

DigCompEdu

The European Framework
for the Digital Competence
of Educators



SINTESI

[Link al documento completo \(in inglese\)](#)

Il Quadro europeo per la competenza digitale degli educatori (DigCompEdu) è un quadro scientificamente valido che descrive cosa significa per gli educatori essere digitalmente competenti



*DigCompEdu è rivolto agli educatori di **tutti i livelli di istruzione***

Fornisce un quadro generale di riferimento per supportare lo sviluppo di competenze digitali specifiche degli educatori in Europa.



Sintesi del quadro Europeo per le competenze digitali degli Educatori

"European Framework for the Digital Competence of Educators" 2018

Fonte: dal Centro Comune di Ricerca (Joint Research Center-JRC)

EUR 28775 EN, ISBN 978-92-79-73494-6; doi:10.2760/159770, JRC107466



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.





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.

Gli educatori

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 (DigCompEdu) specifica queste competenze.

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 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



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

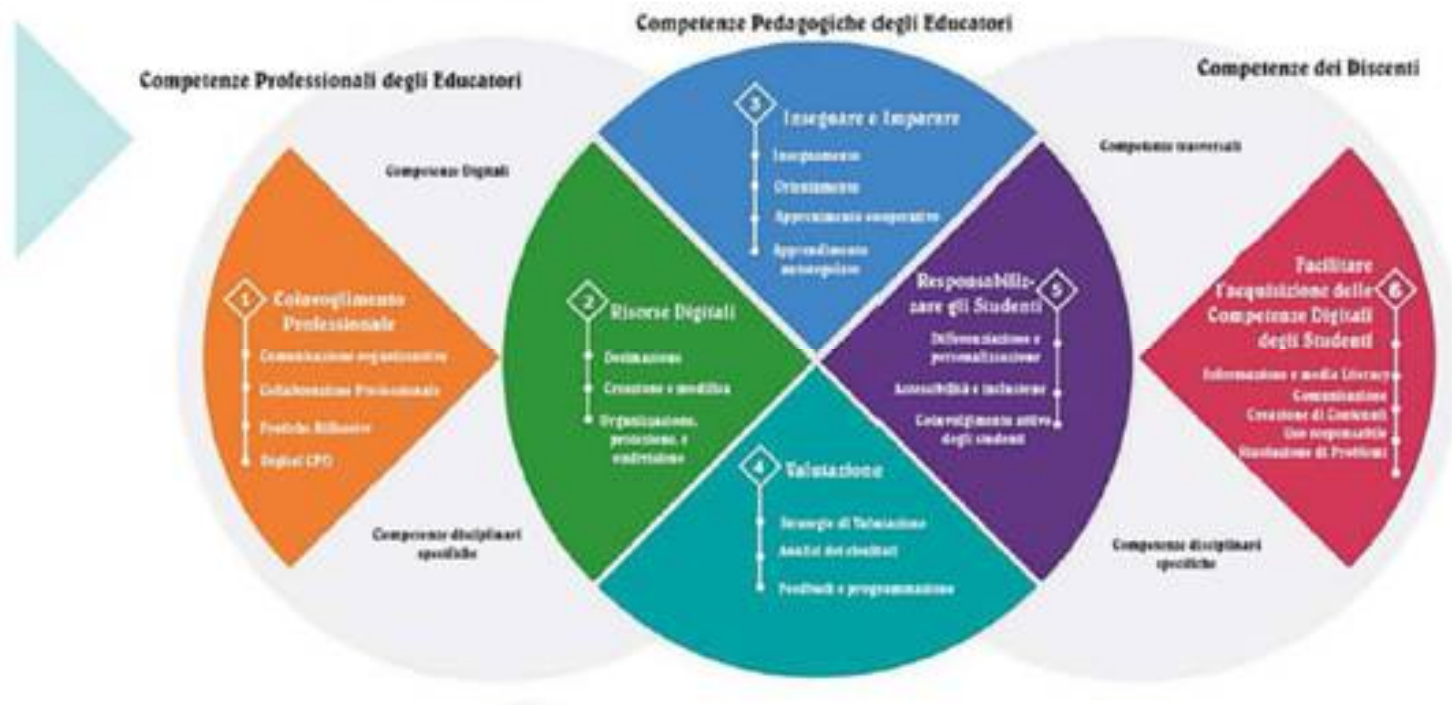
Utilizzo di tecnologie e strumenti digitali per migliorare la valutazione.

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.





1. Impegno Professionale

2. Risorse Digitali

3. Insegnamento e Apprendimento

4. Valutazione

5. Responsabilizzare gli Studenti

**6. Facilitare l'acquisizione delle
Competenze Digitali**

I. 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.

I. Impegno Professionale

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.

I. Impegno Professionale

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.

I. Impegno Professionale

1.4 Continuo sviluppo professionale delle Competenze Digitali (CPD)

Usare le risorse digitali per lo sviluppo professionale graduale e continuo.

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. Risorse Digitali

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 digitale nel pianificare il loro uso

2. Risorse Digitali

2.3 Gestire, proteggere e condividere risorse digitali

Organizzare contenuti digitale renderli disponibili ai discenti 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 device digitali 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 formate metodi pedagogici per l'istruzione.

3. Insegnamento e Apprendimento

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 modi di format per offrire orientamento e supporto.

3. Insegnamento e Apprendimento

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. Insegnamento e Apprendimento

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 soluzioni creative.

4. Valutazione

4.1 Strategie di Valutazione

Usare le tecnologie digitali per la valutazione formativa e sommativa.

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

4. 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. Valutazione

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 all'uso

5. Responsabilizzare gli Studenti

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. Responsabilizzare gli Studenti

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 e 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 richiedono 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. Facilitare l'acquisizione delle Competenze Digitali

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. Facilitare l'acquisizione delle Competenze Digitali

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. Facilitare l'acquisizione delle Competenze Digitali

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. Facilitare l'acquisizione delle Competenze Digitali

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.

Come possono gli educatori sviluppare le competenze digitali?



Attività

E' stata definita una lista che elenca le attività da svolgere per questa competenza. Questa lista serve ad indicare ai fruitori del quadro quali tipi di attività siano incluse nella competenza in questione.

In ogni caso la 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.

Come possono gli educatori sviluppare le competenze digitali?

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.

Come possono gli educatori sviluppare le competenze digitali?

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).

Come possono gli educatori sviluppare le competenze digitali?

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 file, 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 pubblicato 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.



FIGURA 5: DIGCOMPEDU MODELLO PROGRESSIVO

Livelli di Competenza

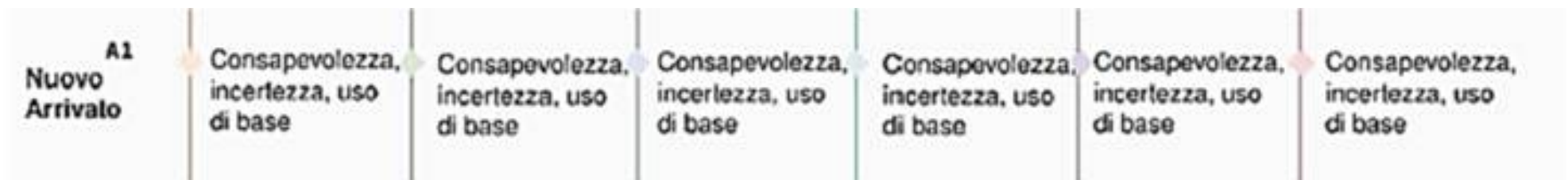
In generale, le seguenti caratteristiche si applicano alle diverse fasi di competenza:



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 li 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 (82) significa essere in grado di sottoscrivere tutte le dichiarazioni ai livelli da A2 a 82, 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 qui indicati:

1
**IMPEGNO
PROFESSIONALE**

2
**RISORSE
DIGITALI**

3
**INSEGNAMENTO E
APPRENDIMENTO**

4
VALUTAZIONE

5
**RESPONSABILIZZARE
GLI STUDENTI**

6
**FACILITARE
L'ACQUISIZIONE
DELLE COMPETENZE
DIGITALI**

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 nuove forme 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
- 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 forme e metodi pedagogici per l'educazione (es. Flipped Classroom)

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.

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

- Usare le tecnologie digitali (es. blog, Diari strumenti di pianificazione) per permettere agli studenti di pianificare il proprio apprendimento
- 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 pe mettere in condizioni gli studenti di riflettere e auto valutare il proprio percorso di apprendimento

Strategie di Valutazione

Usare le tecnologie digitali per la valutazione formativa e sommativa. Migliorare la diversità e la sostenibilità degli approcci e della forma! di valutazione

Attività

- Usare gli strumenti per la valutazione digitale per monitorare processi apprendimento e ottenere informazioni sui progressi dei discenti.
- Usare le tecnologie digitaline migliorare le strategie di valutazione degli apprendimenti formativi, esulando sistemi di risposte in classe, quiz, giochi.
- Usare le tecnologie digitali per migliorare la valutazione sommativa attraverso test. es. test al computer, migliorare audio 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 forma! 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.

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

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

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 all'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 all'uso della tecnologia (ad esempio disponibilità), competenze, aspettative, atteggiamenti, equivoci e abusi. Utilizzare tecnologie e strategie digitali.
- per esempio. tecnologie assistite, progettate per gli studenti bisognosi di sostegno speciale (ad esempio, studenti con vincoli fisici o mentali, studenti con disturbi dell'apprendimento).

Differenziazione e personalizzazione

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

Attività

- Consentire percorsi, livello e velocità di apprendimento diversi durante la progettazione, selezione e implementazione delle attività di apprendimento digitale.
- Usare le tecnologie digitali per indirizzare i bisogni speciali di ogni studente (es. dislessia, ADHD, iperattivi)
- Elaborare piani di apprendimento individuali e utilizzare le tecnologie digitali per supportarli.

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 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.
- Selezionare le tecnologie digitali appropriate per favorire l'apprendimento attivo in un determinato contesto di apprendimento o per un obiettivo di apprendimento specifico.

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

- 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 le credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali
- Organizzare, immagazzinare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambiente digitali
- Organizzare e processare informazioni in un ambiente strutturato

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.

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

- 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

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 device e i contenuti digitali, di capire rischi e minacce in ambiente digitale
 - 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 sé stessi e gli altri da possibili danni in ambienti digitali (es. cyber bullismo)
 - 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 (cyber bullismo)

Rifletto, discuto, riprogetto e innovo strategie pedagogiche per favorire negli studenti la capacità di usare le tecnologie digitali per il proprio benessere.

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 device 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