppo di esperti che si è offerto volontario per contestare, revisionare e perfezionare alcuni dei più complessi dettagli del Quadro, offrendo la loro esperienza per migliorarlo in modo sostanziale: Josie Fraser, Wikimedia, Regno Unito; Regina Obexer, MCI Management Center Innsbruck, Austria; Cristóbal Suárez-Guerrero, Università di València, Spagna.

Inoltre vorremmo ringraziare tutti coloro che hanno arricchito il lavoro con i loro commenti e osservazioni: Alessandro Brolpito, ETF, Torino, Italia; Martina Emke, Servicestelle Offene Hochschule Niedersachsen gGmbH; Germania; Radovan Krajnc, Istituto Nazionale per l'Educazione, Slovenia; Nives Kreuh, Istituto Nazionale per l'Educazione, Slovenia; Niki Lambropoulos, Grecia; Carlos Marcelo, Università di Siviglia, Spagna; Stephan Müller, Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Germania; Jennifer Tiede, Università di Würzburg, Germania; Nicola Brocca, Heidelberg School of Education, Germania.

Un ringraziamento speciale va ai membri del gruppo di lavoro sulla formazione europea 2020 in materia di competenze e competenze digitali (ET 2020 DSC). Da diversi punti di vista nazionali ci avete aiutato a capire come rifare il Quadro per garantirne l'adattamento universale.

Siamo profondamente in debito con i nostri colleghi della Direzione generale Istruzione, Gioventù, Sport e Cultura (DG EAC) che hanno accompagnato e sostenuto lo sviluppo del quadro in tutte le sue fasi: Georgi Dimitrov, Hannah Grainger Clemson, Deirdre Hodson, Konstantin Scheller e Nicolai Skaft Anche all'interno del JRC abbiamo ricevuto un supporto importante, dal punto di vista logistico e amministrativo, da Maria Dolores Romero Lopez, Emiliano Bruno, Patricia Farrer e Tanja Acuna. Dal punto di vista scientifico, vorremmo ringraziare il team "ICT for Learning and Skills" per il loro prezioso feedback e coinvolgimento: Margherita Bacigalupo, Stephanie Carretero, Andreia Inamorato dos Santos, Panagiotis Kamyplis, Margarida Rodrigues e Riina Vuorikari.

Infine, vorremmo ringraziare Rafaela Campani e Lupe Cruz di Prodigioso Volcán SL. I vostri bellissimi grafici e visualizzazioni danno a questo rapporto la sua nota speciale e il suo fascino.

Introduzione

L'ubiquità delle tecnologie digitali ha profondamente cambiato quasi tutti gli aspetti delle nostre vite: il modo in cui comunichiamo, il modo in cui lavoriamo, il modo in cui godiamo il nostro tempo libero, il modo in cui organizziamo le nostre vite e il modo in cui cerchiamo conoscenze e informazioni. E' cambiato il modo in cui pensiamo e il modo in cui ci comportiamo. Bambini e giovani adulti stanno crescendo in un mondo in cui le tecnologie digitali sono onnipresenti. Non fanno e non possono sapere nulla di diverso. Ciò non significa, tuttavia, che siano naturalmente dotati delle giuste competenze per utilizzare in modo efficace e consapevole le tecnologie digitali.

Le politiche nazionali ed europee riconoscono la necessità di dotare tutti i cittadini delle competenze necessarie per utilizzare le tecnologie digitali in modo critico e creativo. Il Quadro Europeo delle Competenze Digitali (DigComp), aggiornato nel 2016/17, risponde a questa esigenza, fornendo una struttura che consente ai cittadini europei di comprendere meglio che cosa significa essere digitalmente competenti e valutare e sviluppare ulteriormente la propria competenza digitale.

Per gli alunni e gli studenti della scuola dell'obbligo, un'ampia gamma di iniziative a livello europeo, nazionale e regionale offre linee guida e consigli su come consentire ai giovani di sviluppare le proprie competenze digitali, spesso concentrandosi su competenze cruciali per la cittadinanza digitale.

Nella maggior parte degli Stati membri europei sono stati o sono in corso programmi di studio corrispondenti per garantire che le giovani generazioni siano in grado di partecipare in modo creativo, critico e produttivo a una società digitale. A livello internazionale, europeo, nazionale e regionale, vi è quindi un notevole interesse nel fornire agli insegnanti le competenze necessarie per sfruttare appieno il potenziale delle tecnologie digitali per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento e per preparare adeguatamente i loro studenti alla vita e al lavoro in una società digitale. Molti Stati Membri europei hanno già sviluppato o sono attualmente in fase di sviluppo o revisione Quadri, strumenti di autovalutazione e programmi di formazione per guidare la formazione degli insegnanti e lo sviluppo professionale continuo in questo settore.

L'obiettivo del Quadro DigCompEdu proposto in questo report è riflettere sugli strumenti esistenti per la competenza digitale degli educatori e sintetizzarli in un modello coerente che consenta agli educatori di tutti i livelli di istruzione di valutare e sviluppare in modo completo la loro competenza digitale pedagogica. Il Quadro DigCompEdu non intende minare gli sforzi nazionali, regionali e locali per catturare le competenze digitali degli educatori. Al contrario, la diversità degli approcci nei diversi Stati Membri contribuisce a un dibattito produttivo e continuo ed è accolta favorevolmente. Il Quadro mira a fornire un terreno comune per questo dibattito, con una lingua e una logica comuni come punto di partenza per sviluppare, confrontare e discutere diversi strumenti per lo sviluppo della competenza digitale degli educatori, a livello nazionale, regionale o locale.

Quindi il valore aggiunto del Quadro DigCompEdu è che fornisce:

- uno sfondo in grado di guidare la politica a tutti i livelli;
- un modello che consente agli stakeholder locali di muoversi rapidamente verso lo sviluppo di uno strumento concreto, adatto alle loro esigenze, senza dover sviluppare una base concettuale per questo lavoro;
- un linguaggio e una logica comuni che possono aiutare la discussione e lo scambio delle migliori pratiche transfrontaliere;
- un punto di riferimento per gli Stati membri e le altre parti interessate per convalidare la completezza e l'approccio dei propri strumenti e quadri esistenti e futuri.

Il Quadro DigCompEdu è il risultato di una serie di discussioni e deliberazioni con esperti e professionisti basati su una revisione della letteratura iniziale e sulla sintesi di strumenti esistenti a livello locale, nazionale, europeo e internazionale. Lo scopo di queste discussioni era di raggiungere un consenso sulle principali aree e elementi della competenza digitale degli educatori, per decidere su elementi centrali e marginali e sulla logica della progressione delle competenze digitali in ogni area.

Il modello proposto avrebbe potuto assumere una forma e un focus diversi. Non ha lo scopo di minare o mettere in discussione la validità e la pertinenza di modelli simili che seguono approcci alternativi. Piuttosto, intende abbracciare questa diversità come un modo per stimolare il dibattito sulle richieste in continua evoluzione della competenza digitale degli educatori.

Il Quadro si basa sul lavoro svolto dal Centro Comune di Ricerca della Commissione europea (JRC), a nome della Direzione Generale Istruzione, Gioventù, Sport e Cultura (DG EAC).



DigCompEdu
in poche parole

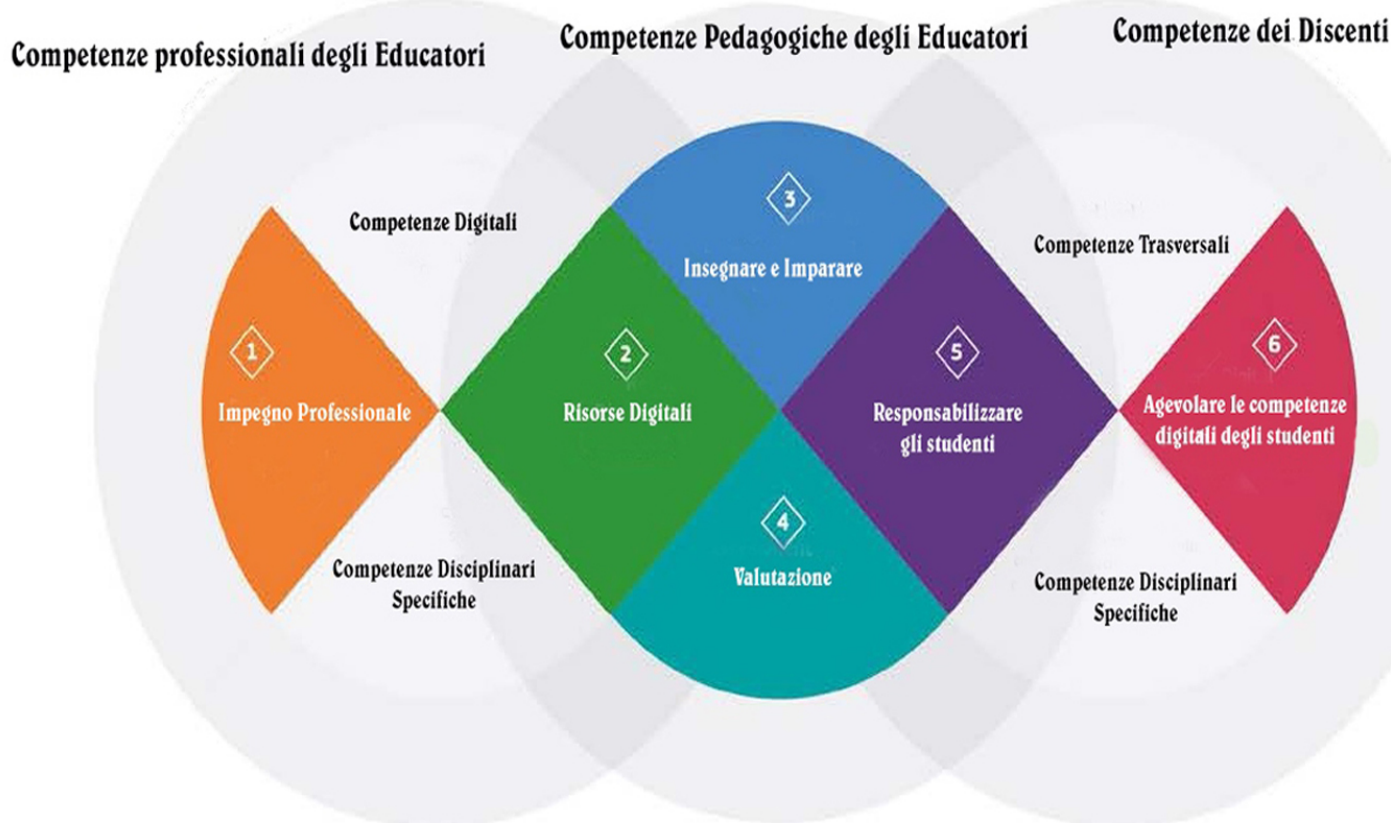


FIGURA 2: DIGCOMPEDU AREE E OBIETTIVI

Gli educatori sono modelli per la prossima generazione. È quindi fondamentale che siano dotati della competenza digitale necessarie a tutti i cittadini per essere in grado di partecipare attivamente a una società digitale. Il Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini (DigComp) specifica queste competenze. Il DigComp è diventato uno strumento ampiamente accettato per misurare e certificare la competenza digitale ed è stato utilizzato come base per la formazione degli insegnanti e lo sviluppo professionale in tutta Europa e oltre. Come cittadini, gli educatori devono essere dotati di queste competenze per partecipare alla società, sia individualmente che professionalmente. Come modelli di ruolo, devono essere in grado di dimostrare chiaramente la propria competenza digitale agli studenti e di trasmettere il loro uso creativo e critico delle tecnologie digitali.

Tuttavia, gli educatori non sono solo dei modelli. Sono prima di tutto facilitatori dell'apprendimento, o più chiaramente: insegnanti. Come professionisti dedicati all'insegnamento, hanno bisogno, oltre alle competenze digitali generali per la vita e il lavoro, di competenze digitali specifiche degli educatori per essere in grado di utilizzare efficacemente le tecnologie digitali per l'insegnamento. Lo scopo del Quadro DigCompEdu è quello di catturare e descrivere queste competenze digitali specifiche degli educatori.

Il Quadro DigCompEdu distingue sei diverse aree in cui la competenza digitale degli educatori è declinata in un totale di 22 competenze (vedi Figura 3, pagina 16).

Competenze professionali degli Educatori
Competenze pedagogiche degli Educatori
Competenze degli Studenti


FIGURA 3: DIGCOMPEDU COMPETENZE E LE LORO CONNESSIONI

Le sei Aree del DigCompEdu focalizzano l'attenzione su diversi aspetti delle attività professionali ed educative:

Area 1: Impegno Professionale

Usare le tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e lo sviluppo professionale.

Area 2: Risorse Digitali

Ricerca, condivisione e creazione di risorse digitali.

Area 3: Insegnamento e Apprendimento

Gestire e orchestrare l'uso delle tecnologie digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento ..

Area 4: Valutazione

Utilizzo di tecnologie e strategie digitali per migliorare la valutazione.

Area 5: Responsabilizzare gli Studenti

Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare l'inclusione, la personalizzazione e il coinvolgimento attivo degli studenti.

Area 6: Facilitare l'acquisizione delle Competenze Digitali

Consentire agli studenti di utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere e la risoluzione dei problemi.

Il nucleo del Quadro DigCompEdu è definito dalle Aree 2-5. Insieme, queste aree spiegano le competenze pedagogiche digitali degli educatori, ovvero gli educatori delle competenze digitali devono promuovere strategie di insegnamento e apprendimento efficienti, inclusive e innovative.

Le aree 1, 2 e 3 sono ancorate negli stadi caratteristici di qualsiasi processo di insegnamento, supportato da tecnologie o meno. Le competenze elencate in queste aree descrivono in dettaglio come rendere efficace e innovativo l'uso delle tecnologie digitali nella pianificazione (Area 2), nell'attuazione (Area 3) e nella valutazione (Area 4) dell'insegnamento e dell'apprendimento. L'Area 5 riconosce il potenziale delle tecnologie digitali per le strategie di insegnamento e apprendimento centrate sul discente. Quest'area è trasversale alle aree 2, 3 e 4 nel senso che contiene una serie di principi guida pertinenti e complementari alle competenze specifiche in queste aree.

Per fare un esempio, gli educatori esperti nell'Area 2 selezioneranno, creeranno e adatteranno le risorse digitali per soddisfare l'obiettivo di apprendimento e il livello di competenza esistente del gruppo di studenti. Preferiranno scegliere e / o compilare attività di apprendimento che aiutino i loro studenti a raggiungere efficacemente un determinato obiettivo di apprendimento. Un educatore esperto nell'Area 5 selezionerà, creerà e adatterà le risorse digitali per potenziare gli studenti. A tale riguardo, lui / lei renderà le risorse accessibili a tutti gli studenti; prevederà percorsi di apprendimento diversi e personalizzati; e progetterà le risorse in modo da coinvolgere attivamente e coinvolgere tutti gli studenti. Ovviamente, un educatore digitalmente competente dovrebbe prendere in considerazione entrambi gli obiettivi, ossia affrontare l'obiettivo di apprendimento concreto (Area 2) e potenziare gli studenti (Area 5). Mentre il primo è specifico per il processo di selezione o creazione, il secondo è genericamente applicabile a tutte le competenze nelle aree 2-4.

Questo nucleo pedagogico del Quadro è completato dalle aree 1 e 6. L'area 1 è diretta al più ampio ambiente professionale, ovvero all'uso da parte degli educatori delle tecnologie digitali nell'interazione professionale con colleghi, studenti, genitori e altre parti interessate, per il proprio personale professionale sviluppo e per il bene collettivo dell'organizzazione. Le aree 6 descrivono le competenze specifiche pedagogiche richieste per facilitare la competenza digitale degli studenti. Entrambe le aree riconoscono che la competenza digitale degli educatori va oltre l'uso concreto delle tecnologie digitali nell'ambito dell'insegnamento e dell'apprendimento. Gli educatori digitalmente competenti devono anche prendere in considerazione l'ambiente generale in cui sono incorporati gli incontri di insegnamento e apprendimento. Quindi, fa parte della competenza digitale degli educatori per consentire agli studenti di partecipare attivamente alla vita e al lavoro nell'era digitale. È anche parte della loro competenza raccogliere i benefici delle tecnologie digitali per migliorare la pratica pedagogica e le strategie organizzative.



A black and white photograph of several children sitting around a table, smiling and working together on a project. Their hands are visible, some holding tools or materials. A large teal graphic consisting of three overlapping diamond shapes is overlaid on the top half of the image.

DigCompEdu

spiegato

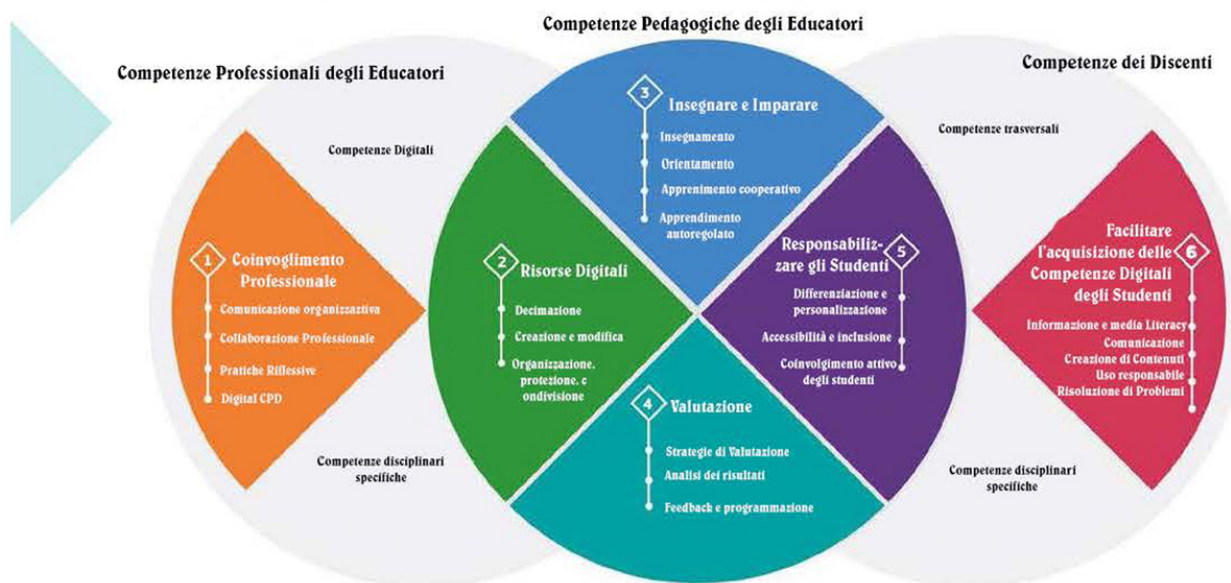


FIGURA 4: SINTESI DEL QUADRO DIGCOMPEDU

01 Impegno Professionale

La competenza digitale degli educatori si esprime nella capacità di utilizzare le tecnologie digitali non solo per migliorare l'insegnamento, ma anche per le loro interazioni professionali con colleghi, studenti, genitori e altre parti interessate, per il loro sviluppo professionale individuale e per il bene collettivo e la continua innovazione in l'organizzazione e la professione d'insegnante. Questo è il focus dell'Area 1.



TAVOLA 1: AREA 1 – IMPEGNO PROFESSIONALE

02 Risorse Digitali

Gli educatori sono attualmente confrontati con una ricchezza di risorse digitali (educative) che possono utilizzare per l'insegnamento. Una delle competenze chiave che qualsiasi educatore deve sviluppare è di venire a patti con questa varietà, per identificare efficacemente le risorse che meglio si adattano ai propri obiettivi di apprendimento, al gruppo di studenti e allo stile di insegnamento, per strutturare la ricchezza dei materiali, stabilire connessioni e modificare, aggiungere a sviluppare risorse digitali per sostenere il loro insegnamento.

Allo stesso tempo, devono essere consapevoli di come utilizzare responsabilmente e gestire i contenuti digitali. Devono rispettare le regole sul copyright quando utilizzano, modificano e condividono risorse e proteggono contenuti e dati sensibili, come esami digitali o voti degli studenti.

Risorse Digitali



Decimazione di risorse digitali

Identificare, valutare e selezionare risorse digitali per insegnare e imparare.

Considerare lo specifico obiettivo di apprendimento, il contesto, l'approccio pedagogico, lo stile di apprendimento nella selezione delle risorse e nella pianificazione del loro uso



Creare e modificare risorse digitali

Modificare e costruire, utilizzando risorse concesse in licenze aperte e altre risorse consentite.

Creare e co-creare nuove risorse educative.

Considerare specifici obiettivi di apprendimento, contesti approcci pedagogici, gruppi di apprendimento nel progettare risorse digitali e pianificare il loro uso.



Gestire, proteggere e condividere risorse digitali

Organizzare contenuti digitali e renderli accessibili a studenti, genitori ed altri educatori.

Proteggere in modo efficace contenuti digitali sensibili.

Rispettare e applicare correttamente le norme sulla privacy e sul copyright.

Comprendere che l'uso e la creazione di licenze aperte include l'appropriata attribuzione

TAVOLA 2: AREA 2 – RISORSE DIGITALI

03 Insegnamento e Apprendimento

Le tecnologie digitali possono migliorare e migliorare le strategie di insegnamento e apprendimento in molti modi diversi. Tuttavia, qualunque sia la strategia o l'approccio pedagogico scelto, la specifica competenza digitale dell'insegnante consiste nell'organizzare efficacemente l'uso delle tecnologie digitali nelle diverse fasi e impostazioni del processo di apprendimento. La competenza fondamentale in questo settore - e forse dell'intero Quadro - è 3.1: l'Insegnamento. Questa competenza si riferisce alla progettazione, pianificazione e implementazione dell'uso delle tecnologie digitali nelle diverse fasi del processo di apprendimento.

Le competenze da 3.2 a 3.4 completano questa competenza sottolineando che il vero potenziale delle tecnologie digitali sta nel spostare l'attenzione del processo di insegnamento dai processi guidati dagli insegnanti ai processi centrati sullo studente. Pertanto, il ruolo di un educatore digitalmente competente è quello di essere un mentore e una guida per gli studenti nei loro sforzi di apprendimento progressivamente più autonomi. In questo senso, gli educatori digitalmente competenti devono essere in grado di progettare nuovi modi, supportati da tecnologie digitali, per fornire assistenza e supporto agli studenti, individualmente e collettivamente (3.2) e per avviare, supportare e monitorare le attività collaborative (3.3) e autoregolate (3.4) di apprendimento.

Insegnare e Imparare



Insegnare

Pianificare implementare l'uso di risorse digitali e di devices nei processi di insegnamento per accrescere l'effettività degli interventi didattici.

Gestire e orchestrare appropriatamente le strategie di insegnamento digitale.

Sperimentare e contestualmente sviluppare nuovi format e nuovi metodi per l'istruzione



Orientare

Usare le tecnologie e i servizi digitali per accrescere le interazioni con gli studenti, individualmente e collettivamente, all'interno e all'esterno delle sessioni di lezione.

Usare le tecnologie digitali per offrire puntuale e obiettiva assistenza.

Sperimentare e sviluppare nuove forme di orientamento e sostegno



Apprendimento Collaborativo

Usare le tecnologie digitali per coinvolgere e accrescere la collaborazione dei discenti.

Mettere in condizione gli studenti di usare le tecnologie digitali come parti di compiti collaborativi, come mezzo di accesso, collaborazione, e creazione di conoscenza collaborativa



Apprendimento Autoregolato

Usare le tecnologie digitali per sostenere l'apprendimento autoregolato degli studenti, per rendere capaci gli studenti di pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, fornire prove dei progressi, condividere intuizioni e pervenire a soluzioni creative

TAVOLA 3: AREA 3 – INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

04 Valutazione

La valutazione può essere un facilitatore o un collo di bottiglia per l'innovazione nell'istruzione. Nell'integrare le tecnologie digitali nell'apprendimento e nell'insegnamento, dobbiamo considerare in che modo le tecnologie digitali possono migliorare le strategie di valutazione esistenti. Allo stesso tempo, dobbiamo anche considerare come possono essere utilizzati per creare o facilitare approcci di valutazione innovativi. Gli educatori digitalmente competenti dovrebbero essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali nell'ambito della valutazione tenendo conto di questi due obiettivi.

Inoltre, l'uso delle tecnologie digitali nell'educazione, sia per scopi di valutazione, di apprendimento, amministrativi o di altro tipo, porta a una vasta gamma di dati disponibili sul comportamento di apprendimento di ogni singolo discente. Analizzare e interpretare questi dati e utilizzarli per aiutare a prendere decisioni sta diventando sempre più importante - completato dall'analisi delle prove convenzionali sul comportamento degli studenti.

Allo stesso tempo, le tecnologie digitali possono contribuire a monitorare direttamente i progressi degli studenti, a facilitare il feedback e consentire agli educatori di valutare e adattare le loro strategie di insegnamento.

Valutazione



Strategie di valutazione

Usare le strategie digitali per valutazione formativa e sommativa.

Accrescere la molteplicità e la personalizzazione delle modalità e degli approcci della valutazione



Analisi dei risultati

Generare, selezionare, analizzare criticamente e interpretare i risultati dell'attività di apprendimento per dare conto dell'insegnamento e dell'apprendimento



Feedback e pianificazione

Usare le tecnologie digitali per fornire tempestivi e appropriati feedback agli studenti.

Adattare le strategie di insegnamento utilizzate.

Mettere genitori e studenti in condizione di capire le prove basate sulle tecnologie digitali e di usarle per prendere decisioni.

TAVOLA 4: AREA 4 – VALUTAZIONE DIGITALE

05 Responsabilizzare gli Studenti

Uno dei punti di forza delle tecnologie digitali nell'educazione è il loro potenziale nel supportare strategie pedagogiche centrate sullo studente e nel promuovere il coinvolgimento attivo degli studenti nel processo di apprendimento e la loro possesso di esso. Pertanto, le tecnologie digitali possono essere utilizzate per facilitare l'impegno attivo degli studenti, ad es. esplorando un argomento, sperimentando diverse opzioni o soluzioni, comprendendo le connessioni, creando soluzioni creative o creando un artefatto e riflettendo su di esso.

Le tecnologie digitali possono inoltre contribuire a sostenere la differenziazione delle classi e l'istruzione personalizzata offrendo attività di apprendimento adattate al livello di competenza, agli interessi e alle esigenze di apprendimento di ciascun individuo. Allo stesso tempo, tuttavia, occorre prestare attenzione a non esacerbare le disuguaglianze esistenti (ad esempio nell'accesso alle tecnologie digitali o alle competenze digitali) e garantire l'accessibilità a tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni educativi speciali.

Responsabilizzare gli studenti



Accessibilità e inclusione

Assicurare l'accessibilità a risorse e attività di apprendimenti, per tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni speciali.

Considerare e rispondere sia ad aspettative, abilità, usi e malintesi degli studentidigitali nonché ai vincoli contestuali, fisici o cognitivi al loro uso delle tecnologie digitali



Differenziazione e personalizzazione

Usare le diverse tecnologie digitali adattandole ai diversi bisogni educativi dei discenti, permettendo agli studenti di avanzare a livelli e velocità differenti e di seguire percorsi di apprendimento e obiettivi individuali



Coinvolgimento attivo dei discenti

Usare le tecnologie digitali per promuovere il coinvolgimento attivo e creativo dei discenti con un argomento. Usare le tecnologie con strategie pedagogiche che attivino le competenze trasversali, il pensiero profondo ed espressioni creative dei discenti. Aprire l'apprendimento al contesto del nuovo mondo che coinvolge i discenti nel mettere mano loro stessi nelle attività, nella ricerca scientifica o in risoluzione di problemi complessi, o in altre parole implementando un attivo coinvolgimento in argomenti complessi

TAVOLA 5: AREA 5 – RESPONSABILIZZARE GLI STUDENTI



06 Facilitare l'acquisizione delle Competenze Digitali

La competenza digitale è una delle competenze trasversali che gli educatori devono instillare negli studenti. Considerando che la promozione di altre competenze trasversali è solo una parte della competenza digitale degli educatori in quanto le tecnologie digitali sono utilizzate per fare ciò, la capacità di facilitare la competenza digitale degli studenti è parte integrante della competenza digitale degli educatori.

Per questo motivo, questa abilità merita un'area dedicata nel Quadro DigCompEdu

La competenza digitale degli studenti è compresa nel Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini (DigComp). Quindi, l'area DigCompEdu segue la stessa logica e le stesse regole in cui le competenze sono delineate per contenuto e descrizione nel DigComp. I titoli, tuttavia, sono stati adattati per enfatizzare la dimensione pedagogica che è il focus di questo Quadro.

Facilitare l'acquisizione delle competenze digitali



Alfabetizzazione e media Literacy

Includere attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano ai discenti di articolare bisogni informativi. Trovare informazioni e risorse in ambienti digitali. Organizzare, processare, analizzare e interpretare informazioni e valutare criticamente la credibilità e affidabilità delle informazioni e delle loro fonti



Comunicazione e collaborazione digitale

Incorporare attività di apprendimenti, compiti e valutazioni che richiedano ai discenti l'uso efficace e responsabile delle tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.



Creazione di contenuti digitali

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano ai discenti di esprimersi con mezzi digitali e di modificare e creare contenuti digitali in formati differenti. Insegnare ai discenti come copyright e licenze vengano applicati ai contenuti digitali, come citare fonti e attribuire licenze.



Uso responsabile

Prendere misure per assicurare il benessere fisico, psicologico e sociale dei discenti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Rendere responsabili i discenti nella gestione dei rischi e nell'uso responsabile e sicuro delle tecnologie digitali



Risoluzione di problemi digitali

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano ai discenti di identificare e risolvere problemi tecnici o di trasferire creativamente conoscenze tecnologiche in nuove situazioni

TAVOLA 6: AREA 6 - FACILITARE L'ACQUISIZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI



1. Impegno Professionale

1.1 Organizzazione e Comunicazione

Usare le tecnologie digitali per migliorare la comunicazione con i discenti, i genitori e le terze parti. Per contribuire, sviluppare collaborativamente e implementare le strategie comunicative dell'organizzazione

1.2 Collaborazione Professionale

Usare le tecnologie digitali per impegnarsi nella collaborazione con altri educatori, condividendo e scambiando conoscenze e innovando collaborativamente le pratiche pedagogiche

1.3 Pratiche riflessive

Riflettere individualmente e collettivamente, valutare criticamente e sviluppare attivamente le proprie personali pratiche pedagogiche digitali e diffonderle nella propria comunità educativa

1.4 Continuo sviluppo professionale delle Competenze Digitali (CPD)

Usare le risorse digitali per il proprio continuo sviluppo professionale

2. Risorse Digitali

2.1 Selezione delle risorse digitali

Identificare, valutare e selezionare risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento. Considerare gli obiettivi specifici di apprendimento, il contesto, l'approccio pedagogico, il gruppo degli studenti, nel selezionare le risorse digitali e nel pianificare il loro uso.

2.2 Creare e modificare risorse digitali

Modificare e costruire su esistenti risorse con licenza aperta e altre risorse dove questo sia permesso. Creare e co-creare nuove risorse educative digitali. Considerare lo specifico obiettivo di apprendimento, il contesto, l'approccio pedagogico, il gruppo di discenti nel disegnare risorse digitali e nel pianificare il loro uso

2.3 Gestire, proteggere e condividere risorse digitali

Organizzare contenuti digitali e renderli disponibili ai discenti e ad altri educatori. Proteggere con efficacia contenuti digitali sensibili. Rispettare e applicare correttamente le regole sulla privacy e sul copyright. Capire l'uso e la creazione di licenze aperte, e di risorse educative aperte, inclusa l'appropriata attribuzione.

3. Insegnamento e Apprendimento

3.1 Insegnamento

Pianificare e implementare l'uso di devices digitali e di risorse nel processo di insegnamento, al fine di rendere maggiormente efficace l'intervento educativo. Gestire e orchestrare gli interventi digitali in maniera appropriata. Sperimentare e sviluppare nuovi format e metodi pedagogici per l'istruzione

3.2 Orientamento

Usare le tecnologie e i servizi digitali per migliorare le interazioni con gli studenti, individualmente e collettivamente, all'interno e all'esterno delle sessioni di apprendimento. Usare le tecnologie digitali per offrire tempestivo e personalizzato supporto e assistenza. Sperimentare e sviluppare nuovi nuovi modi e format per offrire orientamento e supporto

3.3 Apprendimento collaborativo

Usare le tecnologie digitali per favorire e migliorare la collaborazione fra discenti. Rendere capaci gli studenti di usare le tecnologie digitali sia nel realizzare compiti collaborativi sia nel senso di un miglioramento nella comunicazione, nella collaborazione e nella creazione collaborativa di conoscenza

3.4 Apprendimento auto regolato

Usare le nuove tecnologie per sostenere i processi di apprendimento autoregolato, ad es. rendere capaci gli studenti di pianificare, monitorare, riflettere sul proprio apprendimento, valutare le prove dei progressi, condividere intuizioni e soluzioni creative.

4. Valutazione

4.1 Strategie di Valutazione

Usare le tecnologie digitali per la valutazione formativa e sommativa.

Implementare la diversità e la personalizzazione dei format e degli approcci di valutazione

4.2 Analisi dei risultati

Generare, selezionare, analizzare criticamente e interpretare le prove digitali sull'attività di apprendimento, sui risultati e sui progressi, per documentare l'insegnamento e l'apprendimento

4.3. Feedback e pianificazione

Usare le tecnologie digitali per fornire feedback tempestivi e personalizzati agli studenti. Adattare le strategie di insegnamento e fornire supporto personalizzato basato sulle prove generate dalle tecnologie digitali utilizzate. Mettere in condizione studenti e genitori di comprendere le prove generate dalle tecnologie digitali e utilizzarle per prendere decisioni

5. Responsabilizzare gli Studenti

5.1 Accessibilità e inclusione

Assicurare l'accessibilità alle risorse e alle attività di apprendimento per tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni speciali. Considerare e rispondere alle aspettative di abilità, usi e idee sbagliate degli studenti in ambito digitale, così come dei vincoli contestuali, fisici o cognitivi al loro uso delle tecnologie digitali

5.2 Differenziazione e personalizzazione

Usare le tecnologie digitali per indirizzare i diversi bisogni formativi degli studenti, permettendo agli studenti di avanzare a differenti livelli e velocità e di seguire personali percorsi e obiettivi di apprendimento

5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti

Usare le tecnologie digitali per favorire un coinvolgimento attivo e creativo degli studenti con la disciplina di insegnamento. Usare le tecnologie digitali con strategie pedagogiche per favorire le competenze trasversali, la riflessione profonda e l'espressione creativa degli studenti. Aprire l'apprendimento al nuovo contesto del mondo reale, che coinvolge i discenti nel prendere in mano personalmente le proprie attività, le ricerche scientifiche o le soluzioni di problemi complessi, o in altre parole, incrementare il coinvolgimento attivo degli studenti in materie complesse

6. Facilitare l'acquisizione delle Competenze Digitali

6.1 Informazione e alfabetizzazione digitale

Introdurre attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti di esplicitare i propri bisogni formativi; trovare informazioni e risorse in ambienti digitali; organizzare, processare, analizzare e interpretare informazioni; comparare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle informazioni e delle loro fonti

6.2 Comunicazione e collaborazione digitale

Introdurre attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano un uso effettivo e responsabile da parte degli studenti delle tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica

6.3 Creazione di contenuti digitali

Introdurre attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti di esprimere sé stessi mediante mezzi digitali e di modificare e creare contenuti digitali in differenti formati. Insegnare agli studenti come si applicano licenze e copyright ai contenuti digitali, come citare le fonti e attribuire le licenze.

6.4. Uso responsabile

Prendere provvedimenti per assicurare il benessere fisico, psicologico e sociale nell'usare le tecnologie digitali. Implementare negli studenti la capacità di gestire i rischi e di usare le tecnologie digitali in sicurezza e con responsabilità.

6.5. Soluzione di problemi digitali

Introdurre nelle attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti l'identificazione e la soluzione di problemi tecnici o il trasferimento creativo di conoscenze tecnologiche in nuove situazioni.

TAVOLA 7: PANORAMICA DEL QUADRO DIGCOMPEDU



DigCompEdu

in dettaglio

Come possono gli educatori sviluppare le competenze digitali?

Questo capitolo descrive in maggiore profondità cosa significhi per un educatore essere digitalmente competente. Per ciascuna delle 22 competenze elementari, il descrittore della competenza è completato da un elenco di attività tipiche. Viene proposto un modello di progressione in sei livelli per il quale viene fornita una rubrica con definizioni di competenza per l'autovalutazione

Terminologia

Descrittori di competenza

Il titolo ed una breve descrizione. La breve descrizione può consistere in una o più frasi. L'obiettivo è di descrivere in modo conciso e comprensivo la competenza in questione. Questa descrizione è la principale. Ogni attività che può essere inserita in questa descrizione è una competenza che la esprime. Ogni attività che non fa parte di questa descrizione non definisce questa competenza.



Attività

Una lista di attività è esempio di questa competenza. Questa lista serve ad indicare ai fruitori del Quadro quali tipi di attività siano inclusi nella competenza in questione. In ogni caso questa lista non è esaustiva: illustra l'obiettivo e lo scopo della competenza, senza delimitarla. Inoltre, poiché le tecnologie digitali e i modelli di utilizzo evolvono, alcune delle attività elencate potrebbero cessare di essere applicabili e altre potrebbero dover essere aggiunte.

Progressione

Una generica descrizione di come questa competenza si manifesti a diversi livelli di abilità. La progressione è cumulativa nel senso che ogni descrittore di livello superiore comprende tutti i descrittori del livello inferiore. La progressione segue la logica inerente la competenza in questione, che potrebbe essere differente da quella di altre competenze.

Definizioni di profilo

Una serie di definizioni di profilo esemplifica le attività tipiche di ciascun livello di abilità. Questa lista di definizioni è soggetta a continue revisioni e potrebbe essere considerata come mezzo per illustrare la progressione delle competenze. Poiché la progressione dei livelli di competenza è cumulativa, una persona competente ad un livello avanzato potrebbe essere capace di svolgere le attività a questo livello e a tutti i livelli inferiori, ad eccezione del livello più basso (A1).

Tecnologie Digitali

In tutte le tabelle il termine "tecnologie digitali" è usato come termine generico per risorse e dispositivi digitali, incluso ogni tipo di input digitale: software (incluse app e giochi), hardware (es. classi tecnologiche o dispositivi mobili) o contenuti/dati digitali (es. ogni files, inclusi immagini, audio e video). Per maggiori dettagli e informazioni sulla terminologia usata in questo rapporto, per favore riferirsi al glossario.

Un Modello Progressivo

Il modello di progressione proposto ha lo scopo di aiutare gli educatori a comprendere i loro punti di forza e di debolezza personali, descrivendo diverse fasi o livelli di sviluppo delle competenze digitali. Per facilità di riferimento, queste fasi di competenza sono collegate ai sei livelli di competenza utilizzati dal Quadro comune europeo di riferimento per le lingue (CEFR), che vanno da A1 a C2.

Ci sono diversi vantaggi nell'utilizzo della tassonomia del CEFR: poiché i livelli del CEFR sono ampiamente conosciuti e utilizzati, è facile per gli educatori comprendere e apprezzare il proprio livello personale di competenza digitale. Inoltre, l'uso di questi livelli standard dà coerenza ai quadri europei. Da un punto di vista pratico ciò significa che, quando si stabilisce il proprio livello di competenza digitale specifica per educatore nel proprio CV, gli educatori possono fare riferimento agli stessi livelli della propria competenza linguistica. Ancora più importante, dal momento che gli educatori sanno che i propri livelli di competenza linguistica possono differire confrontando, ad esempio, le loro capacità di ascolto, conversazione e scrittura, sarà naturale per loro accettare che la loro competenza digitale debba essere apprezzata per area e possa differire ampiamente da una area ad un'altra. Ciò renderà più facile per loro concentrarsi sulle loro specifiche esigenze di sviluppo. Infine, dal punto di vista concettuale, il CEFR organizza i sei livelli in tre blocchi, il che riflette il fatto che mentre i livelli A1 e A2, B1 e B2 e C1 e C2 sono strettamente correlati, c'è un salto cognitivo tra A2 e B1 e B2 e C1 rispettivamente. Questo vale anche per la progressione delle competenze DigCompEdu.

Tuttavia, il grande svantaggio di questi livelli è che potrebbero essere percepiti come minacciosi. L'obiettivo principale del modello di progressione DigCompEdu proposto è quello di supportare lo sviluppo professionale continuo. Non è inteso come un quadro normativo o come uno strumento per la valutazione delle prestazioni. Al contrario, le 22 competenze sono spiegate in sei fasi per informare gli educatori su dove si trovano, cosa hanno già realizzato e quali sarebbero i prossimi passi se vogliono sviluppare ulteriormente questa specifica competenza. Le dichiarazioni di competenza sono progettate per celebrare i risultati raggiunti e per incoraggiare gli educatori a sviluppare le loro competenze, indicando piccoli passi che alla fine, passo dopo passo, aumenteranno la loro fiducia e competenza. L'idea principale della progressione del profilo è di rendere esplicite le diverse fasi attraverso le quali si sviluppa di solito ciascuna competenza elementare, in modo da aiutare gli educatori a identificare e decidere le misure specifiche da adottare per aumentare le loro competenze nella fase in cui si trovano attualmente.

Pertanto, per incoraggiare gli educatori a utilizzare il framework DigCompEdu come strumento per il loro sviluppo professionale, è stato deciso di accoppiare i livelli del CEFR con descrittori di ruolo motivanti, che vanno da Nuovo Arrivato (A1) a Pioniere (C2). Questi descrittori hanno lo scopo di motivare gli educatori a tutti i livelli ad apprezzare positivamente i loro risultati e a non vedere l'ora di espanderli ulteriormente.



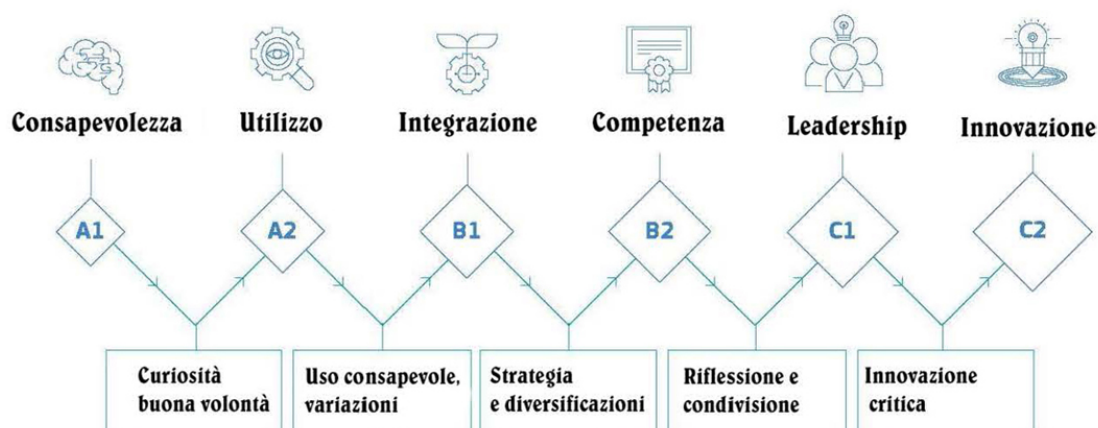


FIGURA 5: DIGCOMPEDU MODELLO PROGRESSIVO

Queste fasi e la logica della loro progressione sono ispirate alla tassonomia rivista di Bloom. È ampiamente accettato che questa tassonomia spiega bene le successive fasi cognitive di ogni progresso di apprendimento, da "Ricordare" e "Comprendere", a "Applicare" e "Analizzare", e infine a "Valutare" e "Creare". Allo stesso modo, nelle due fasi di DigCompEdu, Nuovo Arrivato (A1) ed Esploratore (A2), gli educatori assimilano nuove informazioni e sviluppano pratiche digitali di base; nelle due fasi successive, Integratore (B1) ed Esperto (B2), gli educatori applicano, espandono e riflettono ulteriormente sulle loro pratiche digitali; nelle fasi più alte, Leader (C1) e Pioniere (C2), gli educatori trasmettono le loro conoscenze, criticano le pratiche esistenti e sviluppano nuove pratiche.

Le etichette per ciascun livello di competenza sono state selezionate per focalizzare l'attenzione in particolare sull'uso della tecnologia digitale tipica della fase di competenza. Ad esempio, per essere a, diciamo, il livello di Integratore (B1) per quanto riguarda le pratiche di insegnamento (Area 3), significa che l'attuale obiettivo dello sviluppo delle competenze dell'educatore consiste nell'integrare una gamma di tecnologie digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento

Ciò implica che il prossimo passo per lo sviluppo delle competenze digitali di questa persona sarebbe quello di passare alla fase Esperto (B2), cioè acquisire maggiore sicurezza nel capire meglio cosa funziona, quando e perché, e nell'essere in grado di trovare soluzioni adeguate e innovative, compresi quelli in situazioni difficili.

In questo senso, i descrittori si riferiscono anche ai punti di forza e ai ruoli di un educatore all'interno di una comunità professionale. Ad esempio, all'interno di un gruppo di educatori che collaborano a un progetto, un Integratore (B1) è ideale per trovare nuove idee e strumenti, mentre il collega a livello di Esperto (B2) potrebbe essere più bravo nel decidere come procedere per implementarle; il collega a livello di Esploratore (A2) può identificare meglio i possibili problemi che gli studenti possono incontrare nell'uso delle tecnologie digitali coinvolte, e il ruolo di Leader (C1) o Pioniere (C2) del team sarebbe quello di plasmare il progetto in modo tale da cogliere il potenziale innovativo delle tecnologie digitali nel migliorare l'apprendimento e nel potenziare gli studenti.

1. Anderson, L.W., and D. Krathwohl (Eds.) (2001). A Taxonomy for Learning, Teaching and Assessing: a Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. Longman, New York.

Livelli di Competenza

In generale, le seguenti caratteristiche si applicano alle diverse fasi di competenza:

Nuovo Arrivato (A1)

I Nuovi Arrivati sono consapevoli del potenziale delle tecnologie digitali per migliorare la pratica pedagogica e professionale. Tuttavia, hanno avuto pochissimi contatti con le tecnologie digitali e li usano principalmente per la preparazione delle lezioni, l'amministrazione o la comunicazione organizzativa. I nuovi arrivati hanno bisogno di guida e incoraggiamento per espandere il loro repertorio e per applicare le loro competenze digitali esistenti nel campo pedagogico.

Esploratore (A2)

Gli Esploratori sono consapevoli del potenziale delle tecnologie digitali e sono interessati a esplorarle per migliorare la pratica pedagogica e professionale. Hanno iniziato a utilizzare le tecnologie digitali in alcune aree della competenza digitale, senza tuttavia seguire un approccio completo o coerente. Gli Esploratori hanno bisogno di incoraggiamento, intuizione e ispirazione, per esempio attraverso l'esempio e la guida dei colleghi, integrati in uno scambio di pratiche collaborative.

Integratore (B1)

Gli Integratori sperimentano le tecnologie digitali in una varietà di contesti e per una serie di scopi, integrandoli in molte delle loro pratiche. Li usano in modo creativo per migliorare diversi aspetti del loro impegno professionale. Sono desiderosi di espandere il loro repertorio di pratiche. Tuttavia, stanno ancora lavorando per capire quali strumenti funzionino meglio e in quali situazioni per adeguare le tecnologie digitali alle strategie e ai metodi pedagogici. Gli Integratori hanno bisogno di un po' più di tempo per la sperimentazione e la riflessione, se integrati dall'incoraggiamento collaborativo e dallo scambio di conoscenze diventano Esperti.

Esperto (B2)

Gli Esperti utilizzano una gamma di tecnologie digitali con fiducia, in modo creativo e critico per migliorare le loro attività professionali. Scelgono espressamente le tecnologie digitali per situazioni particolari e cercano di comprendere i vantaggi e gli svantaggi delle diverse strategie digitali. Sono curiosi e aperti a nuove idee, sapendo che ci sono molte cose che non hanno ancora provato. Usano la sperimentazione come mezzo per espandere, strutturare e consolidare il loro repertorio di strategie. Gli esperti sono la spina dorsale di qualsiasi organizzazione educativa quando si tratta di fare pratica innovativa.

Leader (C1)

I Leader hanno un approccio coerente e completo all'uso delle tecnologie digitali per migliorare le pratiche pedagogiche e professionali. Si basano su un ampio repertorio di strategie digitali da cui sanno scegliere il più appropriato per ogni situazione specifica. Essi riflettono continuamente e sviluppano ulteriormente le loro pratiche. Confrontandosi con i colleghi, si tengono aggiornati su nuovi sviluppi e idee. Sono una fonte di ispirazione per gli altri, ai quali trasmettono la loro esperienza.

Pioniere (C2)

I Pionieri mettono in dubbio l'adeguatezza delle pratiche digitali e pedagogiche contemporanee, di cui sono esse stesse a capo. Sono preoccupati per i limiti o gli svantaggi di queste pratiche e spinti dall'impulso di innovare ulteriormente l'istruzione. I Pionieri sperimentano tecnologie digitali altamente innovative e complesse e / o sviluppano nuovi approcci pedagogici. I Pionieri sono una specie unica e rara. Guidano l'innovazione e sono un modello per gli insegnanti più giovani.

Per tutte le competenze, la progressione dei livelli di competenza è cumulativa nel senso che ogni descrittore di livello superiore comprende tutti i descrittori di livello inferiore, ad eccezione del primo livello, Nuovo Arrivato (A1). Ad esempio, essere un Esperto (B2) significa essere in grado di sottoscrivere tutte le dichiarazioni ai livelli da A2 a B2, ma non a quelle a livello C1 e C2. Il livello Nuovo Arrivato (A1) è in gran parte descritto dall'assenza di determinate competenze, cioè conoscenze, abilità o attitudini, presenti ai livelli A2 o superiori. Pertanto, Esploratori (A2) sono coloro che hanno superato le preoccupazioni o i dubbi presenti al livello di Nuovo Arrivato (A1).

Per ciascuna competenza si applica una progressione specifica, a seconda delle caratteristiche della competenza in questione e del modo in cui si evolve tipicamente quando si ottiene un livello più alto di competenza. Tuttavia, alcune parole chiave sono comuni allo stesso livello di competenza in tutte le competenze di un'area. Questi sono indicati nella Tabella 8.



TAVOLA 8: DIGCOMPEDU PROGRESSIONE DI ABILITA' PER AREA



01

Impegno Professionale



Comunicazione organizzativa

Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare la comunicazione organizzativa con discenti, genitori e terze parti. Contribuire allo sviluppo collaborativo e al miglioramento delle strategie di comunicazione organizzativa

Attività

- Utilizzare le tecnologie digitali per mettere a disposizione degli studenti (e dei genitori) ulteriori risorse e informazioni sull'apprendimento.
- Usare le tecnologie digitali per comunicare procedure organizzative agli studenti, ai genitori, ecc., ad es. regole, appuntamenti, eventi.
- Usare le tecnologie digitali per informare studenti e genitori su base individuale, ad es. su progressi e questioni di interesse
- Usare le tecnologie digitali per comunicare con i colleghi della propria organizzazione e oltre
- Usare le tecnologie digitali per comunicare con le terze parti rilevanti per il progetto educativo, es. esperti che devono essere invitati o luoghi da visitare
- Comunicare tramite il sito Web dell'organizzazione o attraverso le tecnologie digitali aziendali, piattaforme o contratti di servizi di comunicazione
- Contribuire con contenuti al sito web dell'organizzazione o attraverso ambienti virtuali di apprendimento
- Contribuire a sviluppare collaborativamente a migliorare le strategie comunicative dell'organizzazione

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	Fare un uso ridotto delle tecnologie digitali per la comunicazione	Uso raramente le tecnologie digitali per la comunicazione
Esploratore (A2) 	Essere consapevole e fare un uso basilare delle tecnologie digitali per la comunicazione	Faccio uso delle tecnologie digitali per comunicare ad.es con studenti, genitori, colleghi e personale di supporto
Integratore (B1) 	Usare le tecnologie digitali per la comunicazione in un modo efficace e responsabile	<p>Uso differenti canali per la comunicazione digitale, in relazione all'obiettivo e al contesto</p> <p>Comunico responsabilmente ed eticamente con le tecnologie digitali, rispetto la netiquette e le condizioni d'uso</p>
Esperto (B2) 	Usare le tecnologie digitali per la comunicazione in modo strutturale e proattivo	<p>Seleziono canali, format e stili più appropriati per un dato obiettivo e contesto comunicativo.</p> <p>Adatto le mie strategie comunicative ad un pubblico specifico</p>
Leader (C1) 	Valutare e discutere strategie di comunicazione	<p>Valuto, rifletto e discuto collaborativamente sul come le tecnologie digitali siano usate effettivamente per la comunicazione individuale e organizzativa.</p> <p>Uso le tecnologie digitali per creare procedure amministrative più trasparenti per i discenti e/ per i genitori per permettere loro scelte informate sulle priorità del loro futuro apprendimento</p>
Pioniere (C2) 	Riflettere e ridisegnare le strategie comunicative	Contribuisco a sviluppare una visione o una strategia coerente usando le tecnologie per la comunicazione in modo efficace e responsabile



Collaborazione Professionale

Utilizzare le tecnologie digitali per collaborare con altri educatori, condividere e scambiare conoscenze ed esperienze e innovare in modo collaborativo le pratiche pedagogiche.

Attività

- ◆ Usare le tecnologie digitali per collaborare con altri educatori, su un progetto o su un compito dedicato
- ◆ Usare le tecnologie digitali per condividere e scambiare conoscenza, risorse ed esperienze con colleghi e pari.
- ◆ Usare le tecnologie digitali per sviluppare collaborativamente risorse educative
- ◆ Usare reti professionali collaborative per esplorare e riflettere sui nuovi metodi e pratiche pedagogiche
- ◆ Usare reti collaborative professionali come risorsa per il proprio sviluppo professionale

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	Fare un uso limitato delle tecnologie per la collaborazione	Uso raramente le tecnologie digitali per collaborare con i colleghi
Esploratore (A2) 	Essere consapevoli e fare un uso basilare delle tecnologie per la collaborazione	Uso le tecnologie digitali per collaborare con i colleghi nella mia organizzazione, ad es. su un progetto comune dedicato o per scambiare contenuti, conoscenze e opinioni
Integratore (B1) 	Usare le tecnologie digitali per condividere e scambiare pratiche	<p>Uso le community digitali per esplorare nuovi risorse, strumenti e metodi pedagogici.</p> <p>Uso le tecnologie digitali per condividere e scambiare le risorse che uso, le mie conoscenze e opinioni, con colleghi all'interno e all'esterno della mia organizzazione.</p>
Esperto (B2) 	Utilizzo delle tecnologie digitali per la costruzione, collaborativa della conoscenza	Uso attivamente le comunità digitali per scambiare idee e sviluppare collaborativamente risorse digitali.
Leader (C1) 	Utilizzare le tecnologie digitali per riflettere su e migliorare le pratiche e competenze.	Uso le informazioni e le risorse generate nelle reti collaborative, cui appartengo, per ottenere feedback, migliorare le mie competenze e per espandere il mio repertorio di pratiche digitali.
Pioniere (C2) 	Utilizzare le tecnologie digitali per facilitare pratiche innovative.	<p>Uso le comunità digitali per aiutare altri educatori a sviluppare le proprie competenze digitali e pedagogiche.</p> <p>Uso le comunità digitali per collaborare tra pari su pratiche pedagogiche innovative</p>



Pratiche Riflessive

Individuare e riflettere collettivamente, valutare criticamente e sviluppare attivamente le proprie pratiche pedagogiche digitali e quelle della propria comunità educativa.

Attività

- ◆ Riflettere criticamente sulla propria competenza pedagogica digitale
- ◆ Aiutare gli altri a sviluppare le proprie competenze digitali
- ◆ Identificare lacune nella competenza e aree di miglioramento
- ◆ A livello organizzativo, riflettere dare feedback critici su politiche e pratiche digitali
- ◆ Cercare l'aiuto degli altri nel migliorare la propria competenza digitale pedagogica
- ◆ Contribuire attivamente a sviluppare ulteriormente le pratiche organizzative, le politiche e la vision nell'uso delle tecnologie digitali
- ◆ Cercare corsi di aggiornamento personalizzati e usare tutte le opportunità per il continuo sviluppo professionale
- ◆ Cercare di espandere e migliorare continuamente il proprio repertorio di pratiche pedagogiche digitali

Progressione		Grado di competenza
Nuovo arrivato (A1) 	Essere insicuri riguardo le proprie necessità di sviluppo	So di avere bisogno di migliorare le mie competenze digitali, ma sono incerto sul come e dove iniziare.
Esploratore (A2) 	Essere consapevoli delle proprie necessità di sviluppo	Sono consapevole dei limiti delle mie competenze digitali e delle mie esigenze di formazione.
Integratore (B1) 	Usare sperimentazione e apprendimento fra pari come fonte di sviluppo	<p>Cerco di implementare e aggiornare le mie competenze pedagogiche digitali attraverso sperimentazione e apprendimento fra pari.</p> <p>Valuto, rifletto e discuto tra pari sul come utilizzare le tecnologie digitali per innovare e implementare le pratiche pedagogiche</p>
Esperto (B2) 	Usare una gamma di risorse per sviluppare le proprie personali pratiche digitali e pedagogiche	<p>Cerco attivamente le migliori pratiche, corsi o altri consigli per implementare nel modo più ampio le mie proprie competenze pedagogiche e digitali.</p> <p>Valuto, rifletto e discuto tra pari sul come usare le tecnologie digitali per innovare e implementare le pratiche pedagogiche</p>
Leader (C1) 	Riflettere collaborativamente migliorare in generale le pratiche pedagogiche	<p>Seguo la ricerca sull'insegnamento innovativo e integro i risultati della ricerca nelle mie pratiche</p> <p>Valuto, rifletto e discuto collaborativamente politiche e pratiche organizzative in realzione all'uso delle nuove tecnologie</p> <p>Aiuto i pari nello sviluppo delle loro competenze digitali</p>
Pioniere (C2) 	Innovare le politiche e le pratiche educative	<p>Sviluppo, individualmente o in collaborazione con colleghi, un visione o una strategia per migliorare la pratica educativa attraverso l'uso delle tecnologie digitali.</p> <p>Rifletto e valuto con i colleghi e / o ricercatori diverse pratiche digitali, metodi e politiche, in un'ottica di sviluppo innovativo</p>






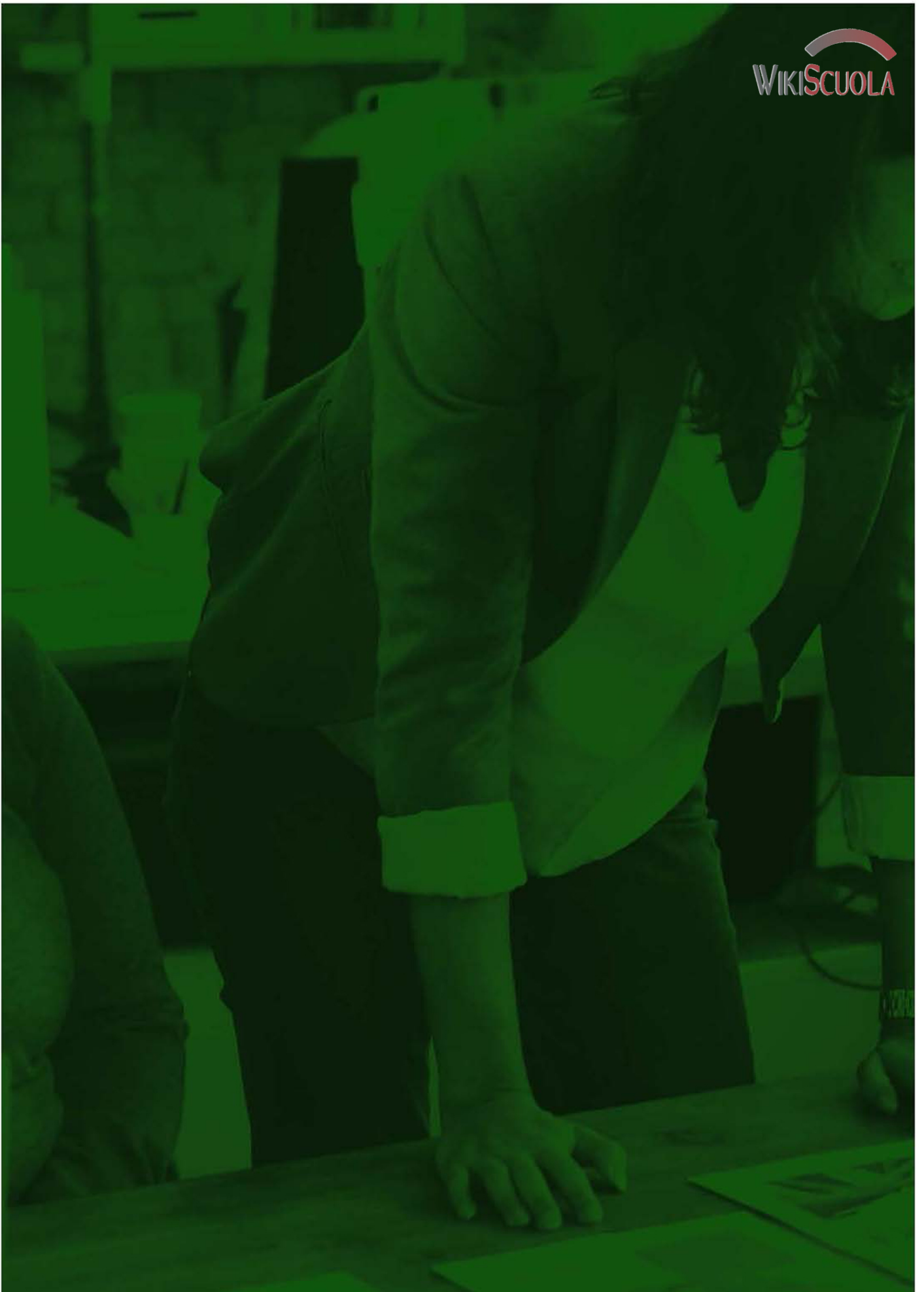
Continuo Sviluppo Professionale Digitale (CPD-Digital Continuous Professional Development)

Usare le risorse digitali per un continuo sviluppo professionale

Attività

- Usare la rete per individuare percorsi di aggiornamento personalizzati e opportunità di sviluppo professionale
- Usare la rete per aggiornare le proprie specifiche competenze disciplinari
- Usare la rete per imparare nuovi metodi e strategie pedagogici
- Usare la rete per cercare e individuare risorse digitali che supportino il proprio sviluppo professionale
- Usare lo scambio nelle community professionali digitali come risorsa per lo sviluppo professionale
- Usare le opportunità di aggiornamento online, es. video tutorials, MOOCs, webinar, ecc
- Usare tecnologie e ambienti digitali per fornire aggiornamento a colleghi e pari

Progressione		Affermazioni di Competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	Fare un uso limitato di internet per aggiornare la conoscenza	Raramente, se non per niente, uso internet per aggiornare la mia conoscenza o abilità.
Esploratore (A2) 	Usare internet per aggiornare la conoscenza	Uso internet per aggiornare la mia conoscenza nella mia specifica disciplina o nella conoscenza pedagogica
Integratore (B1) 	Usare internet per identificare opportunità per il CDP	Uso internet per individuare corsi personalizzati e altre opportunità per lo sviluppo professionale (es. conferenze)
Esperto (B2) 	Esplorare on line opportunità di CDP	<p>Uso internet per lo sviluppo professionale es. mediante partecipazione a corsi on line, webinar o consultando materiali e video tutorials per l'aggiornamento</p> <p>Uso scambi formali e informali nelle community professionali on line per il mio sviluppo professionale</p>
Leader (C1) 	Usare criticamente e strategicamente internet per il CDP	<p>Consulto una gamma di possibili opportunità di aggiornamento on line e seleziono quelle che meglio si adattano ai miei bisogni di sviluppo, di stile di apprendimento e di vincoli di tempo.</p> <p>Partecipo attivamente alle opportunità di apprendimento on line e contribuisco ad implementarle e a guidare gli altri nel compiere scelte appropriate</p>
Pioniere (C2) 	Usare internet per creare CDP per i pari	Uso le tecnologie digitali per consigliare i colleghi su pratiche didattiche innovative, ad es. nelle communities professionali, attraverso blog personali o per sviluppare materiali di formazione digitale per loro.



02

Risorse Digitali









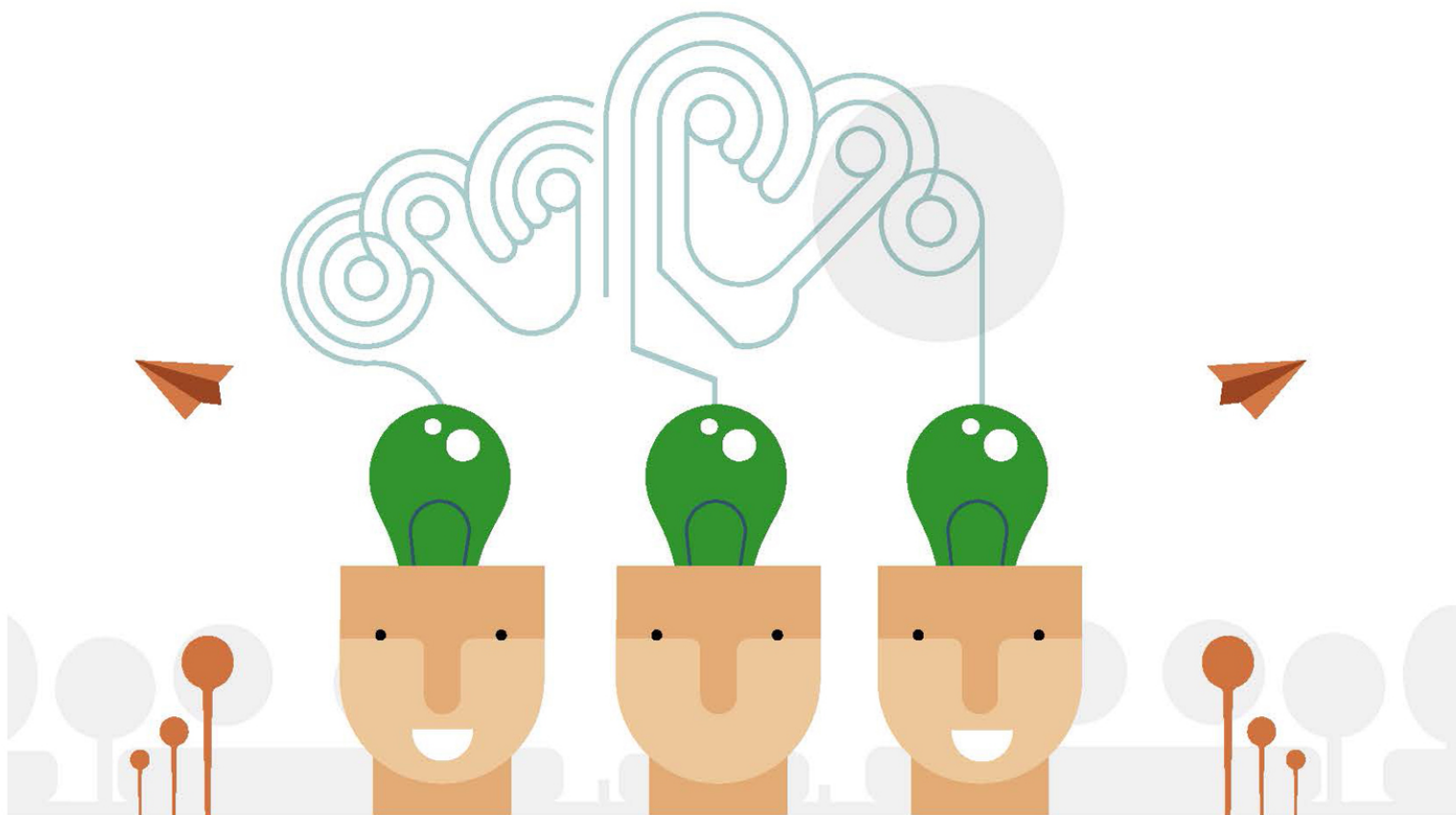
Selezionare Risorse digitali

Individuare, valutare e selezionare risorse digitali per sostenere e migliorare l'insegnamento e l'apprendimento. Considerare lo specifico obiettivo di apprendimento, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo degli studenti nel selezionare le risorse digitali e nel pianificarne l'uso.

Attività

- ◆ Formulare appropriate strategie di ricerca per identificare risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento
- ◆ Selezionare risorse digitali personalizzate per l'insegnamento e l'apprendimento, considerando lo specifico contesto educativo e gli obiettivi di apprendimento
- ◆ Valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità e delle fonti e delle risorse digitali
- ◆ Considerare le possibili restrizioni all'uso e ri-uso delle risorse digitali (es. copyright, tipo di file, requisiti tecnici, disposizioni legali, accessibilità)
- ◆ Valutare l'usabilità delle risorse digitali, in relazione all'obiettivo di apprendimento, ai concreti livelli di competenze del gruppo degli studenti anche in relazione all'approccio pedagogico scelto

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	Fare un uso limitato di internet per individuare risorse	Uso solo raramente, se non per niente, internet per trovare risorse per l'insegnamento e l'apprendimento
Esploratore (A2) 	Essere consapevole e fare un uso basilare delle tecnologie digitali per individuare risorse	Uso semplici strategie di ricerca in internet per individuare contenuti digitali rilevanti per l'insegnamento e l'apprendimento Sono informato dell'esistenza delle più comuni piattaforme che forniscono risorse educative
Integratore (B1) 	Identificare e valutare risorse personalizzate usando criteri basilari	Adatto le mie strategie di ricerca basandole sui risultati che ottengo. Filtro i risultati per trovare risorse adatte, usando criteri appropriati. Valuto la qualità delle risorse digitali basandomi su criteri basilari, come ad esempio il luogo in cui sono pubblicate, paternità, feedback di altri utenti. Seleziono le risorse che i miei studenti possano trovare interessanti, es. video
Esperto (B2) 	Identifico e valuto le risorse adatte utilizzando criteri complessi	Adatto le mie strategie di ricerca per identificare risorse che posso modificare e adattare, ad es. cercando e filtrando per licenza, estensione del file, data, utente, feedback, ecc. Individuo applicazioni e giochi per farli usare ai miei studenti Valuto l'affidabilità e l'adeguatezza delle risorse per il mio gruppo di studenti e per specifici obiettivi di apprendimento
Leader (C1) 	Identificare e valutare in modo esaustivo le risorse adeguate considerando tutti gli aspetti rilevanti	Oltre ai motori di ricerca, utilizzo una varietà di altre fonti, per esempio, piattaforme collaborative, archivi ufficiali, ecc. Valuto l'affidabilità e l'idoneità del contenuto basandomi su una combinazione di criteri, verificandone anche precisione e neutralità. Quando uso le risorse in classe, le contestualizzo per il studenti, ad es. sottolineando la loro fonte e il potenziale pregiudizio.
Pioniere (C2) 	Promuovo l'uso delle tecnologie digitali nell'insegnamento	Fornisco una guida ai colleghi sulla strategie per una ricerca efficace su adeguati archivi e risorse. Ho creato il mio archivio di risorse (e collegamenti a), adeguatamente annotato e valutato, e lo rendo disponibile per farlo usare ad altri colleghi.









Creare e modificare risorse digitali

Modificare e costruire su esistenti risorse con licenza aperta e altre risorse laddove consentito. Creare o co-creare nuove risorse educative digitali. Considerare l'obiettivo di apprendimento specifico, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, quando si progettano risorse digitali e si pianifica il loro utilizzo

Attività

- ◆ Modificare e cambiare le risorse digitali esistenti laddove sia consentito
- ◆ Combinare e mescolare risorse digitali esistenti o parti di esse, laddove sia consentito
- ◆ Creare nuove risorse educative digitali
- ◆ Creare congiuntamente con altre risorse educative digitali
- ◆ Considerare lo specifico obiettivo di apprendimento, il contesto, l'approccio pedagogico, il gruppo degli studenti nell'adattare e creare risorse digitali per l'apprendimento
- ◆ Conoscere le differenti licenze attribuite alle risorse digitali e le implicazioni per il loro riuso

Progressione		Affermazioni di Competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	Astenersi dalla modifica risorse digitali.	Posso usare le risorse digitali, ma non lo faccio di solito non li modifico e non creo le mie risorse.
Esploratore (A2) 	Creare e modificare risorse utilizzando strumenti e strategie di base	Uso il software da ufficio per progettare e modificare, ad es. fogli di lavoro e quiz. Creo presentazioni digitali per obiettivi di istruzione
Integrato (B1) 	Creare e modificare risorse che utilizzano alcune funzionalità avanzate.	Quando creo risorse digitali (ad esempio presentazioni), le integro con alcune animazioni, collegamenti, multimedia o elementi interattivi. Apporto alcune modifiche di base alle risorse di apprendimento digitali che uso per adattare al contesto di apprendimento ad es. modificando o eliminando parti, adattando le impostazioni generali. Mi rivolgo a uno specifico obiettivo di apprendimento quando seleziono, modifico, combino e creo risorse per l'apprendimento digitale
Esperto (B2) 	Adattare risorse digitali avanzate ad un concreto contesto di apprendimento.	Integro una serie di elementi interattivi e giochi nelle mie risorse didattiche auto-create. Modifico e combino le risorse esistenti per creare attività di apprendimento su misura per un contesto di apprendimento concreto e obiettivo, su misura per le caratteristiche del gruppo di studenti. Conosco le diverse licenze attribuite alle risorse digitali
Leader (C1) 	Creare, co-creare e modificare le risorse secondo il contesto di apprendimento, utilizzare una gamma di strategie avanzate.	Creo e modifico complesse e interattive attività digitali di apprendimento, ad es. fogli di lavoro interattivi, valutazioni online, attività di apprendimento collaborativo online (ad esempio wiki, blog), giochi, app, visualizzazioni. Co-creo risorse di apprendimento con i colleghi.
Pioniere (C2) 	Creare risorse digitali complesse e interattive.	Creo in autonomia le mie applicazioni o i miei giochi per sostenere i miei obiettivi educativi









Gestire, proteggere e condividere risorse digitali

Organizzare contenuti digitali e renderli disponibili agli studenti. Proteggere efficacemente i contenuti sensibili digitali. Rispettare e applicare correttamente le regole sulla privacy e il copyright. Conoscere l'uso e la creazione delle licenze aperte e delle risorse educative aperte, inclusa la loro appropriata attribuzione

Attività

- ◆ Condividere risorse usando link o allegati, es. con e mail
- ◆ Condividere risorse su piattaforme on line o su siti e blog personali o di organizzazioni
- ◆ Condividere il proprio personale archivio di risorse con altri, gestendo il loro accesso e i loro diritti in modo appropriato
- ◆ Rispettare le possibili restrizioni di copyright, nell'usare, riusare e modificare le risorse digitali
- ◆ Citare appropriatamente le fonti quando condividiamo o pubblichiamo risorse soggette a copyright
- ◆ Attribuire licenze aperte per le risorse autocate
- ◆ Prendere provvedimenti per proteggere dati e risorse sensibili (es. voti degli studenti, esami)
- ◆ Condividere dati amministrativi relativi agli studenti con colleghi, studenti e genitori in modo appropriato

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	Non impiegare strategie per condividere risorse.	Conservo e organizzo risorse digitali per un mio uso futuro.
Esploratore (A2) 	Gestire le risorse usando strategie di base.	Condivido contenuti educativi tramite allegati e-mail o tramite link. Sono consapevole che alcune risorse distribuite su Internet sono protette da copyright.
Integratore (B1) 	Condividere in modo efficace e proteggere le risorse usando strategie di base.	Condivido contenuti educativi in ambienti di apprendimento virtuale caricandoli, collegandoli o incorporandoli per esempio un corso su un sito web o su un blog Proteggero efficacemente i contenuti sensibili, ad es. esami, rapporti degli studenti. Conosco le regole sul copyright che si applicano alle risorse digitali che uso a scuola (immagini, testo, audio e film).
Esperto (B2) 	Condivisione professionale delle risorse.	Condivido le risorse integrandole in ambienti digitali. Proteggero efficacemente dati personali e sensibili e limito l'accesso alle risorse in modo appropriato. Faccio correttamente riferimento alle risorse interessate dal copyright.
Leader (C1) 	Pubblicazione digitale risorse auto-create.	Compilo archivi completi di contenuti digitali e li rendo disponibili per gli studenti o altri educatori. Applico le licenze alle risorse che pubblico online.
Pioniere (C2) 	Pubblicazione professionale contenuto digitale auto-creato.	Annoto le risorse che condivido digitalmente e abilito altri per commentarle, valutarle, modificarle, riorganizzarle o aggiungerle alle loro.



03

Insegnare e Apprendere









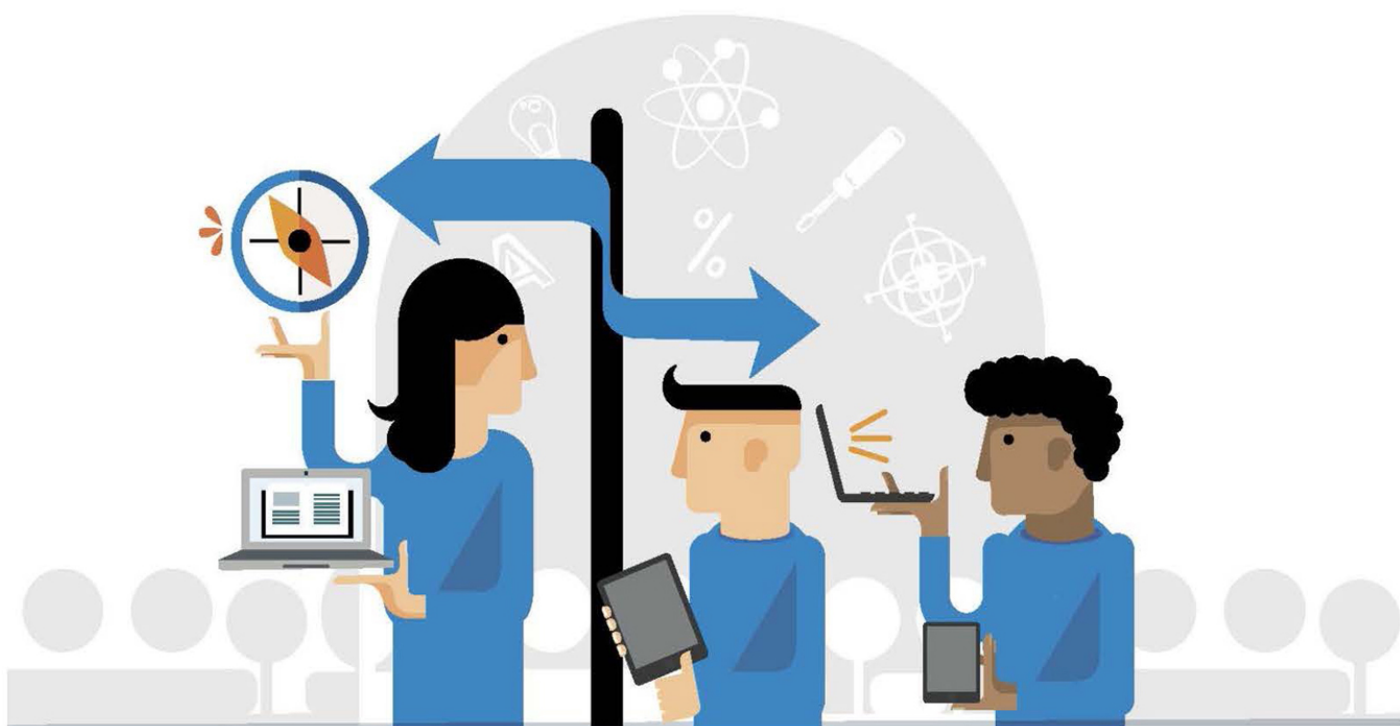
Insegnamento

Pianificare e implementare dispositivi e risorse digitali nel processo di insegnamento, al fine di migliorare l'efficacia degli interventi di insegnamento. Gestire e orchestrare appropriatamente gli interventi di insegnamento digitale. Sperimentare e sviluppare nuovi format e metodi pedagogici per l'istruzione.

Attività

- ◆ Utilizzare le tecnologie di classe per supportare l'istruzione, ad es. lavagne elettroniche, dispositivi mobili.
- ◆ Strutturare la lezione in modo che le diverse attività digitali (guidate dall'insegnante e condotte dal discente) congiuntamente rafforzino l'obiettivo di apprendimento.
- ◆ Impostare sessioni di apprendimento, attività e interazioni in un ambiente digitale
- ◆ Strutturare e gestire contenuti, collaborazioni e interazioni in un ambiente digitale
- ◆ Considerare come l'intervento digitale guidato dall'educatore - sia in un faccia a faccia che in un ambiente digitale - possa supportare al meglio l'obiettivo di apprendimento.
- ◆ Riflettere sull'efficacia e sull'appropriatezza delle strategie pedagogiche digitali scelte e adattarle flessibilmente modificando metodi e strategie
- ◆ Sperimentare e sviluppare contestualmente nuovi format e metodi pedagogici per l'educazione (es. flipped classroom)

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	Fare poco uso del digitale tecnologie per l'istruzione.	Non uso o solo molto raramente dispositivi digitali o contenuti digitali nel mio insegnamento
Esploratore (A2) 	Fare un uso di base delle tecnologie digitali disponibili per l'istruzione	<p>Uso le tecnologie disponibili in classe, ad es. lavagne digitali, proiettori, PC.</p> <p>Scelgo le tecnologie digitali in base a obiettivi e contesto di apprendimento.</p>
Integratore (B1) 	Integrare le tecnologie digitali disponibili in modo significativo nel processo di insegnamento.	<p>Organizzo e gestisco l'integrazione dei dispositivi digitali (ad esempio tecnologie della classe, dispositivi degli studenti) nel processo di insegnamento e apprendimento.</p> <p>Gestisco l'integrazione di contenuti digitali, (ad es. video, attività interattive), nel processo di insegnamento e di apprendimento.</p>
Esperto (B2) 	Utilizzare le tecnologie digitali intenzionalmente per migliorare le strategie pedagogiche.	<p>Considero appropriate interazioni sociali e modalità di integrazione delle tecnologie digitali.</p> <p>Uso le tecnologie digitali nell'insegnamento per aumentare la varietà metodologica.</p> <p>Imposto sessioni di apprendimento o altre interazioni in un ambiente digitale.</p>
Leader (C1) 	Orchestrare, monitorare e adattare flessibilmente l'uso delle tecnologie digitali per migliorare le strategie pedagogiche.	<p>Strutturo le sessioni di apprendimento in modo che siano diverse attività digitali (guidate dagli insegnanti e condotte dallo studente) e che congiuntamente rinforzino l'obiettivo di apprendimento.</p> <p>Organizzo e gestisco contenuti, contributi e interazioni in un ambiente digitale.</p> <p>Valuto continuamente l'efficacia del potenziamento delle strategie digitali di insegnamento e rivedo le mie strategie di conseguenza.</p>
Pioniere (C2) 	Utilizzare le tecnologie digitali per innovare le strategie d'insegnamento.	<p>Fornisco corsi completi o moduli di apprendimento in un ambiente di apprendimento digitale.</p> <p>Sperimento e sviluppo nuovi formati e metodi pedagogici per l'istruzione.</p>



Orientamento

Utilizzare le tecnologie e i servizi digitali per migliorare l'interazione con gli studenti, individualmente e collettivamente, all'interno e all'esterno della sessione di apprendimento. Utilizzare le tecnologie digitali per offrire una guida e un'assistenza tempestive e mirate. Sperimentare e sviluppare nuove forme e format per offrire guida e supporto.

Activities

- ◆ To use digital communication tools to respond promptly to learners' questions and doubts, e.g. on homework assignments.
- ◆ To set up learning activities in digital environments, having foreseen learners' needs for guidance and catering for them.
- ◆ To interact with learners in collaborative digital environments.
- ◆ To digitally monitor student behaviour in class and offer guidance when needed.
- ◆ To use digital technologies to remotely monitor student progress and intervene when needed, while allowing for self-regulation.
- ◆ To experiment with and develop new forms and formats for offering guidance and support, using digital technologies.

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	Fare poco uso delle tecnologie digitali per interagire con gli studenti.	Non comunico o molto raramente con gli studenti attraverso mezzi digitali, ad es. e-mail.
Esploratore (A2) 	Impiegare strategie digitali di base per interagire con i discenti.	Uso le tecnologie digitali, ad es. e-mail o chat, per rispondere alle domande o ai dubbi degli studenti, ad es. in relazione ai compiti a casa.
Integrato (B1) 	Utilizzare tecnologie digitali per migliorare l'interazione con discenti.	Uso un canale di comunicazione digitale comune con i miei studenti per rispondere alle loro domande e ai loro dubbi. Sono spesso in contatto con gli studenti e ascolto i loro problemi e domande.
Esperto (B2) 	Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare il monitoraggio e l'orientamento.	Interagisco con gli studenti negli ambienti digitali e collaborativi che utilizzo, monitorando il loro comportamento e fornendo indicazioni e supporto individuali, se necessario. Sperimento con nuove modalità e formati per offrire orientamento e supporto, utilizzando le tecnologie digitali.
Leader (C1) 	Impiegare le tecnologie digitali strategicamente e finalizzate all'obiettivo di fornire guida e supporto.	Quando imposto le attività di apprendimento in ambienti digitali, prevedo le necessità di orientamento degli studenti e provvedo ad es. con una sezione di aiuto o domande frequenti o con un video tutorial. Quando implemento le attività di apprendimento digitale in classe, mi assicuro di essere in grado di monitorare (digitalmente) il comportamento degli studenti, in modo da poter offrire una guida quando necessario.
Pioniere (C2) 	Utilizzare le tecnologie digitali per innovare la disposizione all'orientamento	Sviluppo nuove modalità e formati per l'offerta di orientamento e supporto, utilizzando le tecnologie digitali.









Apprendimento collaborativo

Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere e migliorare la collaborazione degli studenti. Consentire agli studenti di utilizzare le tecnologie digitali come parte degli incarichi collaborativi, come mezzo per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la creazione di conoscenza collaborativa.

Attività

- ◆ Implementare le attività di apprendimento collaborativo, in cui siano usati dispositivi digitali, risorse strategie informative digitali
- ◆ Implementare attività di apprendimento collaborativo in ambienti digitali, ad es. usando blog, wiki, sistemi organizzati di apprendimento
- ◆ Impiegare le tecnologie digitali per scambi collaborativi di conoscenze tra studenti
- ◆ Monitorare e orientare gli studenti nella creazione della loro conoscenza collaborativa in ambienti digitali
- ◆ Richiedere agli studenti di presentare digitalmente i loro sforzi collaborativi e assisterli mentre lo fanno
- ◆ Usare le tecnologie digitali per la valutazione fra pari, come supporto per un'autoregolazione collaborativa e per l'apprendimento fra pari
- ◆ Usare le tecnologie digitali per sperimentare nuovi format e metodi per l'apprendimento collaborativo

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	Fare poco uso delle tecnologie digitali per attività didattiche collaborative	Non considero, o solo molto raramente, come gli studenti potrebbero usare le tecnologie digitali in attività o incarichi collaborativi
Esploratore (A2) 	Incoraggiare gli studenti a usare tecnologie digitali nelle loro attività collaborative.	Quando si implemento attività collaborative o progetti, incoraggio gli studenti a usare le tecnologie digitali per supportare il loro lavoro, ad es. per ricerche in internet o per presentare i loro risultati.
Integratore (B1) 	Implementare le tecnologie digitali nel design di attività collaborative.	Progetto e implemento attività collaborative, nelle quali le tecnologie digitali sono utilizzate dagli studenti per la propria creazione di conoscenza collaborativa, ad es. per ricerca e scambio di informazioni. Richiedo agli studenti di documentare i loro sforzi collaborativi usando le tecnologie digitali, ad es. presentazioni digitali, video, post nei blog.
Esperto (B2) 	Utilizzare ambienti digitali per supportare l'apprendimento collaborativo.	Creo attività collaborative in un ambiente digitale, ad es. blog, wiki, moodle, ambienti di apprendimento virtuale. Monitoro e oriento l'interazione collaborativa degli studenti in ambienti digitali. Uso le tecnologie digitali per consentire agli studenti di condividere approfondimenti con gli altri e ricevere feedback da pari, anche su singoli incarichi.
Leader (C1) 	Utilizzare ambienti digitali per la generazione della conoscenza collaborativa degli studenti e per la valutazione fra pari.	Progetto e gestisco diverse attività collaborative di apprendimento, in cui gli studenti usano una varietà di tecnologie per condurre ricerche collaborative, per documentare i risultati e per riflettere sul loro apprendimento, in ambienti di apprendimento sia fisici che virtuali. Uso le tecnologie digitali per la valutazione tra pari e come supporto per l'autoregolamentazione collaborativa e l'apprendimento fra pari.
Pioniere (C2) 	Usare le tecnologie digitali per innovare la collaborazione con gli studenti.	Uso le tecnologie digitali per inventare nuovi format per l'apprendimento collaborativo.



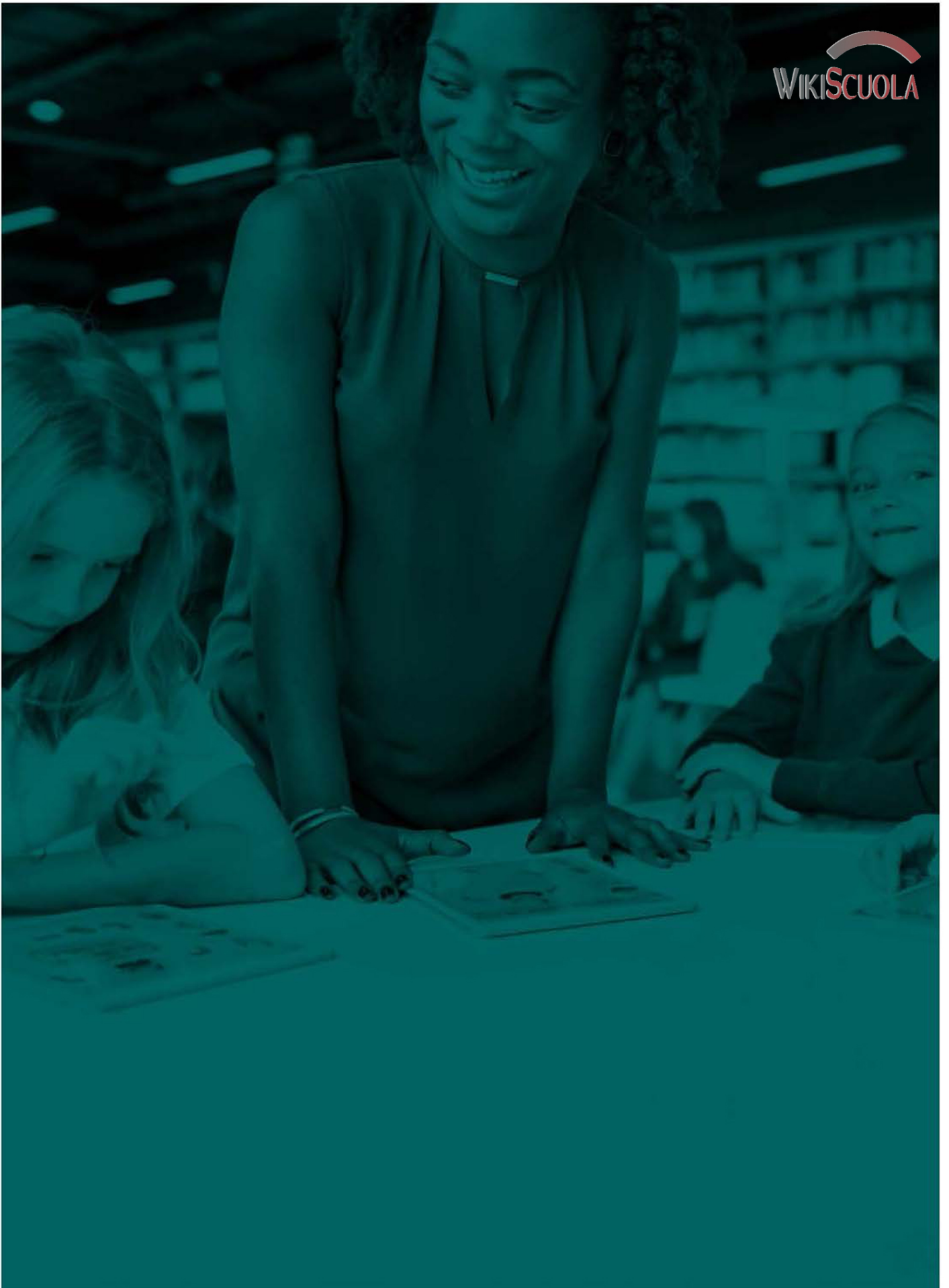
Apprendimento autoregolato

Usare le tecnologie digitali per sostenere in modo autoregolato il proprio processo di apprendimento, ad es. mettere in grado gli studenti di pianificare, monitorare e riflettere sul loro proprio apprendimento, fornendo le prove dei progressi, condividendo intuizioni e pervenendo a soluzioni creative

Attività

- ◆ Usare le tecnologie digitali (es. blog, diari, strumenti di pianificazione) per permettere agli studenti di pianificare il proprio apprendimento
- ◆ Usare le tecnologie digitali per permettere agli studenti di evidenziare e registrare i progressi, es. registrazioni audio e video, foto
- ◆ Usare le tecnologie digitali (es. e-Portfolio, blog degli studenti) per permettere agli studenti di registrare e mostrare il proprio lavoro
- ◆ Usare le tecnologie digitali per mettere in condizioni gli studenti di riflettere e autovalutare il proprio percorso di apprendimento

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	Fare poco uso del digitale tecnologie per l'apprendimento autoregolato	Non considero, o solo molto raramente, come gli studenti potrebbero usare le tecnologie digitali in compiti o incarichi autoregolati.
Esploratore (A2) 	Incoraggiare gli studenti a usare tecnologie digitali per attività didattiche autoregolate.	Incoraggio gli studenti a utilizzare le tecnologie digitali per sostenere i loro incarichi e le loro attività di apprendimento individuali ad es. per il recupero di informazioni o per la presentazione di risultati.
Integratore (B1) 	Implementare le tecnologie digitali nel progettare attività di apprendimento autoregolato.	Incoraggio gli studenti a utilizzare le tecnologie digitali per raccogliere prove e registrare progressi, ad es. produrre registrazioni audio o video, foto, testi. Uso le tecnologie digitali (ad es. E-Portfolios, blog degli studenti) per consentire agli studenti di registrare e mostrare il loro lavoro. Uso le tecnologie digitali per l'autovalutazione del discente.
Esperto (B2) 	Utilizzare ambienti digitali per supportare completamente l'apprendimento autoregolato.	Uso tecnologie o ambienti digitali (ad es. ePortfolios, blog, diari, strumenti di pianificazione) per consentire agli studenti di gestire e documentare tutte le fasi del loro apprendimento, ad es. per la pianificazione, il recupero delle informazioni, la documentazione, la riflessione e l'autovalutazione. Aiuto gli studenti a sviluppare, applicare e rivedere criteri adeguati per l'autovalutazione, con il supporto delle tecnologie digitali.
Leader (C1) 	Riflettere criticamente sulle strategie digitali utilizzate favorire l'autoregolazione dell'apprendimento.	Rifletto sull'adeguatezza delle mie strategie digitali per favorire l'apprendimento autoregolato e per migliorare continuamente le mie strategie.
Pioniere (C2) 	Sviluppare nuovi formati digitali e / o approcci pedagogici per l'apprendimento autoregolato	Sviluppo nuovi formati digitali e / o approcci pedagogici per favorire l'apprendimento auto-diretto





04

Valutazione



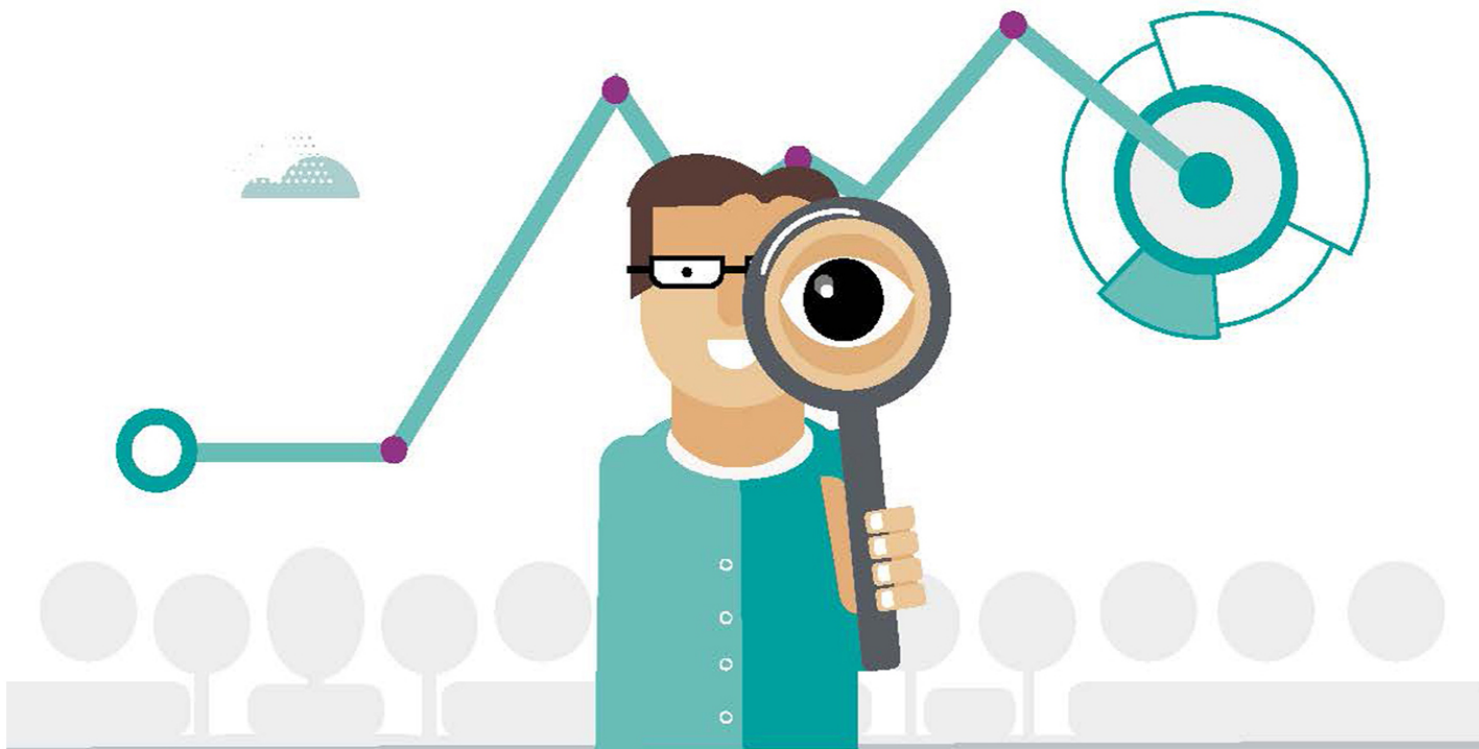
Strategie di Valutazione

Usare le tecnologie digitali per la valutazione formativa e sommativa. Migliorare la diversità e la sostenibilità degli approcci e dei format di valutazione

Attività

- ♦ Usare gli strumenti per la valutazione digitale per monitorare i processi di apprendimento e ottenere informazioni sui progressi dei discenti
- ♦ Usare le tecnologie digitali per migliorare le strategie di valutazione degli apprendimenti formativi, es. usando sistemi di risposte in classe, quizz, giochi.
- ♦ Usare le tecnologie digitali per migliorare la valutazione sommativa attraverso test. es. test al computer, migliorare audio e video (es. nell'apprendimento di linguaggi), usando simulazioni o tecnologie specifiche per la propria materia di insegnamento e ambienti per svolgere test
- ♦ Usare le tecnologie digitali per sostenere gli studenti nei compiti e nelle valutazioni, es. e-Portfolio
- ♦ Usare una varietà di format di valutazione digitali e non digitali e saper considerare benefici e svantaggi
- ♦ Riflettere criticamente sull'appropriatezza degli approcci valutativi digitali scelti e adattare la propria strategia di conseguenza

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	Fare poco uso del digitale tecnologie per la valutazione.	Non uso molto, o solo molto raramente, i format per la valutazione digitale.
Esploratore (A2) 	Integrare le tecnologie digitale nelle strategie di valutazione tradizionali	Uso le tecnologie digitali per creare compiti di valutazione che vengono poi somministrati in formato cartaceo. Progetto per l'uso di tecnologie digitali in compiti di valutazione da parte degli studenti, ad es. a sostegno dei compiti.
Integratore (B1) 	Impiegare e modificare strumenti e formati per la valutazione digitale esistente	Uso alcune tecnologie digitali esistenti per la valutazione formativa o sommativa, ad es. quiz digitali, e-portfolio, giochi. Adatto gli strumenti di valutazione digitale per supportare i miei specifici obiettivi di valutazione, ad es. creare un test usando a sistema di test digitale.
Esperto (B2) 	Usare strategicamente una gamma di formati per la valutazione digitale	Uso una vasta gamma di software di strumenti e approcci per la e-valutazione, sia per la valutazione formativa per gli studenti, sia in classe che da utilizzare dopo la scuola. Selezione tra diversi format di valutazione quello che descriva nel modo più adeguato la natura del risultato di apprendimento da valutare. Progetto valutazioni digitali valide e affidabili.
Leader (C1) 	Creare completamente, selezionare criticamente e adattare i format digitali di valutazione.	Uso una varietà di format di valutazione digitale e non digitale conformi a contenuti e tecnologia standard, e sono consapevole dei loro benefici e inconvenienti. Rifletto criticamente sul mio utilizzo delle tecnologie digitali per valutare e adattare di conseguenza le mie strategie.
Pioniere (C2) 	Sviluppare innovativi format di valutazione, utilizzando le tecnologie digitali.	Sviluppo nuovi format digitali per la valutazione, che riflettano gli approcci pedagogici innovativi e consentano la valutazione delle abilità trasversali.



Analizzare le prove

Generare, selezionare, analizzare criticamente e interpretare le prove digitali su attività, prestazioni e progressi dei discenti, per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento

Attività

- ◆ Disegnare e implementare attività di apprendimento che generino dati sull'attività e sulle prestazioni degli studenti
- ◆ Usare le tecnologie digitali per registrare, comparare e sintetizzare dati sugli apprendimenti degli studenti
- ◆ Essere consapevoli che le attività di apprendimento in ambienti digitali generano dati che possono essere usati per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento
- ◆ Analizzare e interpretare le prove disponibili sulle attività e i progressi dell'apprendimento, inclusi i dati generati dall'utilizzo delle tecnologie digitali usate
- ◆ Considerare, combinare e valutare differenti fonti di prove sulle prestazioni e le attività degli studenti
- ◆ Valutare criticamente le prove disponibili per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	<p>Fare un uso limitato di dati digitali per il monitoraggio dei progressi.</p>	<p>Non faccio riferimento, o solo molto raramente, a registrazioni digitali di dati per capire dove stanno i miei studenti.</p>
Esploratore (A2) 	<p>Valutare dati di base su attività e prestazioni degli studenti.</p>	<p>Valuto i dati amministrativi (ad esempio le presenze) e i dati sul rendimento degli studenti (ad esempio i voti) per fornire singoli feedback e creare interventi mirati. Sono consapevole che gli strumenti di valutazione digitale (ad esempio quiz, sistemi di voto) possono essere utilizzati nel processo di insegnamento per fornirmi un feedback tempestivo sui progressi degli studenti</p>
Integratore (B1) 	<p>Valutare una gamma di dati digitali per adeguare l'insegnamento.</p>	<p>Valuto i dati risultanti da valutazioni digitali per adeguare l'apprendimento e l'insegnamento. Sono consapevole che i dati sull'attività dei miei discenti, così come sono registrati negli ambienti digitali che uso con loro, possono aiutarmi a monitorare i loro progressi e fornire feedback e assistenza tempestivi.</p>
Esperto (B2) 	<p>Impiegare strategicamente gli strumenti digitale per la generazione di dati.</p>	<p>Uso le tecnologie digitali (ad es. quiz, sistemi di votazione, giochi) all'interno del processo di insegnamento per fornirmi di un feedback tempestivo sui progressi degli studenti. Uso gli strumenti di analisi dei dati forniti dagli ambienti digitali che utilizzo per monitorare e visualizzare le attività. Interpreto i dati e le prove disponibili per comprendere meglio le esigenze dei singoli studenti e per dare supporto.</p>
Leader (C1) 	<p>Utilizzare dati digitali per riflettere sui modelli di apprendimento, modelli e strategie di insegnamento.</p>	<p>Monitoro continuamente l'attività digitale e rifletto regolarmente sui dati degli studenti registrati digitalmente per identificare e reagire tempestivamente a comportamenti critici e problemi individuali. Valuto e sintetizzo i dati generati dalle varie tecnologie digitali che uso per riflettere sull'efficacia e sull'idoneità delle diverse strategie di insegnamento e delle attività di apprendimento, in generale e per alcuni gruppi di studenti.</p>
Pioniere (C2) 	<p>Generare e valutare dati innovativi.</p>	<p>Implemento la generazione avanzata di dati e di metodi di visualizzazione nelle attività digitali, che utilizzo, ad es. analisi basata sull'apprendimento. Valuto criticamente e metto in discussione sia il valore e la validità di diverse fonti di dati sia l'adeguatezza di metodi consolidati per l'analisi dei dati.</p>









Feedback e pianificazione

Usare le tecnologie digitali per fornire un feedback tempestivo e personalizzato agli studenti. Adattare le strategie di insegnamento e fornire supporto personalizzato, basato sulle prove generate dalle nuove tecnologie utilizzate. Mettere in condizioni studenti e genitori di comprendere le evidenze fornite dalle tecnologie digitali e di usarle per prendere decisioni

Attività

- ◆ Usare le tecnologie digitali per assegnare voti e distribuire feedback sui compiti assegnati elettronicamente
- ◆ Usare sistemi di gestione della valutazione per fornire feedback efficaci
- ◆ Usare le tecnologie digitali per monitorare i progressi dei discenti e fornire supporto se necessario
- ◆ Adattare le pratiche di insegnamento e valutazione, basandole sui dati generati dalle tecnologie digitali utilizzate
- ◆ Fornire feedback personalizzati e offrire supporto differenziato agli studenti, in base ai dati generati dalle tecnologie digitali utilizzate
- ◆ Abilitare gli studenti a valutare e interpretare i risultati di valutazione formativa, sommativa, autovalutazione e valutazione fra pari
- ◆ Assistere gli studenti nell'identificazione dell'area di miglioramento e contestualmente sviluppare piani per indirizzarli verso queste aree
- ◆ Usare le tecnologie digitali per abilitare gli studenti e/o i genitori a rimanere aggiornati sui progressi e a fare scelte informate sulle future priorità di formazione o sugli studi futuri

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	Fare poco uso dei dati digitali per feedback e pianificazione.	Non sono a conoscenza di come le tecnologie digitali possano aiutarmi nel fornire feedback agli studenti o ad adattare le mie strategie di insegnamento.
Esploratore (A2) 	Utilizzare le tecnologie digitali per formare feedback.	Uso le tecnologie digitali per compilare una panoramica sui progressi degli studenti, che uso come base per offrire feedback e consigli.
Integratore (B1) 	Utilizzare le tecnologie digitali per fornire un feedback.	Uso la tecnologia digitale per valutare e fornire feedback sui compiti inviati elettronicamente. Aiuto gli studenti e / o i genitori ad accedere alle informazioni sulle prestazioni degli studenti, utilizzando le tecnologie digitali.
Esperto (B2) 	Utilizzare i dati digitali per migliorare l'efficacia dei feedback e del supporto.	Adatto le mie pratiche di insegnamento e valutazione, basandole sui dati generati dalle tecnologie digitali di cui faccio uso. Fornisco un feedback personale e offro un supporto differenziato agli studenti, basandomi sui dati generati dalle tecnologie digitali utilizzate. Uso le tecnologie digitali per consentire agli studenti e i genitori di rimanere aggiornati sui progressi e fare scelte informate sulle future priorità di apprendimento, sulla scelta delle materie opzionali o degli studi futuri.
Leader (C1) 	Utilizzare le tecnologie digitali per personalizzare il feedback e il supporto.	Assisto gli studenti nell'identificazione delle aree di miglioramento e sviluppo congiuntamente piani di apprendimento per affrontare queste aree, sulla base delle prove disponibili. Uso i dati generati dalle tecnologie digitali per riflettere su quali strategie di insegnamento funzionino meglio per quale tipo di studenti e adatto le mie strategie di insegnamento di conseguenza.
Pioniere (C2) 	Utilizzo i dati digitali per valutare e migliorare l'insegnamento	Rifletto, discuto, riprogetto e innovo le strategie di insegnamento in risposta alla prova digitale che ho individuato, sia per quanto riguarda le preferenze e le esigenze degli studenti sia in relazione all'efficacia di diversi interventi di insegnamento e format di apprendimento.



05

Responsabilizzare gli studenti









Accessibilità e inclusione

Garantire l'accessibilità alle risorse e alle attività di apprendimento, per tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni speciali. Considerare e rispondere alle aspettative (digitali) degli studenti, alle abilità, agli usi e ai pregiudizi, nonché ai vincoli contestuali, fisici o cognitivi al loro uso delle tecnologie digitali.

Attività

- ◆ Fornire un accesso equo alle tecnologie e alle risorse digitali appropriate, ad es. assicurando che tutti gli studenti abbiano accesso alle tecnologie digitali utilizzate.
- ◆ Selezionare e utilizzare strategie pedagogiche digitali che rispondano al contesto digitale degli studenti, ad es. vincoli contestuali al loro uso della tecnologia (ad esempio disponibilità), competenze, aspettative, atteggiamenti, equivoci e abusi.
Utilizzare tecnologie e strategie digitali,
 - ◆ per esempio, tecnologie assistive, progettate per gli studenti bisognosi di sostegno speciale (ad esempio, studenti con vincoli fisici o mentali, studenti con disturbi dell'apprendimento).
- ◆ Considerare e rispondere ai potenziali problemi di accessibilità quando si selezionano, modificano o creano risorse digitali e si forniscono strumenti o approcci alternativi o compensativi per gli studenti con bisogni speciali.
- ◆ Utilizzare i principi di progettazione per aumentare l'accessibilità per le risorse e gli ambienti digitali utilizzati nell'insegnamento.
- ◆ Monitorare e riflettere continuamente sull'adeguatezza delle misure implementate per migliorare l'accessibilità e adattare di conseguenza le strategie.

Progressione		Affermazione di competenze
Nuovo Arrivato (A1) 	Essere informato in relazione ad accessibilità ed inclusione.	Temo che l'uso delle tecnologie digitali nell'insegnamento renderà ancora più difficile per gli studenti già svantaggiati partecipare e stare al passo con gli altri.
Esploratore (A2) 	Essere consapevole dei problemi dell'accessibilità e dell'inclusione.	Capisco l'importanza di garantire un accesso equo alle tecnologie digitali utilizzate per tutti gli studenti. Sono consapevole che le tecnologie digitali possono ostacolare o migliorare l'accessibilità.
Integratore (B1) 	Indirizzare verso l'accessibilità e l'inclusione.	Capisco in che modo l'accesso alla tecnologia digitale crei divisioni e in che modo le condizioni sociali ed economiche degli studenti influiscano sul modo in cui vengono utilizzate le tecnologie. Mi assicuro che tutti gli studenti abbiano accesso alle tecnologie digitali che uso. Sono consapevole che le tecnologie digitali compensative possono essere utilizzate per gli studenti che necessitano di un sostegno speciale (ad es. studenti con limitazioni fisiche o mentali; studenti con disturbi dell'apprendimento).
Esperto (B2) 	Abilitare l'accessibilità e l'inclusione.	Selezione strategie pedagogiche digitali che si adattano al contesto digitale degli studenti, ad es. tempo di utilizzo limitato, tipo di dispositivo disponibile. Considero e rispondo a potenziali problemi di accessibilità quando seleziono, modifico o creo risorse digitali e fornisco strumenti o approcci alternativi o compensativi per gli studenti con bisogni speciali. Uso tecnologie e strategie digitali, ad es. assistive tecnologie, per rimediare ai problemi di accessibilità dei singoli studenti, ad es. menomazioni visive o uditive.
Leader (C1) 	Migliorare l'accessibilità e l'inclusione.	Scelgo e utilizzo strategie pedagogiche digitali adatte a competenze, aspettative, atteggiamenti, idee sbagliate e abusi degli studenti nell'uso della tecnologia digitale. Utilizzo i principi di progettazione per aumentare l'accessibilità alle risorse e agli ambienti digitali utilizzati nell'insegnamento, ad es. font, dimensioni, colori, lingua, layout, struttura. Controllo e rifletto continuamente sull'adeguatezza delle misure implementate per migliorare l'accessibilità e adattare le mie strategie di conseguenza.
Pioniere (C2) 	Innovare strategie per l'accessibilità e l'inclusione.	Rifletto, discuto, riprogetto e innovo strategie per permettere uguali accesso e inclusione nell'educazione digitale.

Progressione		Affermazione di competenze
Nuovo Arrivato (A1) 	Essere incerto sul potenziale delle tecnologie digitali per la differenziazione e la personalizzazione.	Non so come le nuove tecnologie possano aiutarmi ad offrire opportunità personalizzate di apprendimento
Esploratore (A2) 	Essere consapevoli del potenziale delle tecnologie digitali per la differenziazione e la personalizzazione.	Sono consapevole che le tecnologie digitali possano supportare differenziazione e personalizzazione, ad es. fornendo attività a diversi livelli e velocità.
Integratore (B1) 	Impiegare le tecnologie digitali per la differenziazione e la personalizzazione.	Seleziono e utilizzo alcune attività di apprendimento, ad es. quiz o giochi, che consentano agli studenti di procedere a diverse velocità, di selezionare diversi livelli di difficoltà e / o di ripetere le attività precedentemente non risolte adeguatamente.
Esperto (B2) 	Utilizzare strategicamente una gamma di tecnologie digitali per la differenziazione e la personalizzazione.	Quando progetto attività di apprendimento e valutazione, uso una gamma di diverse tecnologie digitali, che adeguo e correggo per tener conto delle diverse esigenze, livelli, velocità e preferenze. Quando segmento e implemento le attività di apprendimento, consento percorsi di apprendimento, con diversi livelli e velocità e adatto le mie strategie in modo flessibile in relazione alle mutevoli circostanze o esigenze.
Leader (C1) 	Implemento in modo completo e critico l'apprendimento differenziato e personalizzato.	Progetto, in collaborazione con gli studenti e / o i genitori, piani di apprendimento personalizzati che consentano a tutti gli studenti di seguire le proprie personali esigenze e preferenze di apprendimento, con l'ausilio di appropriate risorse digitali. Rifletto su quanto efficacemente le strategie di insegnamento impiegate favoriscano la differenziazione e la personalizzazione e adatto di conseguenza le mie strategie di digitali di insegnamento.
Pioniere (C2) 	Creare strategie innovative per la differenziazione e la personalizzazione, mediante l'uso di tecnologie digitali.	Rifletto, discuto, riprogetto e innovo le strategie pedagogiche per la personalizzazione dell'educazione mediante l'uso di tecnologie digitali.



Coinvolgimento attivo degli studenti

Utilizzare le tecnologie digitali per favorire l'impegno attivo e creativo degli studenti con una materia. Utilizzare le tecnologie digitali all'interno di strategie pedagogiche che promuovono le competenze trasversali degli allievi, il pensiero profondo e l'espressione creativa. Aprire l'apprendimento a nuovi contesti del mondo reale, che coinvolgono gli stessi studenti in attività pratiche, indagini scientifiche o problemi complessi, o in altri modi aumentano il coinvolgimento attivo degli studenti in argomenti complessi.

Attività

- ◆ Utilizzare le tecnologie digitali per visualizzare e spiegare nuovi concetti in un modo motivante e coinvolgente, ad es. utilizzando animazioni o video.
- ◆ Impiegare ambienti di apprendimento digitale o attività che sono motivanti e coinvolgenti, per esempio. giochi, quiz
- ◆ Mettere gli usi attivi delle tecnologie digitali al centro del processo educativo.
- ◆ Utilizzare le tecnologie digitali per consentire agli studenti di impegnarsi attivamente con l'argomento in questione, per esempio. usando sensi diversi, manipolando oggetti virtuali, variando il problema impostato per informarsi sulla sua struttura, ecc.
- ◆ Selezionare le tecnologie digitali appropriate per favorire l'apprendimento attivo in un determinato contesto di apprendimento o per un obiettivo di apprendimento specifico.
- ◆ Riflettere su come le diverse tecnologie digitali utilizzate siano in grado di aumentare l'apprendimento attivo degli studenti e adattare di conseguenza le strategie e le scelte.

Progressione		Affermazione di competenze
Nuovo Arrivato (A1) 	<p>Fare un uso limitato delle tecnologie digitali per il coinvolgimento degli studenti.</p>	<p>Uso raramente, se non per niente, le tecnologie digitali per motivare o coinvolgere gli studenti.</p>
Esploratore (A2) 	<p>Usare le tecnologie digitali per coinvolgere gli studenti</p>	<p>Uso le tecnologie digitali per visualizzare e spiegare nuovi concetti in un modo motivante e coinvolgente, ad es. utilizzando animazioni o video.</p> <p>Impiego attività di apprendimento digitale che sono motivanti e coinvolgenti, ad es. Giochi, quiz.</p>
Integratore (B1) 	<p>Promuovere negli studenti un uso attivo delle tecnologie digitali.</p>	<p>Metto l'uso attivo delle tecnologie digitali degli studenti al centro del processo di apprendimento. Scelgo lo strumento più appropriato per la promozione del coinvolgimento attivo dello studente in un dato contesto di apprendimento o per uno specifico obiettivo di apprendimento.</p>
Esperto (B2) 	<p>Utilizzare le tecnologie digitali per un coinvolgimento attivo degli studenti su un argomento.</p>	<p>Uso una gamma di tecnologie digitali per creare un ambiente di apprendimento digitale pertinente, ricco ed efficace, ad es. coinvolgendo diversi canali sensoriali, stili e strategie di apprendimento, variando metodologicamente tipi, composizioni e gruppi di attività.</p> <p>Rifletto su quanto effettivamente le strategie di insegnamento impiegate stiano aumentando il coinvolgimento e l'apprendimento attivo degli studenti.</p>
Leader (C1) 	<p>Implementare in modo completo e critico le strategie per l'apprendimento attivo.</p>	<p>Seleziono, disegno, impiego e orchestro l'uso delle tecnologie digitali nel processo di apprendimento in base al loro potenziale di promozione di impegno attivo, creativo e critico con l'argomento degli studenti.</p> <p>Rifletto su quanto siano adatte le diverse tecnologie digitali che uso nel migliorare la capacità di apprendimento attivo degli studenti e adatto le mie strategie e scelte di conseguenza.</p>
Pioniere (C2) 	<p>Innovare le strategie digitali per l'apprendimento attivo.</p>	<p>Rifletto, discuto, ri-disegno e innovo le strategie pedagogiche per un coinvolgimento attivo degli studenti</p>



06

Facilitare le Competenze Digitali degli Studenti



Informazione e alfabetizzazione digitale

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti di articolare le esigenze di informazione, di trovare informazioni e risorse in ambienti digitali, di organizzare, elaborare, analizzare e interpretare le informazioni, e di confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle informazioni e delle loro fonti.

Attività

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che incoraggino e richiedano studenti:

- ◆ Per articolare le esigenze di informazione, per cercare per dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, per accedervi e navigare tra di loro.
- ◆ Creare e aggiornare le proprie strategie di ricerca
- ◆ Adattare le strategie di ricerca basandole sulla qualità delle informazioni trovate
- ◆ Analizzare, comparare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali
- ◆ Organizzare, immagazzinare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali
- ◆ Organizzare e processare informazioni in un ambiente strutturato

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	<p>Fare un uso limitato di strategie che promuovano negli studenti l'alfabetizzazione informatica.</p>	<p>Non prendo in considerazione, o la faccio solo molto raramente, come potrei favorire l'informazione e l'alfabetizzazione ai media digitali degli studenti.</p>
Esploratore (A2) 	<p>Incoraggiare gli studenti a utilizzare le tecnologie digitali per reperire informazioni.</p>	<p>Incoraggio gli studenti a utilizzare le tecnologie digitali per reperire informazioni, ad es. mediante incarichi.</p>
Integratore (B1) 	<p>Incoraggiare gli studenti nell'implementare le attività di informazione e alfabetizzazione all'uso dei media digitali.</p>	<p>Implemento attività di apprendimento in cui gli studenti usano le tecnologie digitali per il reperimento di informazioni. Insegno agli studenti come trovare informazioni, come valutare la loro affidabilità, come confrontare e combinare informazioni provenienti da diverse fonti.</p>
Esperto (B2) 	<p>Utilizzare strategicamente una gamma di strategie pedagogiche per favorire l'informazione e l'alfabetizzazione ai media digitali degli studenti.</p>	<p>Uso una gamma di diverse strategie pedagogiche per consentire agli studenti di confrontare criticamente e combinare significativamente le informazioni provenienti da differenti fonti. Insegno agli studenti come citare le fonti in modo appropriato.</p>
Leader (C1) 	<p>Incoraggiare gli studenti in modo critico ed esaustivo nell'acquisizione di informazioni e nell'alfabetizzazione ai media digitali.</p>	<p>Rifletto criticamente su quanto siano adatte le mie strategie pedagogiche nel favorire l'informazione degli studenti e l'alfabetizzazione ai media digitali e adatto di conseguenza le mie strategie.</p>
Pioniere (C2) 	<p>Utilizzare format innovativi per incoraggiare gli studenti nell'acquisizione di informazioni e nell'alfabetizzazione ai media digitali.</p>	<p>Rifletto, discuto, riprogetto e innovo strategie pedagogiche per favorire gli studenti nell'acquisizione di informazioni e nell'alfabetizzazione ai media digitali.</p>



Comunicazione e collaborazione digitale

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti un uso efficace e responsabile delle tecnologie digitali per la comunicazione la collaborazione e la partecipazione civica

Attività

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che incoraggino e richiedano agli studenti:

- ◆ di interagire con una varietà di tecnologie digitali
- ◆ di comprendere quali siano i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.
- ◆ di condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso appropriate tecnologie digitali
- ◆ di partecipare alla società mediante l'uso di servizi pubblici e privati
- ◆ di cercare opportunità per un proprio auto aggiornamento e per una cittadinanza partecipativa mediante appropriate tecnologie digitali
- ◆ di usare le tecnologie digitali per processi collaborativi, e per la co-costruzione e la co-creazione di risorse e conoscenza
- ◆ di essere consapevoli delle norme di comportamento durante l'uso delle tecnologie digitali e le interazioni in ambienti digitali
- ◆ di adattare le strategie di comunicazione ad un pubblico specifico ed essere attenti alle diversità culturali e generazionali in ambienti digitali
- ◆ di creare e gestire una o più identità multiple
- ◆ di proteggere la propria reputazione
- ◆ di gestire i dati che si producono attraverso diverse tecnologie digitali, ambienti e servizi.

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	<p>Fare un uso limitato di strategie che promuovano negli studenti la comunicazione e la collaborazione digitale.</p>	<p>Non considero, o lo faccio solo molto raramente, come potrei favorire la comunicazione digitale e la collaborazione degli studenti</p>
Esploratore (A2) 	<p>Incoraggiare gli studenti a usare le tecnologie digitali per la comunicazione e la collaborazione.</p>	<p>Incoraggio gli studenti a utilizzare le tecnologie digitali per interagire con altri studenti, con i loro educatori, con il personale dirigente e con le terze parti.</p>
Integratore (B1) 	<p>Incoraggiare attività di implementazione per la comunicazione e la collaborazione digitale degli studenti</p>	<p>Attuo attività di apprendimento in cui gli studenti usino tecnologie digitali per la comunicazione. Guido gli studenti nel rispetto delle norme comportamentali, selezionando appropriatamente i canali e le strategie di comunicazione, consapevole delle diversità culturali e sociali presenti negli ambienti digitali.</p>
Esperto (B2) 	<p>Utilizzare strategicamente una gamma di strategie pedagogiche per incoraggiare la comunicazione e la collaborazione digitale degli studenti.</p>	<p>Uso una gamma di differenti strategie pedagogiche in cui gli studenti usano le tecnologie digitali per la comunicazione e la collaborazione. Sostengo e incoraggio gli studenti a usare le tecnologie digitali per partecipare a discussioni pubbliche e a utilizzare le tecnologie digitali attivamente e consapevolmente per la partecipazione civica.</p>
Leader (C1) 	<p>Incoraggiare in modo critico ed esaustivo gli studenti alla comunicazione e alla collaborazione digitale.</p>	<p>Introduco incarichi e attività di apprendimento che richiedano agli studenti di usare le tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione, la co-creazione della conoscenza e la partecipazione civica in modo efficace e responsabile. Rifletto criticamente su quanto siano adatte le mie strategie pedagogiche nel promuovere la comunicazione e la collaborazione digitale degli studenti e adatto le mie strategie di conseguenza.</p>
Pioniere (C2) 	<p>Utilizzare format innovativi per incoraggiare gli studenti alla comunicazione e alla collaborazione digitale.</p>	<p>Rifletto, discuto, riprogetto e innovo le strategie pedagogiche per favorire la comunicazione e la collaborazione digitale degli studenti.</p>



Creazione di contenuti digitali

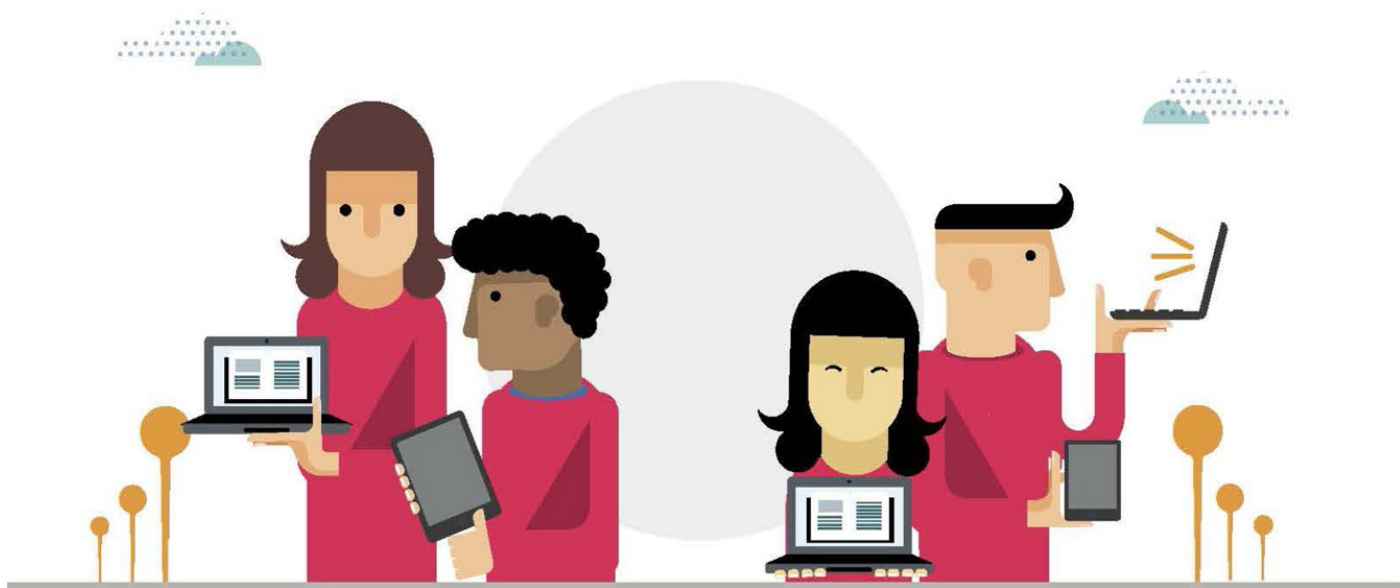
Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti di esprimersi con mezzi digitali, di modificare e creare contenuti digitali in diversi formati. Insegnare agli studenti come debbano essere applicate licenze e copyright ai contenuti digitali, come citare fonti e attribuire licenze.

Attività

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che incoraggino e richiedano agli studenti:

- ◆ di creare e modificare contenuti digitali in differenti formati
- ◆ di esprimersi con mezzi digitali
- ◆ di modificare, rifinire, implementare e integrare informazioni e contenuti in un esistente corpo di conoscenze
- ◆ di creare nuovi, rilevanti, originali contenuti e conoscenza
- ◆ di capire come il copyright e le licenze si applichino a dati informazioni e contenuti digitali
- ◆ di pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili per un sistema computazionale per risolvere un problema dato per svolgere uno specifico compito

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	Fare un uso limitato di strategie che promuovano la creazione di contenuti digitali da parte degli studenti.	Non considero, o lo faccio solo molto raramente, come promuovere la creazione di contenuti digitali da parte degli studenti.
Esploratore (A2) 	Incoraggiare gli studenti ad utilizzare le tecnologie digitali per la creazione di contenuti.	Incoraggio gli studenti a esprimersi usando le tecnologie digitali, ad es. producendo testi, immagini, video.
Integratore (B1) 	Promuovere attività per implementare la creazione di contenuti digitali da parte degli studenti.	<p>Implemento attività di apprendimento in cui gli studenti usino le tecnologie digitali per produrre contenuti digitali, ad es. in forma di testo, foto, altre immagini, video, ecc.</p> <p>Incoraggio gli studenti a pubblicare e condividere i loro prodotti digitali.</p>
Esperto (B2) 	Utilizzare strategicamente una gamma di strategie pedagogiche per promuovere la creazione di contenuti digitali da parte degli studenti.	<p>Uso una serie di differenti strategie pedagogiche per consentire agli studenti di esprimersi in modo digitale, ad es. contribuendo a wiki o blog, o utilizzando ePortfolios per le loro creazioni digitali.</p> <p>Abilito gli studenti a comprendere i concetti di copyright e licenze e a come riutilizzare i contenuti digitali in modo appropriato.</p>
Leader (C1) 	Promuovere in modo critico ed esaustivo la creazione di contenuti digitali da parte degli studenti.	<p>Rilevo e neutralizzo il plagio, ad es. usando tecnologie digitali.</p> <p>Rifletto criticamente sull'adeguatezza delle mie strategie pedagogiche per promuovere le espressioni creative digitali degli studenti e adatto le mie strategie di conseguenza.</p>
Pioniere (C2) 	Utilizzare format innovativi per promuovere la creazione di contenuti digitali da parte degli studenti.	<p>Guido gli studenti nella progettazione, pubblicazione e nell'attribuzione di licenze di prodotti digitali complessi, ad es. creare siti Web, blog, giochi o app.</p> <p>Rifletto, discuto, riprogetto e innovo strategie pedagogiche per favorire l'espressione e la creazione digitale degli studenti.</p>



Uso responsabile

Prendere misure per assicurare il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti mentre utilizzano le tecnologie digitali, responsabilizzare gli studenti nella gestione dei rischi e nell'uso sicuro e responsabile delle nuove tecnologie

Attività







Trasmettere agli studenti un atteggiamento positivo nei confronti delle tecnologie digitali, incoraggiandone l'utilizzo creativo e critico.

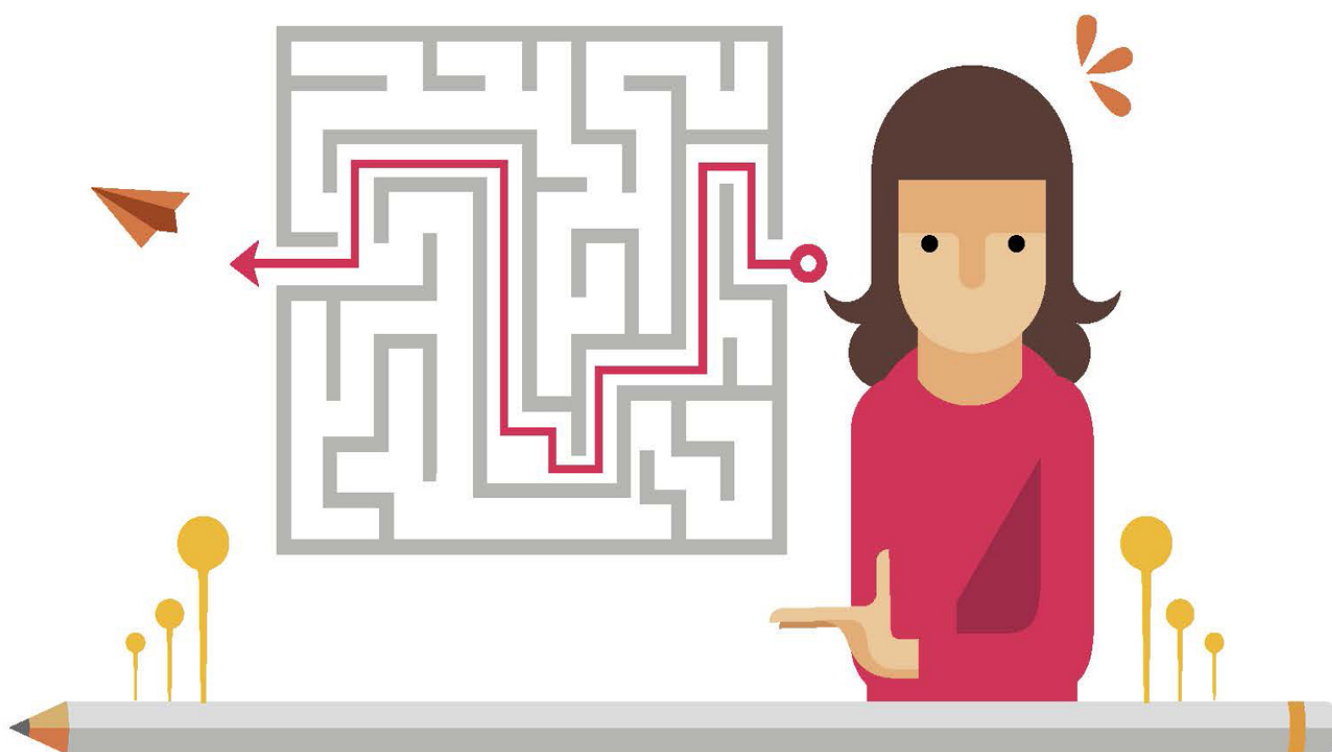
Mettere in condizione gli studenti:

- ◆ di proteggere i devices e i contenuti digitali, di capire rischi e minacce in ambiente digitale
- ◆ di conoscere le misure di sicurezza e protezione
- ◆ di proteggere dati personali e privacy in ambienti digitali
- ◆ di capire come usare e condividere informazioni personali e divenire abili nel proteggere se stessi e gli altri da danni
- ◆ di capire che i servizi digitali usano "Privacy policy" sul come vengano utilizzati i dati personali
- ◆ di evitare rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico durante l'uso delle tecnologie digitali
- ◆ di proteggere se stessi e gli altri da possibili danni in ambienti digitali (es. cyberbullismo)
 - ◆ di essere consapevoli dell'uso delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale
- ◆ di essere consapevoli dell'impatto delle nuove tecnologie e del loro uso sull'ambiente

Monitorare il comportamento degli studenti nell'ambiente digitale per salvaguardare il loro benessere.

Reagire immediatamente ed efficacemente quando il benessere degli studenti è minacciato in un ambiente digitale (cyberbullismo)

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	<p>Fare un uso limitato di strategie che promuovano il benessere digitale degli studenti.</p>	<p>Sono consapevole che le tecnologie digitali possano influenzare positivamente o negativamente il benessere degli studenti.</p>
Esploratore (A2) 	<p>Incoraggiare gli studenti a usare le tecnologie digitali in sicurezza e responsabilmente.</p>	<p>Promuovo la consapevolezza degli studenti di come le tecnologie digitali possano influenzare positivamente e negativamente la salute e il benessere, ad es. incoraggiandoli a identificare comportamenti (propri o altrui) che li rendano felici o tristi.</p> <p>Promuovo la consapevolezza degli studenti su benefici e inconvenienti dell'apertura di internet.</p>
Integratore (B1) 	<p>Assicurare l'implementazione di misure per garantire il benessere degli studenti.</p>	<p>Fornisco consigli pratici e basati sull'esperienza sul come proteggere privacy e dati, ad es. usando password, regolando le impostazioni dei social media.</p> <p>Aiuto gli studenti a proteggere la loro identità digitale e gestire le loro impronte nel digitale.</p> <p>Consiglio agli studenti misure efficaci per limitare o contrastare l'impatto comportamenti inappropriati (propri o dei loro coetanei).</p>
Esperto (B2) 	<p>Assicurare un supporto pedagogico all'uso delle tecnologie digitali da parte degli studenti per garantire il loro benessere.</p>	<p>Sviluppo strategie per prevenire, identificare e rispondere a comportamenti digitali che influiscano negativamente sulla salute e sul benessere degli studenti (ad esempio cyberbullismo).</p> <p>Incoraggio gli studenti ad assumere un atteggiamento positivo verso le tecnologie digitali, consapevole dei rischi e dei limiti possibili, ma anche sicuro della loro capacità di gestirli al fine di coglierne i benefici.</p>
Leader (C1) 	<p>Sviluppare strategicamente e criticamente un uso responsabile e sicuro delle tecnologie digitali da parte degli studenti.</p>	<p>Consento agli studenti di capire i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali (ad esempio furto di identità, frode, stalking, phishing) e come reagire in modo appropriato.</p> <p>Rifletto criticamente sull'adeguatezza delle mie strategie pedagogiche per favorire il benessere digitale degli studenti e adatto le mie strategie di conseguenza.</p>
Pioniere (C2) 	<p>Promuovere lo sviluppo di approcci innovativi per sviluppare negli studenti la capacità di usare le tecnologie digitali per il proprio benessere.</p>	<p>Rifletto, discuto, riprogetto e innovo strategie pedagogiche per favorire negli studenti la capacità di usare le tecnologie digitali per il proprio benessere.</p>









Soluzione di problemi digitali

Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti di identificare e risolvere problemi tecnici o di trasferire in modo creativo conoscenze tecnologiche a nuove situazioni

Attività

- Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che incoraggino e richiedano agli studenti:
- ◆ di identificare problemi tecnici mentre operano su devices e usano ambienti digitali, e risolverli
 - ◆ di aggiustare ed adattare ambienti digitali ai personali
 - ◆ di identificare, valutare, selezionare e usare le tecnologie digitali possibili risposte tecnologiche per risolvere un compito o dato o un problema
 - ◆ di usare le tecnologie digitali in modi innovativi per creare conoscenza
 - ◆ di capire dove i loro bisogni formativi abbiano bisogno di aggiornamento o di miglioramento
 - ◆ di sostenere gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali
 - ◆ di cercare opportunità per il proprio sviluppo personale e di aggiornamento con l'evoluzione digitale

Progressione		Affermazioni di competenza
Nuovo Arrivato (A1) 	<p>Fare un uso limitato di strategie che promuovano negli studenti la risoluzione di problemi digitali.</p>	<p>Non prendo in considerazione, o lo faccio solo molto raramente, come promuovere negli studenti la risoluzione di problemi digitali.</p>
Esploratore (A2) 	<p>Incoraggiare gli studenti a usare le tecnologie digitali per risolvere problemi.</p>	<p>Incoraggio gli studenti a risolvere problemi tecnici usando tentativi ed errori.</p> <p>Incoraggio gli studenti a trasferire le loro competenze digitali a nuove situazioni.</p>
Integratore (B1) 	<p>Incoraggiare attività degli studenti di applicazione nella risoluzione di problemi digitali</p>	<p>Metto in atto attività di apprendimento in cui gli studenti utilizzino le tecnologie digitali in modo creativo, espandendo il proprio repertorio tecnico.</p> <p>Incoraggio gli studenti ad aiutarsi a vicenda nello sviluppo delle loro competenze digitali.</p>
Esperto (B2) 	<p>Utilizzare strategicamente una gamma di strategie pedagogiche per incoraggiare la risoluzione di problemi digitali da parte degli studenti</p>	<p>Uso una gamma di differenti strategie pedagogiche per mettere in grado gli studenti di applicare la loro competenza digitale in nuove situazioni o in nuovi contesti.</p> <p>Incoraggio gli studenti a riflettere sui limiti della loro competenza digitale e li aiuto a identificare idonee strategie per superarli ulteriormente.</p>
Leader (C1) 	<p>Incoraggiare in modo critico ed esaustivo gli studenti nella risoluzione dei problemi digitali.</p>	<p>Metto in grado gli studenti di cercare diverse soluzioni tecnologiche a un problema, analizzo i loro benefici e inconvenienti e propongo, in modo critico e creativo, una soluzione o un prodotto nuovo.</p> <p>Rifletto criticamente sull'adeguatezza delle mie strategie pedagogiche per favorire la competenza digitale degli studenti, per espandere il loro repertorio di strategie digitali, e per adattare i miei metodi di conseguenza.</p>
Pioniere (C2) 	<p>Utilizzare format innovativi per incoraggiare la risoluzione di problemi digitali da parte degli studenti</p>	<p>Metto in grado agli studenti di applicare le proprie competenze digitali in modi non convenzionali per trovare creativamente nuove soluzioni o prodotti.</p> <p>Rifletto, discuto, riprogetto e innovo strategie pedagogiche per favorire la capacità di risoluzione di problemi digitali degli studenti.</p>

Glossario

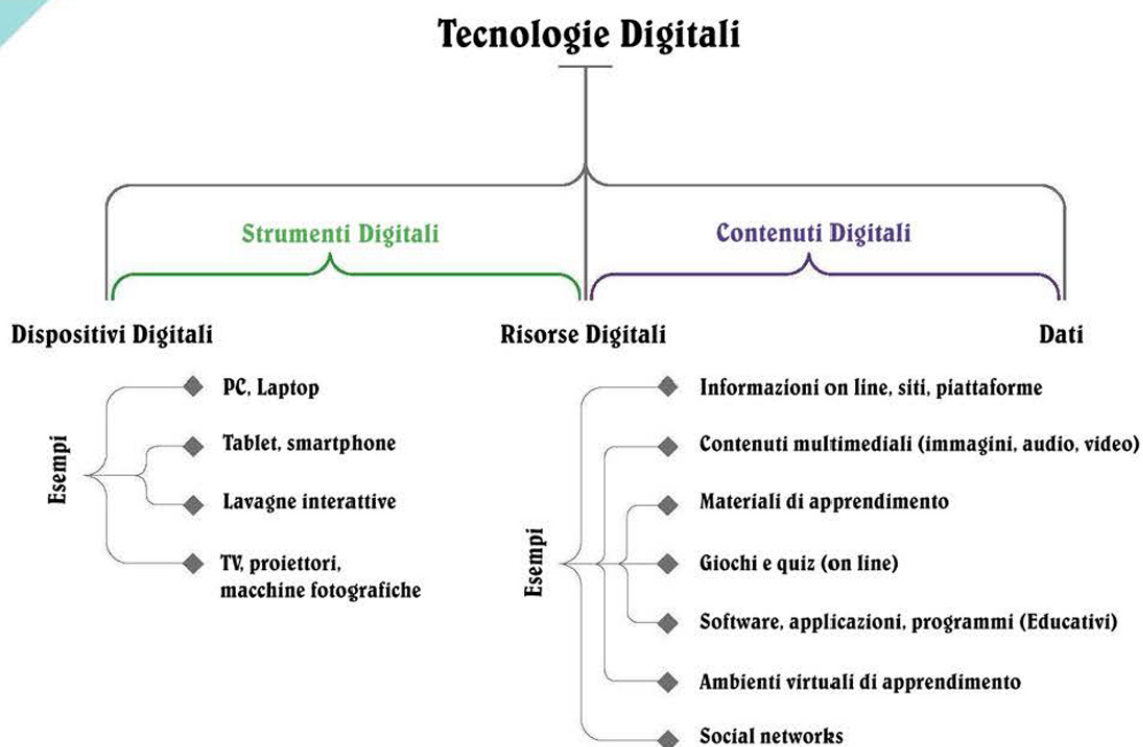


FIGURA 6: PANORAMICA DEI CONCETTI CHIAVE USATI NEL DIGCOMPEDU

ACCEPTABLE USAGE POLICY (AUP)

Un criterio di utilizzo accettabile (AUP) è un documento che delinea un insieme di regole che devono essere seguite da utenti o clienti di un insieme di risorse di elaborazione, che potrebbe essere una rete di computer, un sito Web o un sistema informatico di grandi dimensioni. Un AUP indica chiaramente ciò che l'utente è e non è autorizzato a fare con queste risorse.

Source: <https://www.techopedia.com/definition/2471/acceptable-use-policy-aup>

ASSISTIVE TECHNOLOGY

La tecnologia assistiva (AT) è un termine generico utilizzato per indicare un gruppo di dispositivi software o hardware con cui le persone con disabilità possono accedere ai computer. Possono essere dispositivi appositamente sviluppati e commercializzati o disattivati prodotti che sono stati modificati. La tecnologia assistiva può includere dispositivi come tastiere e mouse alternativi, software di riconoscimento vocale, joystick di comando multipla soft di ingrandimento di monitor e ausili di comunicazione da testo a voce.

Source: <http://www.webopedia.com>

CONTINUOUS PROFESSIONAL DEVELOPMENT (CPD)

La CPD è il mezzo attraverso il quale i membri delle professioni mantengono, migliorano e ampliano le loro conoscenze e abilità e sviluppano le qualità personali richieste nella loro vita professionale, solitamente attraverso una serie di programmi di formazione brevi e lunghi, alcuni dei quali offrono l'accreditamento. L'istruzione e la formazione continua correlate al lavoro fanno riferimento a tutte le attività organizzate e sistematiche di istruzione e formazione alle quali le persone prendono parte per ottenere conoscenze e / o apprendere nuove competenze per un lavoro attuale o futuro.

Adapted from <http://www.umultirank.org/#!/glossary?trackType=home&sightMode=undefined§ion=undefined>

Adapted from <http://creativecommons.org/about>

DATA

Una sequenza di uno o più simboli dati significato da specifici atti di interpretazione. I dati come concetto generale si riferiscono al fatto che alcune informazioni o conoscenze esistenti sono rappresentate o codificate in una forma adatta per un migliore utilizzo o elaborazione. I dati vengono misurati, raccolti, riportati e analizzati, dopodiché possono essere visualizzati utilizzando grafici, immagini o altri strumenti di analisi (Wikipedia).

DIGITAL COMMUNICATION

Comunicazione usando la tecnologia digitale. Esistono varie modalità di comunicazione, ad es. comunicazione sincrona (comunicazione in tempo reale, ad esempio utilizzando skype o video chat o Bluetooth) e asincrona (non comunicazione simultanea, ad esempio e-mail, sms) utilizzando, ad esempio, uno a uno, uno a molti o molti a molte modalità.

DIGITAL COMPETENCE

La competenza digitale può essere definita in generale come l'uso sicuro, critico e creativo delle TIC per raggiungere obiettivi relativi al lavoro, all'occupabilità, all'apprendimento, al tempo libero, all'inclusione e / o alla partecipazione nella società.

Source: *DigComp Framework* <https://ec.europa.eu/jrc/digcomp>

DIGITAL CONTENT

Qualsiasi tipo di contenuto che esiste sotto forma di dati digitali che sono codificati in un formato leggibile da una macchina e può essere creato, visualizzato, distribuito, modificato e memorizzato utilizzando tecnologie digitali. Esempi di contenuti digitali includono: pagine Web e siti Web, social media, dati e database, audio digitale, come mp3 e e-book, immagini digitali, video digitali, videogiochi, programmi per computer e soft. Per il Quadro DigCompEdu, i contenuti digitali sono divisi in risorse e dati digitali.

DIGITAL ENVIRONMENT

Un contesto, o un "luogo", abilitato dalla tecnologia e dai dispositivi digitali, spesso trasmessi su Internet o altri mezzi digitali, ad es. rete di telefonia mobile. Gli ambienti digitali vengono solitamente utilizzati per l'interazione con altri utenti e per l'accesso e la pubblicazione di contenuti creati dagli utenti. I record e le prove dell'interazione di un individuo con un ambiente digitale costituiscono la loro *impronta digitale*.

DIGITAL RESOURCES

Il termine di solito si riferisce a qualsiasi contenuto pubblicato in formato leggibile dal computer. Ai fini del Quadro DigCompEdu, viene fatta una distinzione tra risorse digitali e dati. Le risorse digitali a questo riguardo comprendono qualsiasi tipo di contenuto digitale immediatamente comprensibile per un utente umano, mentre i dati devono essere analizzati, trattati e / o interpretati come utili per gli educatori.

DIGITAL SERVICES

Servizi che possono essere forniti attraverso la comunicazione digitale, ad es. Internet, rete di telefonia mobile, che potrebbe includere la consegna di informazioni digitali (ad esempio dati, contenuti) e / o servizi transazionali. Possono essere pubblici o privati, ad es. e-government, servizi di digital banking, e-commerce, servizi musicali (ad esempio Spotify), servizi di film / TV (ad esempio, Netflix).

DIGITAL TECHNOLOGY

Qualsiasi prodotto o servizio che può essere utilizzato per creare, visualizzare, distribuire, modificare, archiviare, recuperare, trasmettere e ricevere informazioni elettronicamente in forma digitale. In questo contesto, il termine "tecnologie digitali" è usato come il concetto più generale, comprendente:

- ♦ reti informatiche (ad esempio Internet) e qualsiasi servizio online supportato da questi (ad esempio siti Web, social network, biblioteche online, ecc.),
- ♦ qualsiasi tipo di software (ad esempio programmi, app, ambienti virtuali, giochi), sia in rete che installati localmente;
- ♦ qualsiasi tipo di hardware o "dispositivo" (ad es. personal computer, dispositivi mobili, lavagne digitali); e qualsiasi tipo di contenuto digitale, ad es. file, informazioni, dati.

Ai fini del Quadro DigCompEdu, la categoria di tecnologie digitali è suddivisa nelle seguenti aree: Dispositivi digitali; risorse digitali (= file digitali + software + servizi online); dati.

DIGITAL TOOLS

Tecnologie digitali utilizzate per un determinato scopo o per svolgere una particolare funzione ad es. elaborazione delle informazioni, comunicazione, creazione di contenuti, sicurezza o risoluzione dei problemi.

EDUCATIONAL CONTENT

Contenuti (digitali) pertinenti, in un modo o nell'altro, al contesto educativo. Questo termine è più ampio di "risorsa educativa" in quanto comprende anche un contenuto marginale al processo di istruzione, ad es. comunicazione con studenti, genitori, colleghi; contenuto amministrativo, ecc.

EDUCATIONAL RESOURCES

Risorse (digitali o non) progettate e destinate a essere utilizzate a scopo didattico.

EDUCATOR

Nel contesto di DigCompEdu, il termine "educatore" è usato per riferirsi genericamente a qualsiasi persona coinvolta nel processo di insegnamento o trasmissione di conoscenza. In particolare, fa riferimento agli insegnanti di tutti i livelli dell'istruzione formale, che vanno dal pre-primario, primario e secondario, all'istruzione superiore e superiore (ad esempio docenti universitari), all'istruzione professionale e per adulti, compresa la formazione iniziale e lo sviluppo professionale continuo. Può, per analogia, essere utilizzato anche per descrivere le persone coinvolte nella fornitura di formazione in contesti non formali e informali, ad es. assistenti sociali, personale della biblioteca, genitori che forniscono istruzione a casa, ecc.

E-PORTFOLIOS

Collezioni di lavori (per studenti) che possono far progredire l'apprendimento fornendo loro un modo per organizzare, archiviare, mostrare e riflettere sul loro lavoro. Gli e-portfolio sono entrambe dimostrazioni delle capacità e delle piattaforme degli utenti per la loro auto-espressione.

FORMATIVE ASSESSMENT

La valutazione formativa fa riferimento a un'ampia varietà di metodi che gli insegnanti utilizzano per condurre valutazioni in-process della comprensione, delle esigenze di apprendimento e dei progressi accademici degli studenti durante una lezione, unità o corso. L'obiettivo generale della valutazione formativa è raccogliere informazioni dettagliate che possano essere utilizzate per migliorare l'istruzione e l'apprendimento degli studenti mentre sta accadendo.

Source: Glossary of Education Reform <http://edglossary.org/formative-assessment/>

LEARNING ANALYTICS

L'analisi dell'apprendimento è la misurazione, la raccolta, l'analisi e la segnalazione di dati relativi agli studenti e ai loro contesti, al fine di comprendere e ottimizzare l'apprendimento e gli ambienti in cui si verifica.

Source: Definition adopted at the First International Conference on Learning Analytics. http://edutechwiki.unige.ch/en/Learning_analytics

LEARNING OUTCOMES

I risultati dell'apprendimento sono definiti come le conoscenze, abilità e competenze che le persone hanno acquisito come risultato

di apprendimento e che può essere dimostrato se necessario in un processo di riconoscimento. Secondo il Quadro per le Qualifiche Europeo (EQF) i risultati dell'apprendimento sono affermazioni di ciò che un discente conosce, capisce ed è in grado di fare al termine di un processo di apprendimento.

Source: http://www.eucen.eu/sites/default/files/OECD_RNFIFL2010_Werquin.pdf

OPEN EDUCATIONAL RESOURCES

Materiale per l'insegnamento, l'apprendimento e la ricerca su qualsiasi supporto, digitale o altro, di pubblico dominio o rilasciato sotto una licenza aperta che consente l'accesso, l'uso, l'adattamento e la redistribuzione senza costi da parte di terzi senza restrizioni o limitazioni.

Source: UNESCO definition <http://www.unesco.org/new/en/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/what-are-open-educational-resources-oers/>

PEER-ASSESSMENT

La valutazione tra pari è un processo in base al quale gli studenti valutano i compiti o i test degli altri, in base ai parametri di riferimento di un insegnante. La pratica viene impiegata per risparmiare tempo agli insegnanti e migliorare la comprensione da parte degli studenti dei materiali del corso e migliorare le loro capacità metacognitive. La valutazione tra pari può consentire agli studenti di assumersi la responsabilità e gestire il proprio apprendimento; consentire agli studenti di imparare a valutare e sviluppare capacità di valutazione per tutta la vita; migliorare l'apprendimento degli studenti attraverso la diffusione della conoscenza e lo scambio di idee; motivare gli studenti a impegnarsi con il materiale del corso più profondamente.

Source: Adapted from Wikipedia; Cornell University Centre for Teaching Excellence, <http://www.cte.cornell.edu/>

SELF-ASSESSMENT

L'autovalutazione implica la capacità di essere un giudice realistico della propria prestazione. I fattori dell'autovalutazione suggeriscono che ha molti vantaggi, ad esempio: fornisce un feedback tempestivo ed efficace e consente agli studenti di valutare rapidamente il proprio apprendimento; consente agli educatori di comprendere e fornire un feedback rapido sull'apprendimento; promuove l'integrità accademica attraverso l'auto-segnalazione degli studenti sul progresso dell'apprendimento; promuove le abilità della pratica riflessiva e dell'auto-monitoraggio; sviluppa un apprendimento autoregolato; aumenta la motivazione degli studenti;

migliora la soddisfazione nel partecipare a un ambiente di apprendimento collaborativo; aiuta gli studenti a sviluppare una gamma di abilità personali trasferibili in grado di soddisfare le aspettative dei futuri datori di lavoro.

Source: *Cornell University Centre for Teaching Excellence* <http://www.cte.cornell.edu/>

SELF-ASSESSMENT TOOL

Uno strumento di autovalutazione è uno strumento che assiste i professionisti nella loro autovalutazione, ossia nella valutazione dell'efficacia delle loro prestazioni in tutte le aree di responsabilità e nella determinazione dei miglioramenti necessari (Adattamento da: <http://www.businessdictionary.com/definition/self-assessment.html>)

All'interno di questo rapporto il termine è usato per riferirsi a programmi online sotto forma di questionari che consentono agli insegnanti di valutare la loro competenza digitale con l'aiuto di una serie di domande. Di solito viene fornito un feedback sotto forma di report, identificando le aree di forza e le aree di sviluppo.

SELF-DETERMINED LEARNING

"Un processo in cui gli studenti prendono l'iniziativa per identificare i bisogni di apprendimento, formulano gli obiettivi di apprendimento, identificano le risorse di apprendimento, implementano strategie di problem-solving e riflettono sui processi di apprendimento per sfidare le ipotesi esistenti e aumentare le proprie capacità di apprendimento". (Blaschke, 2012; <http://www.rtschuetz.net/2014/12/self-directed-vs-self-determined.html>)

Il concetto è legato ai concetti di apprendimento auto-diretto e auto-regolato. Di questi tre è il più impegnativo a livello di autonomia dello studente. Dal momento che un livello così alto di autonomia può essere troppo ambizioso per alcuni contesti di apprendimento e insegnamento o per gruppi di studenti, in DigCompEdu viene preferito il concetto di apprendimento autoregolato.

SELF-DIRECTED LEARNING

Descrive "un processo in cui gli individui prendono l'iniziativa, con o senza l'aiuto di altri, diagnosticando i propri bisogni di apprendimento, formulando obiettivi di apprendimento, identificando risorse umane e materiali per l'apprendimento, scegliendo e attuando strategie di apprendimento appropriate e valutando i risultati dell'apprendimento". (Knowles, 1975, p. 18; <http://infed.org/mobi/self-directed-learning/>)

Il concetto è legato ai concetti di apprendimento autoregolato e autodeterminato. Rispetto al livello di autonomia dello studente, l'apprendimento autoregolato è meno impegnativo mentre l'apprendimento autodeterminato è più impegnativo.

Per DigCompEdu, il concetto di apprendimento autoregolato viene privilegiato in quanto gli altri due possono essere troppo ambiziosi per alcuni contesti di apprendimento e di insegnamento o per alcuni gruppi di studenti

SELF-REGULATED LEARNING

Si riferisce all'apprendimento guidato dalla metacognizione (riflessione sul proprio pensiero), all'azione strategica (pianificazione, monitoraggio e valutazione dei progressi personali rispetto a uno standard) e alla motivazione ad apprendere. "Autoregolato" descrive un processo finalizzato al prendere il controllo e alla valutazione dei propri apprendimento e comportamento. (Wikipedia) Il concetto è legato ai concetti di apprendimento autodiretto e autodeterminato. Poiché gli ultimi due richiedono un più alto grado di autonomia, non è realizzabile in tutti i contesti educativi, per DigCompEdu il concetto di "apprendimento auto-regolato" è il preferito.

TEACHER

Un insegnante è una persona che impartisce istruzione agli studenti nell'educazione formale, cioè all'interno di un'istituzione educativa. Poiché il termine è spesso utilizzato solo per indicare l'istruzione scolastica (ad esempio ISCED1-3), per DigCompEdu viene utilizzato il termine più ampio "educatore".

SUMMATIVE ASSESSMENT

Le valutazioni sommative sono utilizzate per valutare l'apprendimento degli studenti, l'acquisizione delle competenze e il rendimento scolastico al termine di un periodo di istruzione definito, in genere alla fine di un progetto, unità, corso, semestre, programma o anno scolastico. I risultati della valutazione sommativa sono spesso registrati come punteggi o voti che vengono poi inclusi nel portfolio accademico permanente di uno studente.

Source: *The Glossary of Education Reform*

<http://edglossary.org/summative-assessment/>

VLE (VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT)

Un ambiente di apprendimento virtuale (VLE) è una piattaforma web-based per gli aspetti digitali dei corsi di studio, solitamente all'interno delle istituzioni educative. Un VLE in genere: consente ai partecipanti di essere organizzati in classi, gruppi e ruoli; di presentare risorse, attività e interazioni all'interno di una struttura del corso; di prevedere le diverse fasi di valutazione; di relazione sulla partecipazione; e di avere un certo livello di integrazione con altri sistemi istituzionali. (Wikipedia).

TAVOLA 9 : GLOSSARIO DEI TERMINI TECNICI USATI NEL QUADRO DI RIFERIMENTO DIGCOMPEDU

Lista delle Figure

Figura 1: Il Quadro DigCompEdu	7
Figura 2: Illustrazione visuale del Quadro DigCompEdu	14
Figura 3: Panoramica del Quadro DigCompEdu	16
Figura 4: Sintesi del Quadro DigCompEdu	18
Figura 5: Modello di progressione	28
Figura 6: Panoramica dei concetti chiave usati nel DigCompEdu	87

Lista delle Tavole

Tavola 1: Area 1 - Impegno Professionale	18
Tavola 2: Area 2 - Risorse Digitali	19
Tavola 3: Area 3 - Insegnamento e Apprendimento	19
Tavola 4: Area 4 - Valutazione Digitale	20
Tavola 5: Area 5 - Responsabilizzare gli Studenti	21
Tavola 6: Area 6 - Facilitare le Competenze Digitali degli Studenti	22
Tavola 7: Panoramica del Quadro DigCompEdu	23
Tavola 8: Parole chiave usate per la progressione delle competenze nel DigCompEdu	30
Tavola 9: Glossario dei termini tecnici utilizzati nel Quadro DigCompEdu	88

Mirella Sale

Docente di Religione Cattolica nella Scuola Primaria Statale presso l'IC Piazza Damiano Sauli di Roma.

Diploma Superiore in Scienze Religiose presso l'Istituto "E. Caymari" (PUL).

Laurea triennale in Scienze dell'Educazione presso l'Università Roma Tre.

Licenza in Scienze Religiose (Laurea Magistrale) – Specializzazione Pedagogico – Didattica presso l'ISSR "Mater Ecclesiae" - (PUST).

Iscrizione al Dottorato di Ricerca in Pedagogia e Didattica della Religione presso la Facoltà di Scienze dell'Educazione della Pontificia Università Auxilium di Roma.

Ha partecipato a diverse sperimentazioni inerenti l'applicazione di metodologie didattiche laboratoriali e crossmediali applicate all'insegnamento.

Ha curato una traduzione italiana del DigComp 2.0 autopubblicata su Amazon Kindle nel luglio del 2017. Dal mese di settembre 2017 è Direttore e Tutor del corso on line per Insegnanti di Religione delle scuole di ogni ordine e grado, "Religione con il Digitale", con WikiScuola, ente di formazione e casa editrice, per cui ha anche curato una traduzione commentata e un corso on line dedicati sul DigCompEdu, il Quadro Europeo per le Competenze Digitali per gli Educatori (Insegnanti e Formatori).

ABSTRACT

L'ubiquità e la pervasività dei dispositivi digitali e la conseguente urgente necessità di aiutare gli studenti a diventare digitalmente competenti richiedono agli educatori di sviluppare in modo permanente la propria competenza digitale.

Il Quadro Europeo per le Competenze Digitali degli Educatori (DigCompEdu), emanato dalla Commissione Europea nel mese di novembre 2017, offre uno schema di riferimento comune, atto a favorire il dialogo e lo scambio delle migliori pratiche transfrontaliere tra tutti coloro che, a vario titolo, si occupino di educazione, istruzione e formazione generale e professionale nei Paesi Membri: dalla prima infanzia all'istruzione superiore e per gli adulti, dall'educazione per i bisogni speciali ai contesti di apprendimento non formale.

Il DigCompEdu costituisce il quadro di riferimento generale per l'ulteriore sviluppo di modelli di riferimento sulle competenze digitali, da parte dei singoli Stati Membri, dei governi regionali, delle agenzie nazionali e regionali competenti, delle singole organizzazioni educative e dei fornitori di formazione professionale pubblici o privati.

