



DigCompEdu

Programma analitico d'esame

Orizzontescuola.it



Disclaimer

CERTIPASS ha predisposto questo documento per l'approfondimento delle materie relative alla Cultura Digitale e al migliore utilizzo del personal computer, in base agli standard e ai riferimenti Comunitari vigenti in materia; data la complessità e la vastità dell'argomento, peraltro, come editore, CERTIPASS non fornisce garanzie riguardo la completezza delle informazioni contenute; non potrà, inoltre, essere considerata responsabile per eventuali errori, omissioni, perdite o danni eventualmente arrecati a causa di tali informazioni, ovvero istruzioni ovvero consigli contenuti nella pubblicazione ed eventualmente utilizzate anche da terzi.

CERTIPASS si riserva di effettuare ogni modifica o correzione che a propria discrezione riterrà sia necessaria, in qualsiasi momento e senza dovere nessuna notifica.

L'Utenza destinataria è tenuta ad acquisire in merito periodiche informazioni visitando le aree del portale eipass.com dedicate al Programma.

Copyright © 2024

Tutti i diritti sono riservati a norma di legge e in osservanza delle convenzioni internazionali. Nessuna parte di questo Programma può essere riprodotta con sistemi elettronici, meccanici o altri, senza apposita autorizzazione scritta da parte di CERTIPASS.

Nomi e marchi citati nel testo sono depositati o registrati dalle rispettive case produttrici. Il logo EIPASS® è di proprietà esclusiva di CERTIPASS. Tutti i diritti riservati.

Premessa

Gli educatori sono dei modelli per la prossima generazione. È quindi vitale per loro essere preparati anche con la competenza digitale di cui tutti i cittadini hanno bisogno per poter partecipare attivamente nella società digitale.

Il DigComp specifica queste competenze. Infatti è stato ampiamente accettato come strumento per misurare e certificare la competenza digitale ed è stato usato come base per la formazione dei docenti e lo sviluppo professionale dentro e fuori l'Europa.

Come cittadini, gli educatori hanno bisogno di essere equipaggiati con queste competenze. Come modelli di riferimento hanno bisogno di essere in grado di dimostrare chiaramente la loro competenza digitale agli studenti e trasmettere l'uso creativo e critico delle tecnologie digitali. Tuttavia, gli educatori non sono solo dei modelli di riferimento. Sono in primo luogo i facilitatori dell'apprendimento, ossia sono insegnanti.

Come professionisti dedicati all'insegnamento, in aggiunta alle generiche competenze digitali per la vita e il lavoro, hanno bisogno di specifiche competenze digitali educative per essere effettivamente abili nell'usare le tecnologie per l'insegnamento.

L'obiettivo del DigCompEdu framework è di identificare e descrivere queste specifiche competenze digitali educative.

Il framework identifica 6 aree differenti nelle quali la competenza digitale degli educatori si esprime con un totale di 22 competenze.

Area 1 Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Usare le tecnologie digitali per comunicare, collaborare e lo sviluppo professionale.

Area 2 Risorse digitali

Produrre, creare e condividere 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 Potenziamento degli studenti

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

Area 6 Favorire lo sviluppo delle competenze

Consentire agli studenti di utilizzare le tecnologie digitali in modo creativo e responsabile, per reperire informazioni, comunicare, creare contenuti, per il benessere e la risoluzione di problemi.

Centro Studi Certipass

Metodo

Superando il vecchio schema “argomento”, “ambito di intervento” e “testing di competenza”, proponiamo un nuovo modo di elencare e descrivere i contenuti dei moduli previsti, basato su quello utilizzato nell’*e-Competence Framework for ICT Users – Part 2: User Guidelines*.

È un sistema intellegibile e immediato per chi deve affrontare il percorso di certificazione e, soprattutto, per chi deve valutare la congruenza delle competenze possedute dall’Utente certificato. Per ognuno degli argomenti previsti, quindi, troverete un quadro di riferimento che indica:

- la definizione sintetica della competenza di cui si tratta;
- tutto ciò che l’Utente certificato conosce di quell’argomento (*conoscenza teorica/knowledge*);
- tutto ciò che l’Utente certificato sa fare concretamente, in relazione alle conoscenze teoriche possedute (*conoscenze pratiche/Skills*).

Procedure e strumenti

Per prepararsi alla prova d’esame, il candidato usufruisce dei servizi e del supporto formativo online disponibile nell’area riservata in piattaforma DIDASKO.

Per superare la prova d’esame, è necessario rispondere correttamente ad almeno il 75% delle 30 domande previste per ogni modulo. Si precisa, infine, che ciascun modulo rappresenta uno specifico ambito di competenze e che, quindi, aldilà delle interconnessioni esistenti tra i vari settori, il candidato può stabilire autonomamente l’ordine con cui affrontarli.

Moduli d’esame

Modulo 1 | Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Modulo 2 | Risorse digitali

Modulo 3 | Insegnamento e apprendimento

Modulo 4 | Valutazione

Modulo 5 | Potenziamento degli studenti

Modulo 6 | Favorire lo sviluppo delle competenze

Modulo 1

COINVOLGIMENTO E VALORIZZAZIONE PROFESSIONALE

La competenza digitale degli educatori è espressa nella loro abilità di usare le tecnologie digitali non solo per accrescere il loro insegnamento, ma anche per le loro interazioni professionali, con i colleghi, gli studenti, i genitori e altri, per il loro sviluppo professionale e individuale e per il bene collettivo e l'innovazione continua nell'organizzazione e nella professione.

Il candidato certificato sa usare le tecnologie digitali per accrescere la comunicazione organizzativa con gli studenti, i genitori e altri; contribuire in maniera collaborativa allo sviluppo e all'ottimizzazione delle strategie comunicative di organizzazione.

Il candidato certificato è in grado di usare le tecnologie digitali per impegnarsi nella collaborazione con altri educatori, condividendo e scambiando conoscenza ed esperienze, e in maniera collaborativa pratiche pedagogiche innovative.

Inoltre sa riflettere sulle pratiche digitali, individualmente e collettivamente, valutandole criticamente e sviluppando attivamente la propria pratica pedagogica digitale e quella della propria comunità educativa.

Infine il candidato certificato è capace di usare le fonti digitali, le risorse e gli strumenti per uno sviluppo professionale continuo.

Contenuti del modulo

Comunicazione organizzativa

- Email

Collaborazione professionale

- Regole di base
- Strumenti di collaborazione

Pratica riflessiva

- Possibilità e sfide
- Pro e contro
- L'uso dei dispositivi tecnologici a scuola
- Best practice

Sviluppo professionale e digitale continuo

- Gap formativi
- Lifelong learning

1 | COMUNICAZIONE ORGANIZZATIVA

Usare le tecnologie digitali per accrescere la comunicazione organizzativa con gli studenti, i genitori e altri. Contribuire per sviluppare in maniera collaborativa lo sviluppo e l'ottimizzazione delle strategie comunicative di organizzazione.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
1.1	Email	1.1.1	Caratteristiche
		1.1.2	Struttura
		1.1.3	Corpo della mail
		1.1.4	Esempi
		1.1.5	Altri canali e strumenti

2 | COLLABORAZIONE PROFESSIONALE

Usare le tecnologie digitali per impegnarsi nella collaborazione con altri educatori, condividendo e scambiando conoscenza ed esperienze, e in maniera collaborativa pratiche pedagogiche innovative.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
2.1	Regole di base	2.1.1	Strutturare il lavoro
2.2	Strumenti di collaborazione	2.2.1	Google Meet
		2.2.2	Google Calendar
		2.2.3	Documenti Google
		2.2.4	Google Classroom
		2.2.5	Google Drive
		2.2.6	Mega
		2.2.7	Forum
		2.2.8	Miro

3 | PRATICA RIFLESSIVA

Riflettere sulle pratiche digitali, individualmente e collettivamente, valutandole criticamente e sviluppando attivamente la propria pratica pedagogica digitale e quella della propria comunità educativa.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
3.1	Possibilità e sfide	3.1.1	Efficacia ed efficienza
3.2	Pro e contro	3.2.1	Pro
		3.2.2	Contro
3.3	L'uso dei dispositivi tecnologici a scuola	3.3.1	Il cellulare come risorsa
		3.3.2	Integrazione nella didattica
		3.3.3	Ambienti di apprendimento
		3.3.4	Uso responsabile delle tecnologie
		3.3.5	Autonomia e partecipazione attiva
3.4	Best practice	3.4.1	Registrare una best practice
		3.4.2	Indire e Invalsi Open
		3.4.3	eTwinning

4 | SVILUPPO PROFESSIONALE E DIGITALE CONTINUO

Usare le fonti digitali, le risorse e gli strumenti per uno sviluppo professionale continuo.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
4.1	Gap formativi	4.1.1	Compete trasversali
		4.1.2	Competenze specifiche
		4.1.3	Skill Gap Analysis
4.2	Lifelong learning	4.2.1	Apprendimento formale, non formale e informale
		4.2.2	Contenuti e risorse

Modulo 2

RISORSE DIGITALI

Gli educatori sono correntemente a confronto con una ricchezza di risorse digitali educative che possono usare per insegnare. Una delle competenze chiave che ogni educatore ha bisogno di sviluppare è di venire a patti con questa varietà, per identificare effettivamente le risorse che meglio si adattano ai loro obiettivi, al loro gruppo di studenti e al loro stile di insegnamento; per strutturare la ricchezza dei materiali, stabilire connessioni e modificare, aggiungere e sviluppare in prima persona risorse digitali a supporto della loro attività di insegnamento.

Al tempo stesso hanno bisogno di essere consapevoli di come usare responsabilmente e gestire i contenuti digitali. Devono rispettare le regole di copyright quando usano, modificano e condividono le risorse; devono proteggere i dati e i contenuti sensibili, come per esempio esami digitali e i voti degli studenti.

Il Candidato certificato possiede le competenze digitali necessarie per identificare, valutare e selezionare risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento; considerare gli specifici obiettivi di apprendimento, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, nella selezione di risorse digitali e nel pianificare il loro utilizzo.

È in grado di modificare e costruire sulle risorse esistenti con licenza aperta e sulle altre risorse dove è permesso; creare e creare in collaborazione nuove risorse educative digitali; considerare gli specifici obiettivi di apprendimento, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, nel progettare risorse e pianificare il loro utilizzo.

Il candidato certificato sa organizzare i contenuti digitali e renderli disponibili per gli studenti, i genitori e i colleghi. È capace di proteggere efficacemente il contenuti digitali sensibili; rispettare e applicare correttamente le regole di privacy e di copyright; comprendere l'uso e la creazione di licenze aperte e di risorse educative aperte, inclusa la loro corretta attribuzione.

Contenuti del modulo

Selezionare risorse digitali

- Criteri di scelta
- Risorse didattiche disponibili
- Filtraggio e selezione

Creare e modificare risorse digitali

- Creazione ex-novo e adattamento
- Strumenti

Gestire, proteggere e condividere risorse digitali

- Organizzazione
- Protezione
- Gestione e citazione delle fonti

1 | SELEZIONARE RISORSE DIGITALI

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

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
1.1	Criteri di scelta	1.1.1	Tempo di fruizione e vantaggio
		1.1.2	Esempio di lezione sulla sostenibilità ambientale
		1.1.3	Come presentare i concetti chiave
1.2	Risorse didattiche disponibili	1.2.1	Scuola 2030
		1.2.2	Lattes Editori
		1.2.3	Google Scholar e motore di ricerca
		1.2.4	Istat
		1.2.5	Atlas
		1.2.6	Pixel, Splash
		1.2.7	Flat Icon
		1.2.8	Openverse
		1.2.9	Google Immagini
		1.2.10	Rai Scuola e YouTube

2 | CREARE E MODIFICARE RISORSE DIGITALI

Modificare e costruire sulle risorse esistenti con licenza aperta e sulle altre risorse dove è permesso. Creare e creare in collaborazione nuove risorse educative digitali. Considerare gli specifici obiettivi di apprendimento, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, nel progettare risorse e pianificare il loro utilizzo.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
2.1	Creazione ex-novo e adattamento	2.1.1	Licenze
2.2	Strumenti	2.2.1	Microsoft Word
		2.2.2	Google Documenti
		2.2.3	Canva
		2.2.4	Wiseman
		2.2.5	Presentazione Google
		2.2.6	PowerPoint
		2.2.7	JS Paint
		2.2.8	Pixlr
		2.2.9	PixiEditor
		2.2.10	VideoCandy e Fastreel
		2.2.11	Wondershare Fimora

3 | GESTIRE, PROTEGGERE E CONDIVIDERE RISORSE DIGITALI

Organizzare i contenuti digitali e renderli disponibili per gli studenti, i genitori e i colleghi. Proteggere efficacemente il contenuti digitali sensibili. Rispettare e applicare correttamente le regole di privacy e di copyright. Comprendere l'uso e la creazione di licenze aperte e di risorse educative aperte, inclusa la loro corretta attribuzione.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
3.1	Organizzazione	3.1.1	Cartelle e directory
		3.1.2	Creare una struttura organizzata
		3.1.3	Naming dei file
		3.1.4	Esempi di naming dei file

3.2	Protezione	3.2.1	Protezione del materiale condiviso
		3.2.2	Licenze
3.3	Gestione e citazione delle fonti	3.3.1	Gestione
		3.3.2	Citazione
		3.3.3	Licenze Creative Commons

Modulo 3

INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

Le tecnologie digitali possono essere introdotte e sviluppate nelle strategie di insegnamento e di apprendimento in molti modi diversi.

Ad ogni modo, qualsiasi strategia o approccio pedagogico viene scelto, le specifiche competenze digitali degli educatori risiedono nell'orchestrare efficacemente l'uso delle tecnologie digitali in fasi differenti e nella preparazione del processo di apprendimento. La competenza fondamentale di quest'area è quella di insegnare. Questa competenza fa riferimento alla progettazione, pianificazione e implementazione dell'uso delle tecnologie digitali nelle diverse fasi del processo di apprendimento.

Il candidato certificato sa pianificare e implementare i dispositivi e le risorse digitali nel processo di insegnamento, così come aumentare l'efficacia degli interventi di insegnamento. È capace di gestire in maniera appropriata e orchestrare strategie di insegnamento digitale; sa sperimentare e sviluppare nuovi formati e metodi pedagogici.

Il candidato certificato sa usare le tecnologie digitali e i servizi per accrescere l'interazione con gli studenti, individualmente e collettivamente, all'interno e al di fuori delle sessioni di apprendimento; usare le tecnologie digitali per offrire guida e assistenza tempestive e mirate. Inoltre è in grado di usare le tecnologie digitali per favorire e accrescere la collaborazione tra gli studenti; rendere gli studenti abili nell'usare le tecnologie digitali come parte di incarichi collaborativi, come mezzo per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la creazione di conoscenza collaborativa.

Infine il candidato certificato è capace di usare le tecnologie digitali per supportare l'apprendimento autoregolato, per esempio rendere gli studenti abili a pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, fornire evidenza del progresso, condividere approfondimenti e trovare soluzioni creative.

Contenuti del modulo

Pratiche di insegnamento

- Strumenti didattici per simulazioni scientifiche
- Coding
- Quiz e video interattivi
- Storytelling multimediale
- Educational Mix

Essere guida e supporto per gli studenti

- Obiettivi specifici

Apprendimento collaborativo

- Tecniche e strumenti
- Creazione di un Blog e di una pagina Wiki

Auto-apprendimento o apprendimento autoregolato

- Strategie
- Strumenti online per la pianificazione

1 | PRATICHE DI INSEGNAMENTO

Pianificare e implementare i dispositivi e le risorse digitali nel processo di insegnamento, così come aumentare l'efficacia degli interventi di insegnamento. Gestire in maniera appropriata e orchestrare strategie di insegnamento digitale. Sperimentare e sviluppare nuovi formati e metodi pedagogici.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
1.1	Strumenti didattici per simulazioni scientifiche	1.1.1	PhET Colorado
		1.1.2	Toolkit4maths
		1.1.3	Myphysicslab
1.2	Coding	1.2.1	Blockly.games
		1.2.2	Scratch
1.3	Quiz e video interattivi	1.3.1	EdPuzzle
1.4	Storytelling multimediale	1.3.1	Storyboard
1.5	Educational Mix	1.3.1	Struttura e obiettivi

2 | ESSERE GUIDA E SUPPORTO PER GLI STUDENTI

Usare le tecnologie digitali e i servizi per accrescere l'interazione con gli studenti, individualmente e collettivamente, all'interno e al di fuori delle sessioni di apprendimento. Usare le tecnologie digitali per offrire guida e assistenza tempestive e mirate. Sperimentare lo sviluppo di nuove forme e formati per offrire guida e supporto.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
2.1	Obiettivi specifici	2.1.1	Uso della email: Gmail
		2.1.2	Uso della classe virtuale: Google Classroom
		2.1.3	Uso delle videoconferenze: Google Meet
		2.1.4	Uso dei feedback costruttivi

3 | APPRENDIMENTO COLLABORATIVO

Usare le tecnologie digitali per favorire e accrescere la collaborazione tra gli studenti. Rendere gli studenti abili nell'usare le tecnologie digitali come parte di incarichi collaborativi, come mezzo per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la creazione di conoscenza collaborativa.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
3.1	Tecniche e strumenti	3.1.1	WebQuest
		3.1.2	Kahoot
		3.1.3	Netiquette e regole d'uso
		3.1.4	Principi di distribuzione del lavoro
3.2	Creazione di un Blog e di una pagina wiki	3.2.1	Caratteristiche del Blog e della Wiki
		3.2.2	Strumenti

4 | AUTO-APPRENDIMENTO O APPRENDIMENTO AUTOEGOLATO

Usare le tecnologie digitali per supportare l'apprendimento autoregolato, per esempio rendere gli studenti abili a pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, fornire evidenza del progresso, condividere approfondimenti e trovare soluzioni creative.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
4.1	Strategie	4.1.1	Scomporre il problema/compito
		4.1.2	Principio di Pareto
		4.1.3	Matrice di Eisenhower
		4.1.4	Tabellone delle attività/obiettivi/progressi
4.2	Strumenti online per la pianificazione	4.2.1	Google Calendar
		4.2.2	Fask.io
		4.2.3	Clickup
		4.2.4	Onlinegantt
		4.2.5	Marbaro.it
		4.2.6	Pomofocus
		4.2.7	vClock

Modulo 4

VALUTAZIONE

La valutazione può essere un facilitatore o un collo di bottiglia per l'innovazione nell'educazione.

Nell'integrare le tecnologie digitali nell'apprendimento e nell'insegnamento, dobbiamo considerare come le tecnologie digitali possono arricchire le strategie di valutazione esistenti. Al tempo stesso, dobbiamo considerare come possono essere utilizzate per creare o facilitare innovativi approcci di valutazione.

Gli educatori competenti digitali dovrebbero essere abili nell'usare le tecnologie digitali nell'ambito della valutazione tenendo a mente questi due obiettivi.

Il candidato certificato sa usare le tecnologie digitali per valutazioni formative e sommative; accrescere la diversità e l'adeguatezza dei formati e degli approcci valutativi.

Inoltre è capace di generare, selezionare, analizzare criticamente e interpretare le evidenze digitali delle attività degli studenti, delle performance e dei progressi, al fine di caratterizzare l'insegnamento e l'apprendimento.

Infine il candidato certificato è in grado di usare le tecnologie digitali per fornire risposte mirate e tempestive agli studenti; adattare le strategie di insegnamento e fornire supporto mirato, basato sull'evidenza generata dall'uso delle tecnologie digitali; mettere in grado gli studenti e i genitori di comprendere le evidenze fornite dalle tecnologie digitali e usarle per prendere decisioni.

Contenuti del modulo

Strategie di valutazione

- Premesse
- Questionari
- Badge, attestati e certificati

Analizzare le evidenze

- Punti fondamentali
- Strumenti per il feedback

Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica

- Strategie di miglioramento
- Feedback e follow-up

1 | STRATEGIE DI VALUTAZIONE

Usare le tecnologie digitali per valutazioni formative e sommative. Accrescere la diversità e l'adeguatezza dei formati e degli approcci valutativi.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
1.1	Premesse	1.1.1	Obiettivi
		1.1.2	Tipologie di valutazione
1.2	Questionari	1.2.1	Kahoot
		1.2.2	Google Moduli
		1.2.3	Classroom
1.3	Badge, attestati e certificati	1.3.1	Attestati
		1.3.2	Badge
		1.3.3	Certificati

2 | ANALIZZARE LE EVIDENZE

Generare, selezionare, analizzare criticamente e interpretare le evidenze digitali delle attività degli studenti, delle performance e dei progressi, al fine di caratterizzare l'insegnamento e l'apprendimento.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
2.1	Punti fondamentali	2.1.1	Scelta degli obiettivi
		2.1.2	Scelta delle metriche
		2.1.3	Memorizzazione e rappresentazione dei dati e analisi dei gap
		2.1.4	Richiesta feedback
2.2	Strumenti per il feedback	2.2.1	Grafico Excel
		2.2.2	Analisi dei dati del registro elettronico
		2.2.3	Google Moduli

3 | RISCONTRO SULL'APPRENDIMENTO E PIANIFICAZIONE DIDATTICA

Usare le tecnologie digitali per fornire risposte mirate e tempestive agli studenti. Adattare le strategie di insegnamento e fornire supporto mirato, basato sull'evidenza generata dall'uso delle tecnologie digitali. Mettere in grado gli studenti e i genitori di comprendere le evidenze fornite dalle tecnologie digitali e usarle per prendere decisioni.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
3.1	Strategie di miglioramento	3.1.1	Ciclo Deming
		3.1.2	Strumenti per realizzare PDCA
3.2	Feedback e follow-up	3.2.1	Feedback ricevuti
		3.2.2	Feedback inviati
		3.2.3	Empatia
		3.2.4	Ascolto

Modulo 5

POTENZIAMENTO DEGLI STUDENTI

Uno dei punti di forza delle tecnologie digitali nell'educazione è il loro potenziale nel favorire strategie didattiche centrate su chi apprende, amplificando le opportunità degli studenti di appropriarsi del proprio percorso di apprendimento e di esserne protagonisti attivi. Le tecnologie digitali possono quindi essere utilizzate per coinvolgere e motivare gli studenti, ad esempio nell'approfondire uno specifico argomento di studio, nello sperimentare diverse possibilità o soluzioni, nell'esplorare e comprendere le interconnessioni, nel proporre soluzioni creative o nel realizzare un artefatto e rifletterci. Le tecnologie digitali possono inoltre contribuire a sostenere la differenziazione nelle classi, favorendo una didattica personalizzata, che propone al singolo studente attività adatte al proprio livello di competenza, ai propri interessi ed esigenze d'apprendimento. Tuttavia, il docente/formatore deve prestare attenzione a non incrementare le disuguaglianze (ad esempio nell'accesso alle tecnologie digitali o alle relative competenze digitali) e a garantire l'accessibilità a tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni educativi speciali.

Il candidato certificato sa assicurare che le risorse e le attività di apprendimento proposte siano accessibili a tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni educativi speciali. È in grado di considerare aspettative, abilità, abitudini e preconetti di ogni studente rispetto al (mondo) digitale e rispondere in modo appropriato, anche in funzione di eventuali vincoli contestuali, fisici o cognitivi che possano condizionare l'uso delle tecnologie digitali da parte dello studente stesso.

Il candidato certificato è capace di utilizzare le tecnologie digitali per rispondere ai diversi bisogni educativi dei singoli studenti, permettendo a ciascuno di procedere al proprio ritmo e a diversi livelli, definendo percorsi e obiettivi didattici individuali.

Inoltre sa utilizzare le tecnologie digitali per far sì che gli studenti affrontino in modo propositivo e creativo un argomento di studio; abbinare l'utilizzo delle tecnologie digitali a strategie didattiche in grado di favorire l'attivazione delle abilità trasversali e del pensiero critico, nonché la libera espressione della creatività. Infine è capace di ampliare il percorso di apprendimento, integrando nuove attività da svolgere in contesti reali, in cui lo studente sia coinvolto in attività pratiche, in percorsi di ricerca scientifica, o nella risoluzione di problemi complessi o che si basino sull'uso di strategie in grado di promuovere un maggior coinvolgimento attivo di chi apprende argomenti complessi.

Contenuti del modulo

Accessibilità e inclusione

- Risorse digitali: potenzialità e limiti
- Strumenti per i BES

Differenziazione e personalizzazione

- Didattica differenziata
- Valutazione del potenziale
- Personalizzare i contenuti

Partecipazione attiva

- Fattori motivazionali
- Opportunità di partecipazione attiva
- Esercizi e strumenti
- Strumenti
- Concorsi e opportunità

1 | ACCESSIBILITÀ E INCLUSIONE

Assicurare che le risorse e le attività di apprendimento proposte siano accessibili a tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni educativi speciali. Considerare aspettative, abilità, abitudini e pregiudizi di ogni studente rispetto al (mondo) digitale e rispondere in modo appropriato, anche in funzione di eventuali vincoli contestuali, fisici o cognitivi che possano condizionare l'uso delle tecnologie digitali da parte dello studente stesso.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
1.1	Risorse digitali: potenzialità e limiti	1.1.1	Potenzialità
		1.1.2	Limiti
1.2	Strumenti per i BES	1.2.1	Varie tipologie di BES
		1.2.2	Mappe concettuali
		1.2.3	Strumenti per difficoltà visive
		1.2.4	Attività multimediali: wordwall
		1.2.5	Strumenti per difficoltà uditive

2 | DIFFERENZIAMENTO E PERSONALIZZAZIONE

Utilizzare le tecnologie digitali per rispondere ai diversi bisogni educativi dei singoli studenti, permettendo a ciascuno di procedere al proprio ritmo e a diversi livelli, definendo percorsi e obiettivi didattici individuali.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
2.1	Didattica differenziata	2.1.1	Conoscenza dell'alunno
		2.1.2	Elementi di differenziazione
		2.1.3	Mediazione e facilitazione dell'apprendimento
		2.1.4	Strumenti tecnologici tradizionali
		2.1.5	Strumenti tecnologici innovativi
		2.1.6	Modello di Frayer
		2.1.7	3-2-1 Card
		2.1.8	Tabella di scelta di D'Alonzo
		2.1.9	Playlist personalizzata su YouTube
		2.1.10	Symbaloo
2.2	Valutazione del potenziale	2.2.1	Obiettivi
		2.2.2	Bilancio delle competenze
2.3	Personalizzare i contenuti	2.3.1	Chat GPT

3 | PARTECIPAZIONE ATTIVA

Utilizzare le tecnologie digitali per far sì che gli studenti affrontino in modo propositivo e creativo un argomento di studio. Abbinare l'utilizzo delle tecnologie digitali a strategie didattiche in grado di favorire l'attivazione delle abilità trasversali e del pensiero critico, nonché la libera espressione della creatività. Ampliare il percorso di apprendimento, integrando nuove attività da svolgere in contesti reali, in cui lo studente sia coinvolto in attività pratiche, in percorsi di ricerca scientifica, o nella risoluzione di problemi complessi o che si basino sull'uso di strategie in grado di promuovere un maggior coinvolgimento attivo di chi apprende argomenti complessi.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
3.1	Fattori motivazionali	3.1.1	Tecniche di partecipazione attiva
		3.1.2	Le sfide e la Flow Theory
3.2	Opportunità di partecipazione attiva	3.2.1	Strumenti digitali
		3.2.2	Concorsi
		3.2.3	Attività sul campo
3.3	Esercizi e strumenti	3.3.1	Sondaggio
		3.3.2	Ricerca
		3.3.3	Rappresentazione con una foto
		3.3.4	Itinerario turistico
3.4	Strumenti	3.4.1	Avatars in pixels
		3.4.2	8biticon
		3.4.3	Keep the score
		3.4.4	BadgeBuilder
		3.4.5	Kahoot

Modulo 6

FAVORIRE LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Fra le varie competenze trasversali che il docente/formatore è chiamato a promuovere negli studenti, figurano anche le competenze digitali. Mentre lo sviluppo di altre competenze trasversali degli studenti è solo in parte legato alle competenze digitali del docente/formatore (e dipende dall'uso che il docente fa delle tecnologie digitali per raggiungere tali obiettivi), la capacità del docente/formatore di promuovere le competenze digitali degli studenti è fortemente interconnessa alle proprie competenze digitali. Pertanto, in considerazione di tale interdipendenza, lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti merita una sezione a sé. Dal momento che le competenze digitali degli studenti sono descritte in dettaglio nel Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini (DigComp), l'articolazione di questa area di competenza nel quadro DigCompEdu segue una logica analoga. Infatti, in entrambi questi quadri, le competenze di questa area vengono organizzate e descritte nello stesso modo, facendo riferimento alle stesse cinque categorie. Tuttavia, all'interno del DigCompEdu, i titoli di queste cinque categorie sono stati modificati in funzione della specifica dimensione pedagogica di questo quadro.

Il candidato certificato sa proporre attività di apprendimento, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di articolare i propri bisogni informativi; individuare e reperire informazioni e risorse all'interno di ambienti digitali; organizzare, elaborare, analizzare e interpretare le informazioni; e confrontare e valutare in modo critico la credibilità e l'attendibilità delle informazioni e delle loro fonti.

Inoltre il candidato certificato è capace di proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente l'uso efficace e responsabile delle tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione, la partecipazione civica (cittadinanza attiva).

È in grado di proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di esprimersi mediante i mezzi digitali e di creare e modificare contenuti digitali in formati diversi. Sa insegnare allo studente i principi riguardanti i diritti d'autore e le licenze d'uso dei contenuti digitali, come citare le fonti e l'attribuzione delle licenze.

Il candidato certificato è capace di adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali; rendere gli studenti responsabili e autonomi nell'utilizzo delle tecnologie digitali, anche nell'ottica di aiutarli ad affrontare autonomamente gli eventuali rischi.

Infine il candidato certificato sa proporre attività, consegne e valutazioni che richiedono allo studente di identificare e risolvere problemi tecnici o di agire in modo creativo nell'applicare le proprie conoscenze tecnologiche pregresse a nuove situazioni.

Contenuti del modulo

Alfabetizzazione all'informazione e ai media

- Introduzione
- Attività
- Valutazione di fonti e informazioni
- Organizzazione dei contenuti

Comunicazione e collaborazione online

- Obiettivi
- Strumenti di collaborazione per studenti

Creazione di contenuti digitali

- Attività

Uso responsabile del digitale

- Obiettivi
- Strategie per navigare in sicurezza
- Buone pratiche

Risoluzione di problemi

- Fasi di risoluzione
- Riferimenti per le soluzioni

1 | ALFABETIZZAZIONE ALL'INFORMAZIONE E AI MEDIA

Proporre attività di apprendimento, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di articolare i propri bisogni informativi; di individuare e reperire informazioni e risorse all'interno di ambienti digitali; di organizzare, elaborare, analizzare e interpretare le informazioni; e di confrontare e valutare in modo critico la credibilità e l'attendibilità delle informazioni e delle loro fonti.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
1.1	Introduzione	1.1.1	Obiettivi
1.2	Attività	1.2.1	Ricerca in rete
1.3	Valutazione di fonti e informazioni	1.3.1	Fake News
1.4	Organizzazione dei contenuti	1.4.1	Esercizio organizzazione file su Drive
		1.4.2	Organizzazione del lavoro online
		1.4.3	Copyright

2 | COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE ONLINE

Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente l'uso efficace e responsabile delle tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione, la partecipazione civica (cittadinanza attiva).

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
2.1	Obiettivi	2.1.1	Attività
2.2	Strumenti di collaborazione per studenti	2.2.1	Google Calendar e Documenti
		2.2.2	Miro
		2.2.3	Padlet

3 | CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di esprimersi mediante i mezzi digitali e di creare e modificare contenuti digitali in formati diversi.

Insegnare allo studente i principi riguardanti i diritti d'autore e le licenze d'uso dei contenuti digitali, come citare le fonti e l'attribuzione delle licenze.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
3.1	Attività	3.1.1	Creazione menu ristorante
		3.1.2	Creare una presentazione in formato PDF
		3.1.3	Foto e video dallo smartphone al computer
		3.1.4	Creare coinvolgimento
		3.1.5	Riflessione sulla scelta della risorsa/contenuto

4 | USO RESPONSABILE DEL DIGITALE

Adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Rendere gli studenti responsabili e autonomi nell'utilizzo delle tecnologie digitali, anche nell'ottica di aiutarli ad affrontare autonomamente gli eventuali rischi.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
4.1	Obiettivi	4.1.1	Sicurezza su internet per studenti
4.2	Strategie per navigare insicurezza	4.2.1	Affidabilità dei siti internet
		4.2.2	Dati personali
		4.2.3	Phishing
		4.2.4	Legittimità dei siti internet
		4.2.5	Spam
		4.2.6	Reputazione digitale e social media
4.3	Buone pratiche	4.3.1	Password
		4.3.2	Conservazione dei dati
		4.3.3	Backup dei dati
		4.3.4	Login e connessione affidabile
		4.3.5	Download
		4.3.6	Attività per riflettere

5 | RISOLUZIONE DI PROBLEMI

Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedono allo studente di identificare e risolvere problemi tecnici o di agire in modo creativo nell'applicare le proprie conoscenze tecnologiche pregresse a nuove situazioni.

Knowledge/Conoscenze		Skills/Capacità pratiche	
5.1	Fasi di risoluzione	5.1.1	Esempi di approcci
		5.1.2	Esercizi
5.2	Riferimenti per le soluzioni	5.2.1	Aranzulla.it
		5.2.2	WikiHow
		5.2.3	Reddit
		5.2.4	Supporto dei produttori
		5.2.5	Ricerca su Google

