

DigCompEdu

The European Framework
for the Digital Competence
of Educators



La multidimensionalità del DigCompEdu in breve



prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Brunno prof.ssa Anna Scarpulla prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano

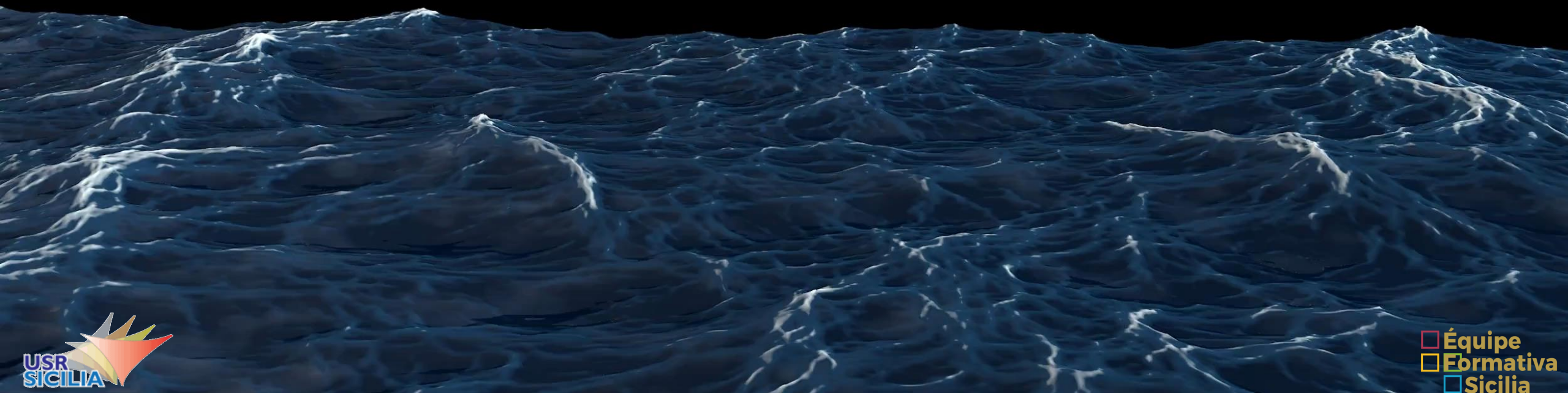
- Équipe
- Formativa
- Sicilia



prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Brunno prof.ssa Anna Scarpulla prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano



Ma, attualmente, questa è la situazione di molti insegnanti...
con conseguente stato d'animo!



prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Brunno prof.ssa Anna
Scarpulla prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano

<https://bit.ly/3vbGJzC>



Come ti senti nel mare della didattica digitale?

Come ti senti nel mare della didattica digitale?



*“La competenza digitale presuppone l’interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con **dimestichezza, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare** alla società. Essa comprende l’alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l’alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (...), la sicurezza (...), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.*

(RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018, C189/9)

Le tecnologie digitali sono **pervasivo** e coinvolgono vari aspetti della nostra vita



ma si evidenzia

- il **mancato o insufficiente possesso** delle abilità necessarie per utilizzarle in maniera **efficiente, consapevole, responsabile e critica**
- la necessità di fornire a **tutti i cittadini** il **supporto** e le **opportunità** necessarie per svilupparle
- la necessità di fornire ai **docenti** le competenze per utilizzare in modo efficace le tecnologie digitali nei **processi di insegnamento e apprendimento**

Digital Economy and Society Index (DESI) 2020

	Italia		UE
	posizione in classifica	punteggio	punteggio
DESI 2020	25	43,6	52,6
DESI 2019	23	41,6	49,4
DESI 2018	25	36,2	46,5

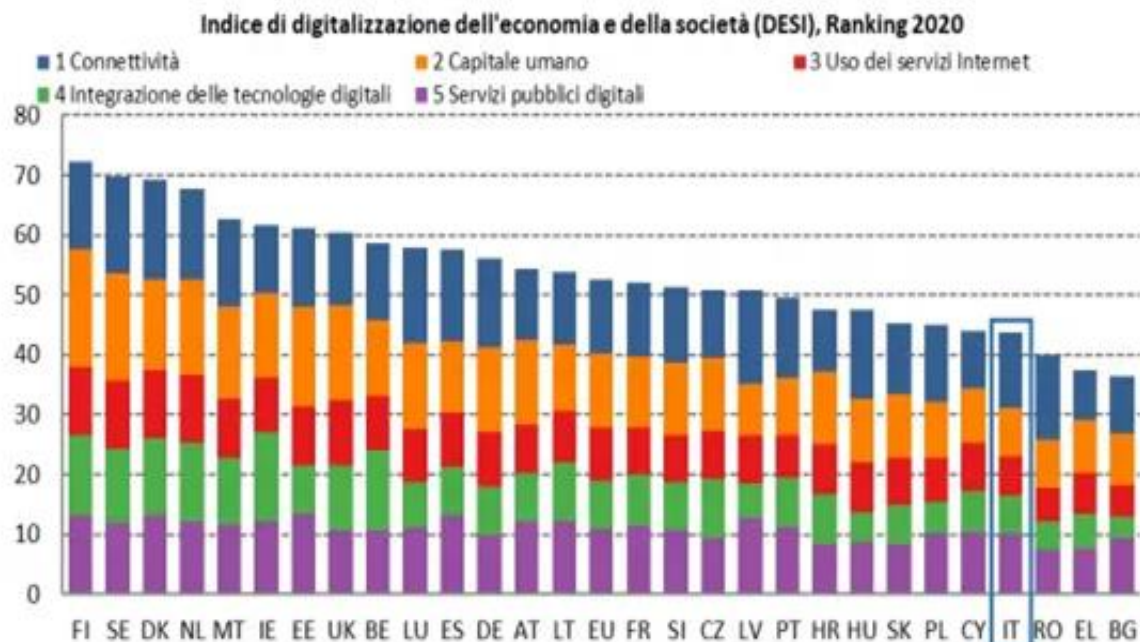
in Italia i livelli di **competenze digitali** di base e avanzate sono **“molto bassi”**, aggravati da un numero esiguo di specialisti e laureati nel settore ICT

grave ritardo cognitivo e culturale descritto dall'indicatore **“Capitale umano”** rispetto alla media UE

quartultimo posto rispetto **agli altri stati membri UE** con 43,6 (52,6 UE)

42% età compresa tra 16-74 possiede competenze digitali di base rispetto al UE (58%)

necessario un **recupero culturale del divario digitale** attraverso **l'investimento in percorsi di istruzione innovativi** e nel **miglioramento delle strategie** e delle **metodologie** di insegnamento



Il framework

La diffusione, la conoscenza e l'adozione di **framework** specifici ha una precisa **visione istituzionale**

- un **modello che valorizza contributi** offerti da numerosi esperti e stakeholder, buone prassi (**non teorico**, ma frutto della **condivisione di buone pratiche**)
- un'**integrazione organica e sistemica** del digitale nell'ambiente scolastico (non solo limitatamente alla didattica)
- un'**attività formativa** che si ponga l'obiettivo di consolidare la **competenza** dei soggetti e che affianchi **interventi frontali** di **presentazione dei contenuti** a **sessioni laboratoriali**
- la **competenza declinata** in **livelli di padronanza** ancorati al dominio cognitivo con riferimento **al livello di difficoltà di un compito** e al **livello di autonomia** con cui si assolve
- i **descrittori dettagliati** applicabili nel contesto reale e operativo a diversi target: studenti, organizzazione e personale



Il piano strategico di sviluppo digitale

L'innovazione digitale nella scuola non è legata solo a strumenti, ambienti digitali e connessione;

Occorre **riflettere e analizzare** la situazione di partenza e **progettare** dei **piani strategici condivisi** da tutti i componenti della **comunità scolastica** che siano in grado di promuovere:

- adesione
- motivazione
- consapevolezza
- responsabilità

Quindi la necessità di dotarsi di **modelli e modalità di riferimento** che incoraggino:

- processi di ricerca-azione
- sviluppo professionale continuo
- pratiche didattiche e riflessive
- collaborazione e condivisione di esperienze
- documentazione e disseminazione delle buone prassi



I documenti di riferimento

DigComp 2.1

Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini

Con otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo

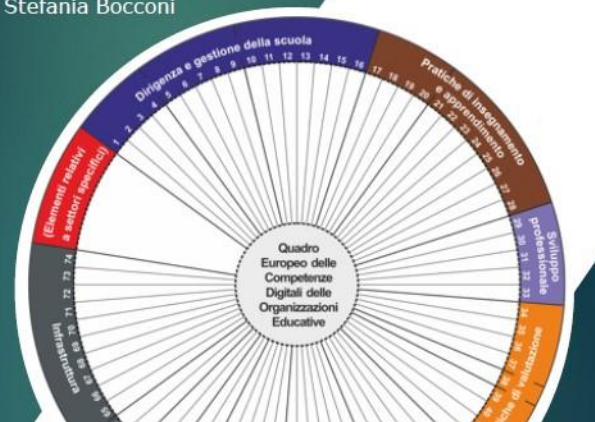
Traduzione ufficiale in lingua italiana a cura dell'Agenzia per l'Italia Digitale (AgID)



PROMUOVERE UN APPRENDIMENTO EFFICACE NELL'ERA DIGITALE

Il quadro di riferimento europeo DigCompOrg sulle competenze digitali delle organizzazioni educative

Versione italiana a cura di Jeffrey Earp e Stefania Bocconi



I documenti di riferimento

DigComp 2.1

Il quadro di riferimento
per le competenze digitali dei cittadini

Con otto livelli di padronanza
ed esempi di utilizzo

Traduzione ufficiale in lingua italiana a cura dell'Agenzia
per l'Italia Digitale (AgID)



DigComp 2.1 è l'evoluzione del quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini.

Partendo dal modello concettuale di riferimento pubblicato con DigComp 2.0, questo documento illustra otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo applicati al settore dell'istruzione e del lavoro.

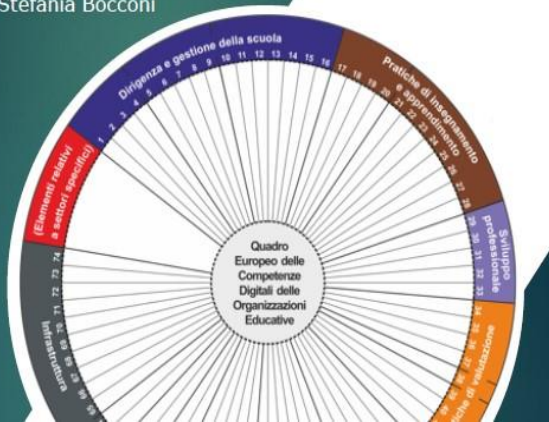


I documenti di riferimento

PROMUOVERE UN APPRENDIMENTO EFFICACE NELL'ERA DIGITALE

Il quadro di riferimento europeo DigCompOrg sulle competenze digitali delle organizzazioni educative

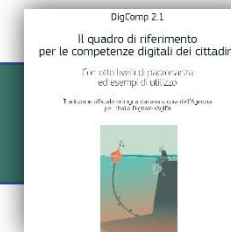
Versione italiana a cura di Jeffrey Earp e Stefania Bocconi



Questo documento presenta la traduzione italiana del quadro di riferimento Europeo sulle Competenze Digitali delle Organizzazioni educative (DigCompOrg).

Gli obiettivi principali del quadro di riferimento **DigCompOrg** includono:

1. incoraggiare **l'auto-riflessione e l'auto-valutazione** all'interno delle **organizzazioni educative** durante il loro progressivo sviluppo di percorsi di apprendimento e di metodologie didattiche per l'era digitale;
2. creare **le condizioni** affinché i dirigenti possano **progettare, realizzare e valutare interventi programmatici** volti a integrare ed utilizzare in maniera efficace le tecnologie educative.



I documenti di riferimento



Il quadro DigCompEdu riflette gli sforzi condotti a livello internazionale per catturare e definire le competenze digitali specifiche dei docenti e dei formatori.

Lo scopo è quello di fornire un quadro di riferimento a coloro che operano nel settore educativo e dell'alta formazione e sono incaricati di sviluppare modelli di competenza digitale, ad esempio i decisori politici degli Stati Membri, le autorità regionali/locali, le organizzazioni educative, le istituzioni (pubbliche o private) che erogano servizi di formazione e crescita professionale.



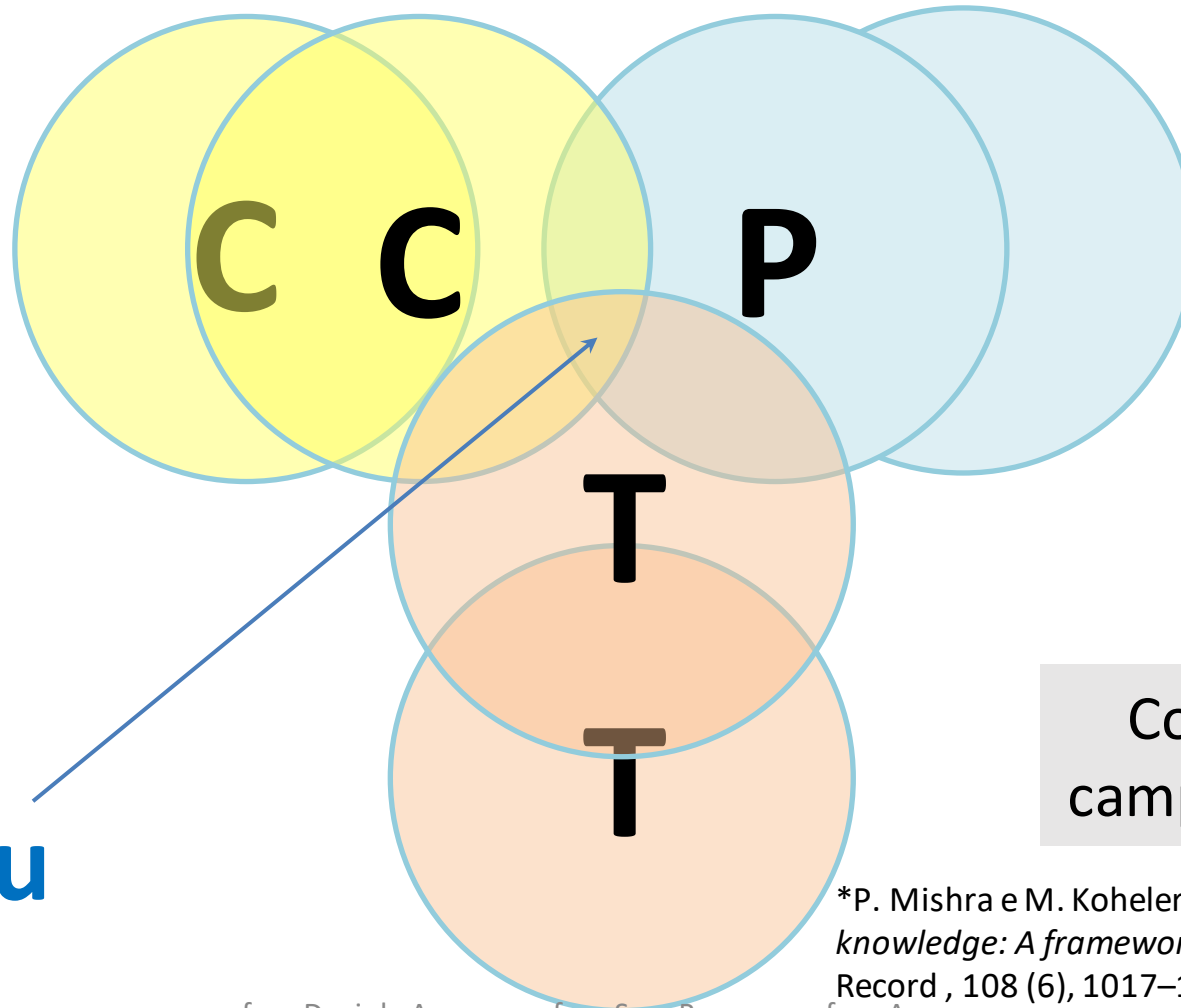
Il modello TPCK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge)* come riferimento tridimensionale del DigCompEdu

Contenuti
disciplinari

Aspetti
pedagogici



DigCompEdu



Conoscenze in
campo tecnologico

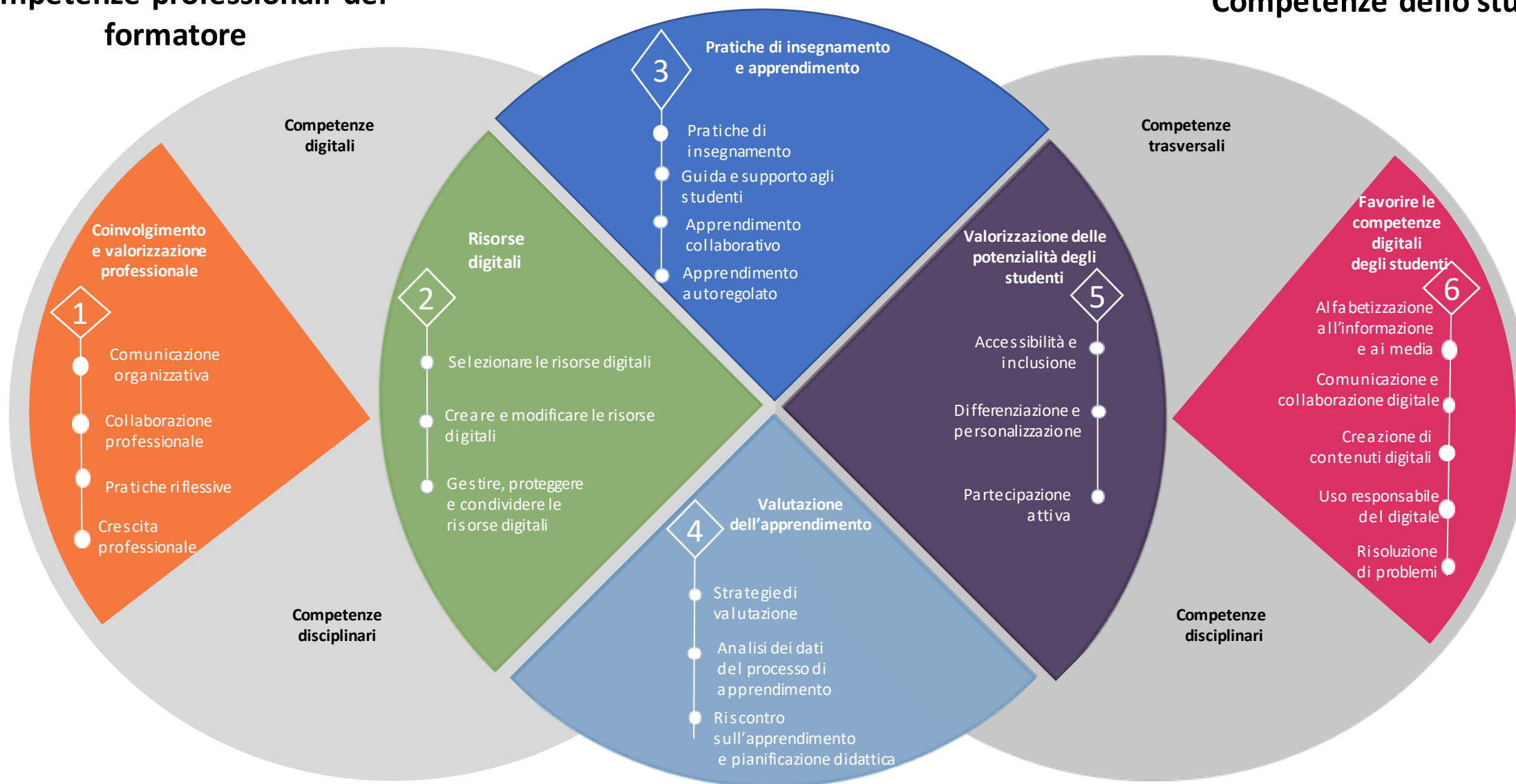
*P. Mishra e M. Koheler, 2006, *Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge*, Teachers College Record, 108 (6), 1017–1054.

prof.ssa Daniela Aversa prof.ssa Sara Brunno prof.ssa Anna
Scarpulla prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano

Competenze professionali del formatore

Competenze didattiche del formatore

Competenze dello studente



Competenze professionali
del docente/formatore

Competenze didattiche
del docente/formatore

Competenze
dello studente



Il framework costituisce un quadro di riferimento europeo comune, che vuole essere di indirizzo nelle varie nazioni quando si desidera progettare la formazione e fare leva su di essa per l'innovazione digitale.

- Non è da intendersi come quadro normativo.

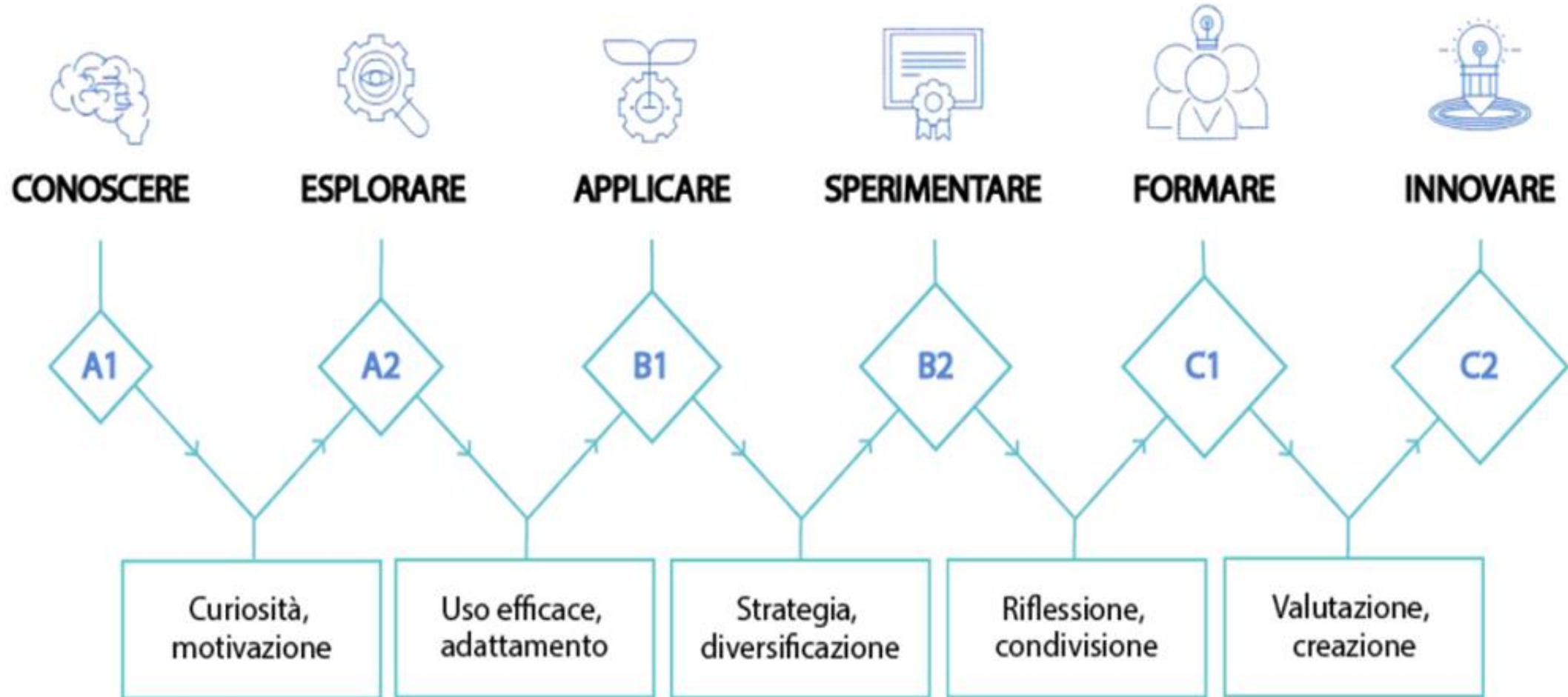
È un potente strumento per l'autovalutazione del docente e la personale riflessione sulle proprie competenze digitali.

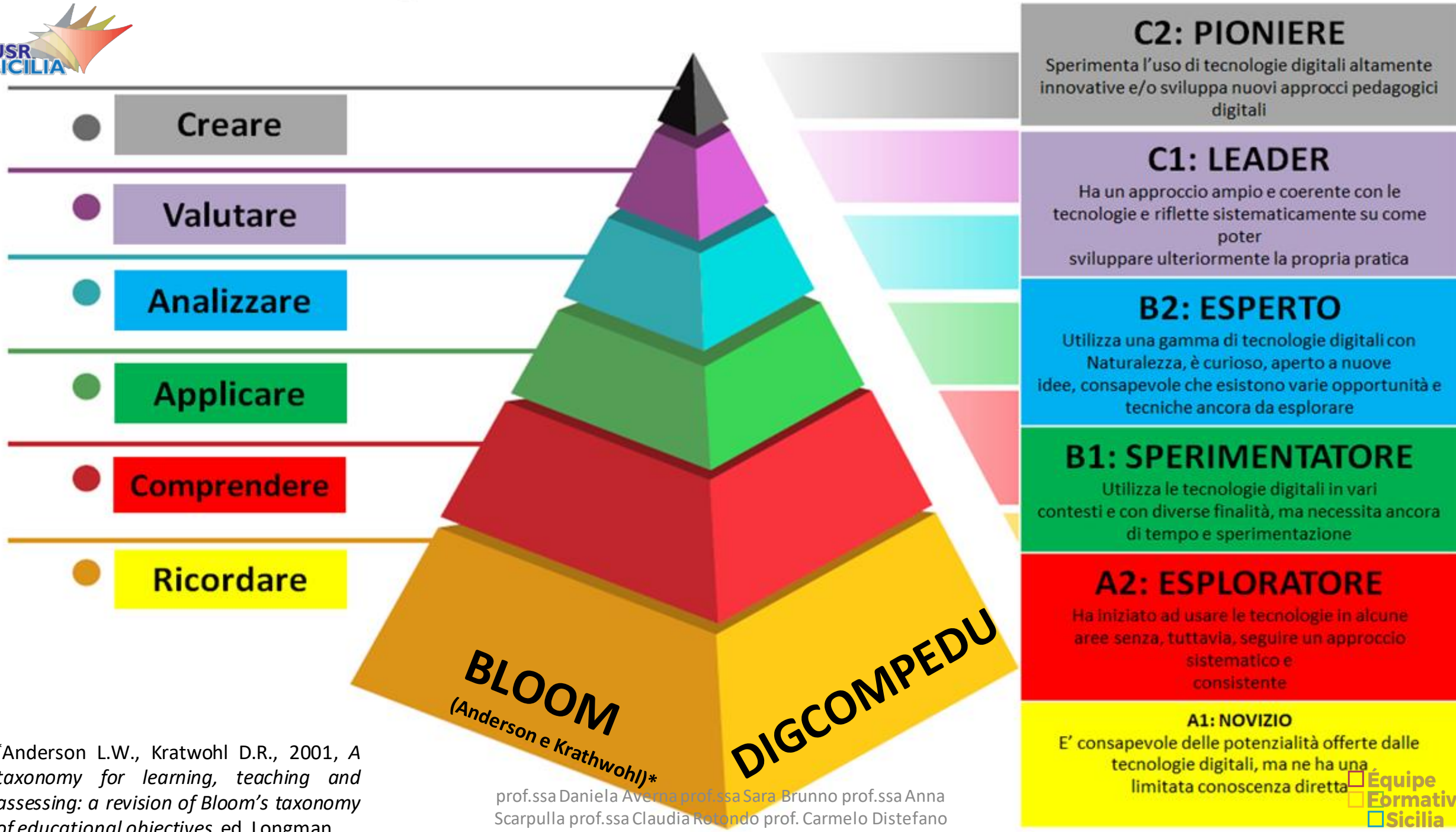
- Non è da intendersi come strumento per la valutazione della prestazione e del rendimento dei docenti.

La dimensione individuale

prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Brunno prof.ssa Anna Scarpulla prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano

I sei livelli di competenza

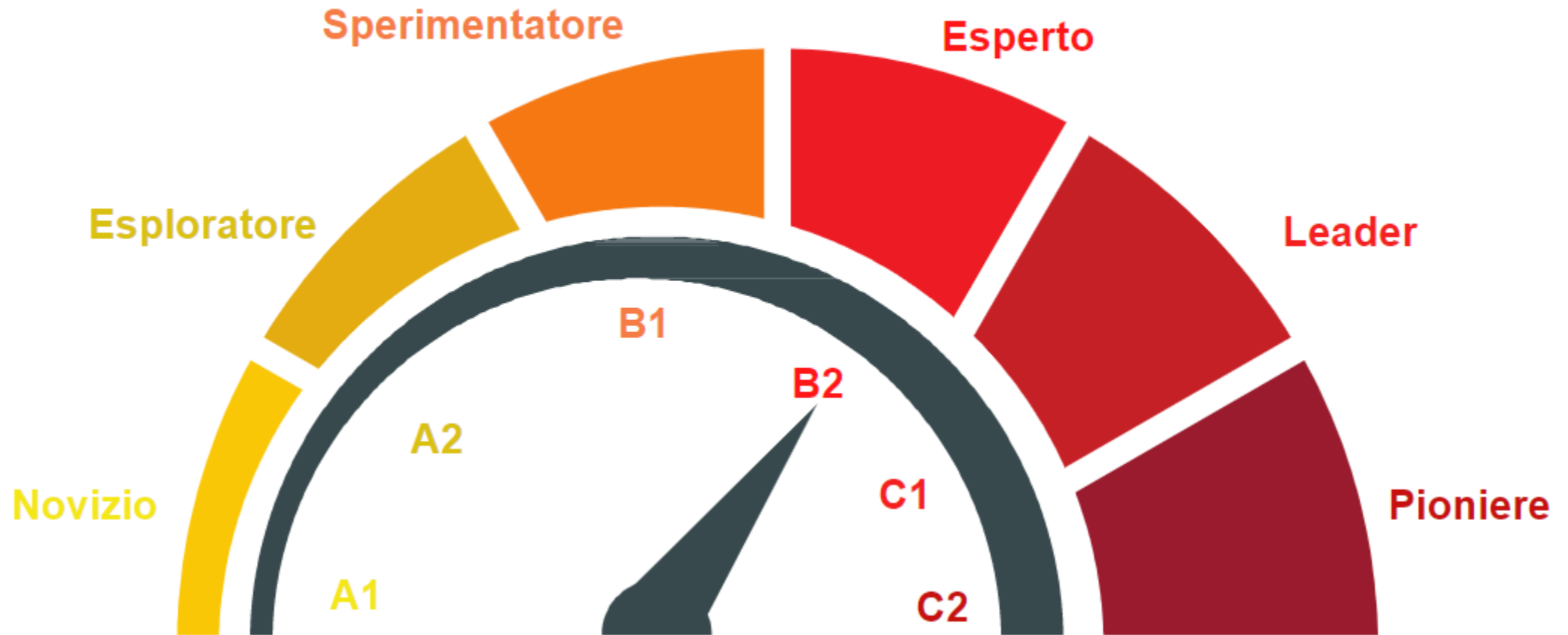




*Anderson L.W., Krathwohl D.R., 2001, *A taxonomy for learning, teaching and assessing: a revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*, ed, Longman



Un selfie con DigCompEdu Survey



prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Brunno prof.ssa Anna Scarpulla
prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano

DigCompEdu Survey

Équipe
Formativa
Sicilia

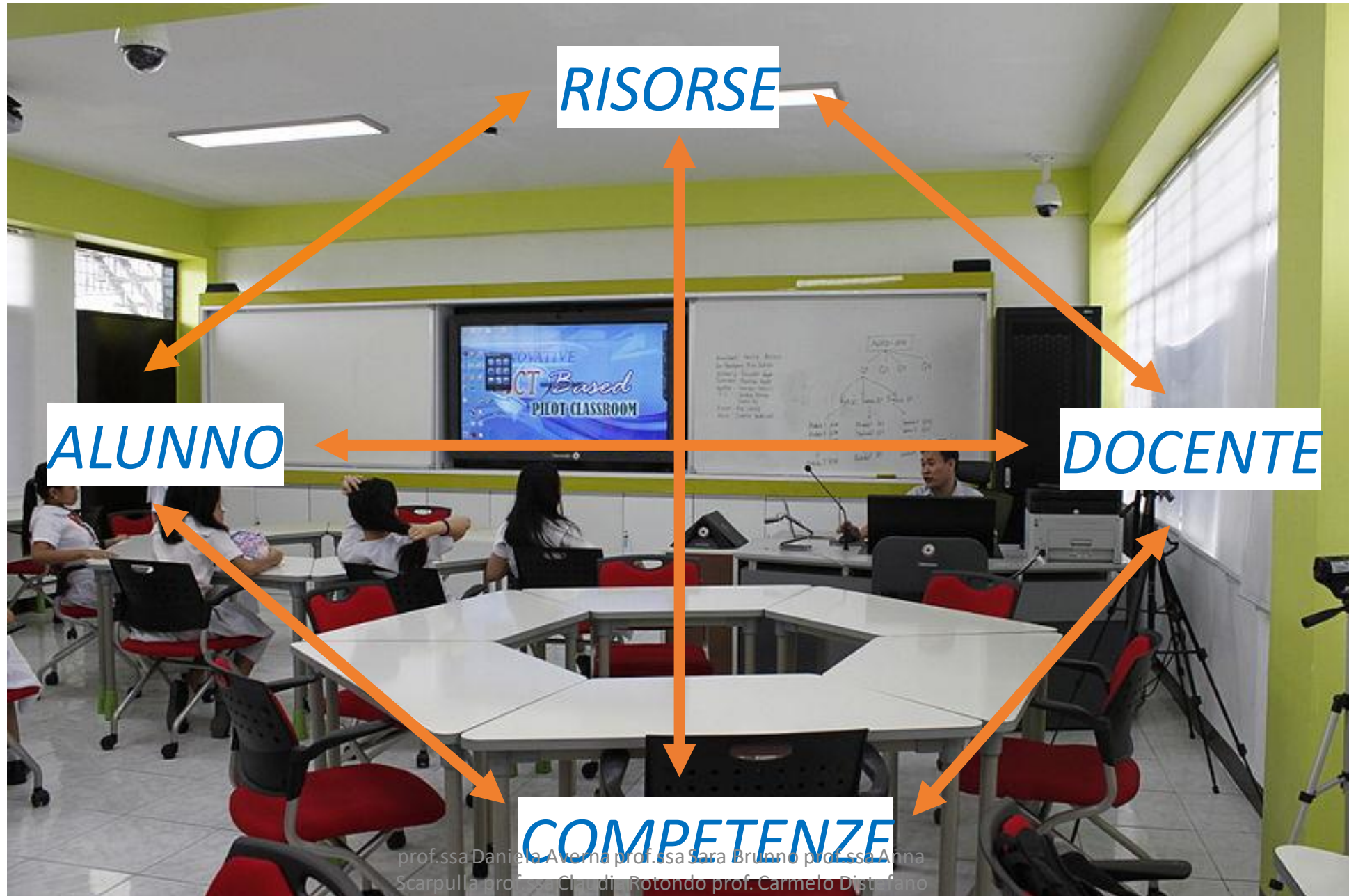
DAL DIGICOMP **EDU**

prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Brunno prof.ssa Anna
Scarpulla prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano

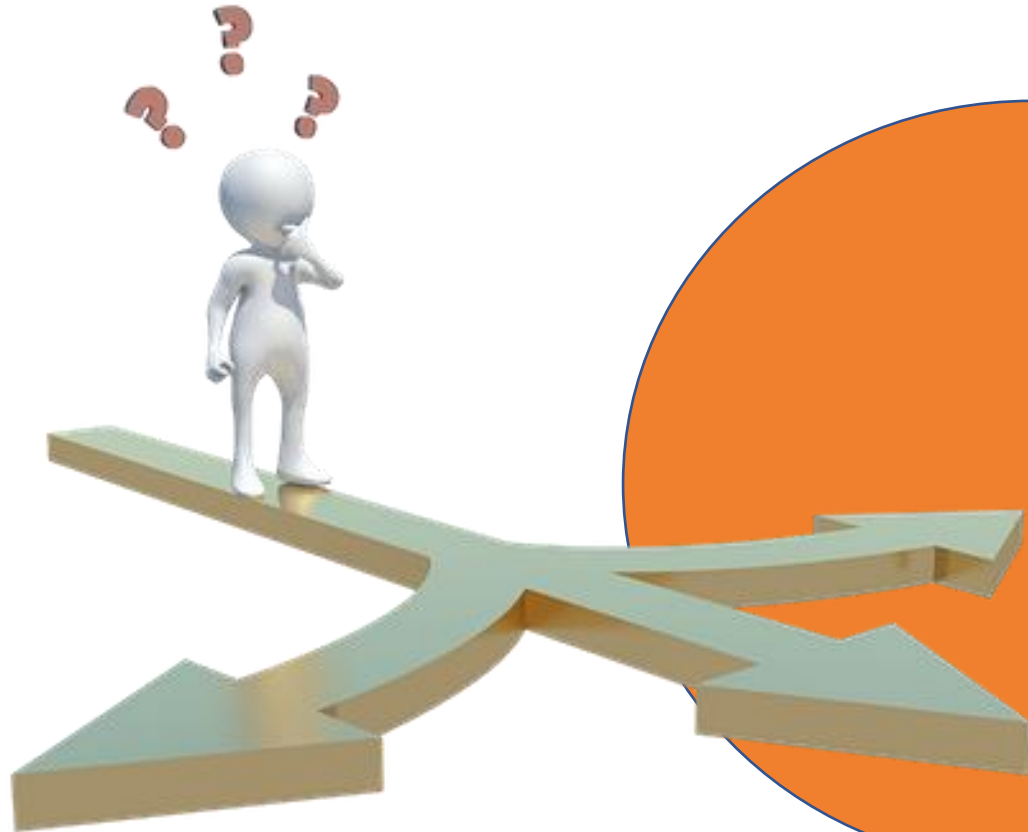
AL DIGICOMPUTA

prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Brunno prof.ssa Anna
Scarpulla prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano

Cosa caratterizza un ambiente di apprendimento innovativo?



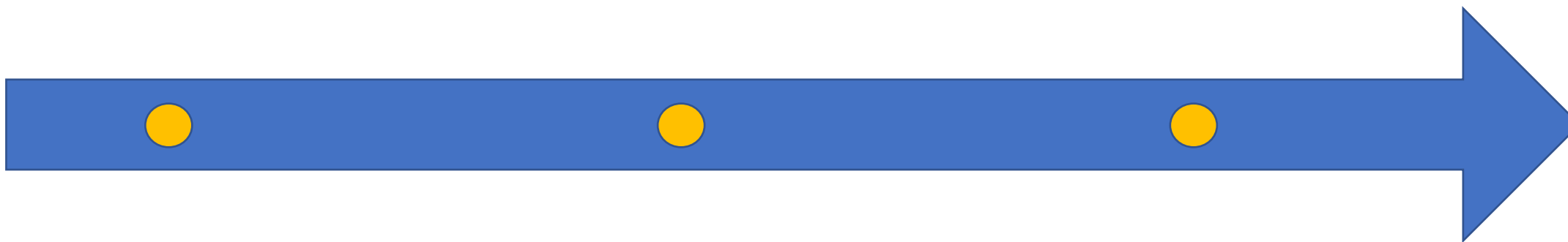
Quali scelte?



Coinvolgimento e
valorizzazione
professionale



E se cominciassimo dalla fine?



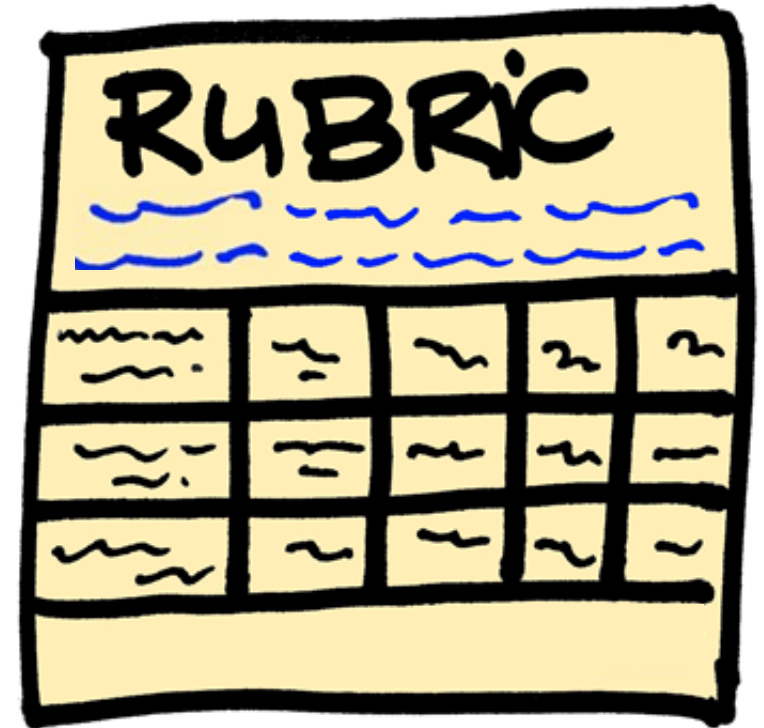
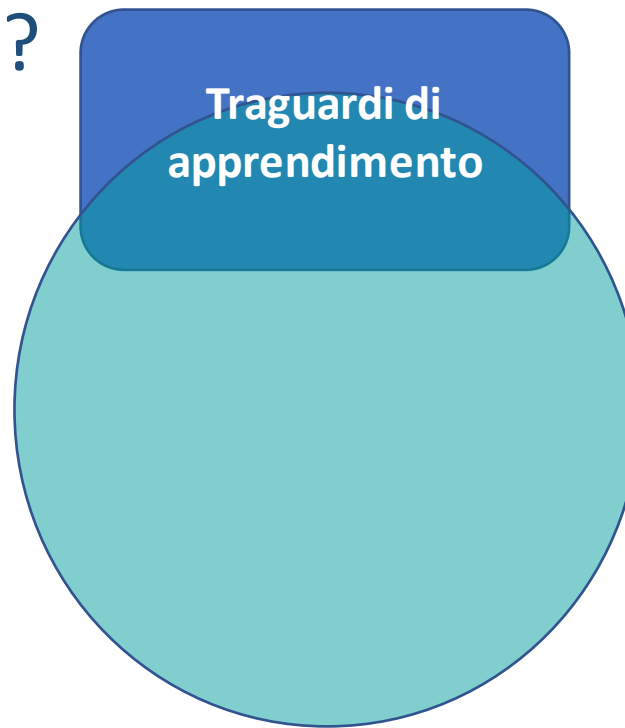
Quali evidenze di
accettabilità?

Quale risultati
mi aspetto?

Come pianificare le
esperienze didattiche?

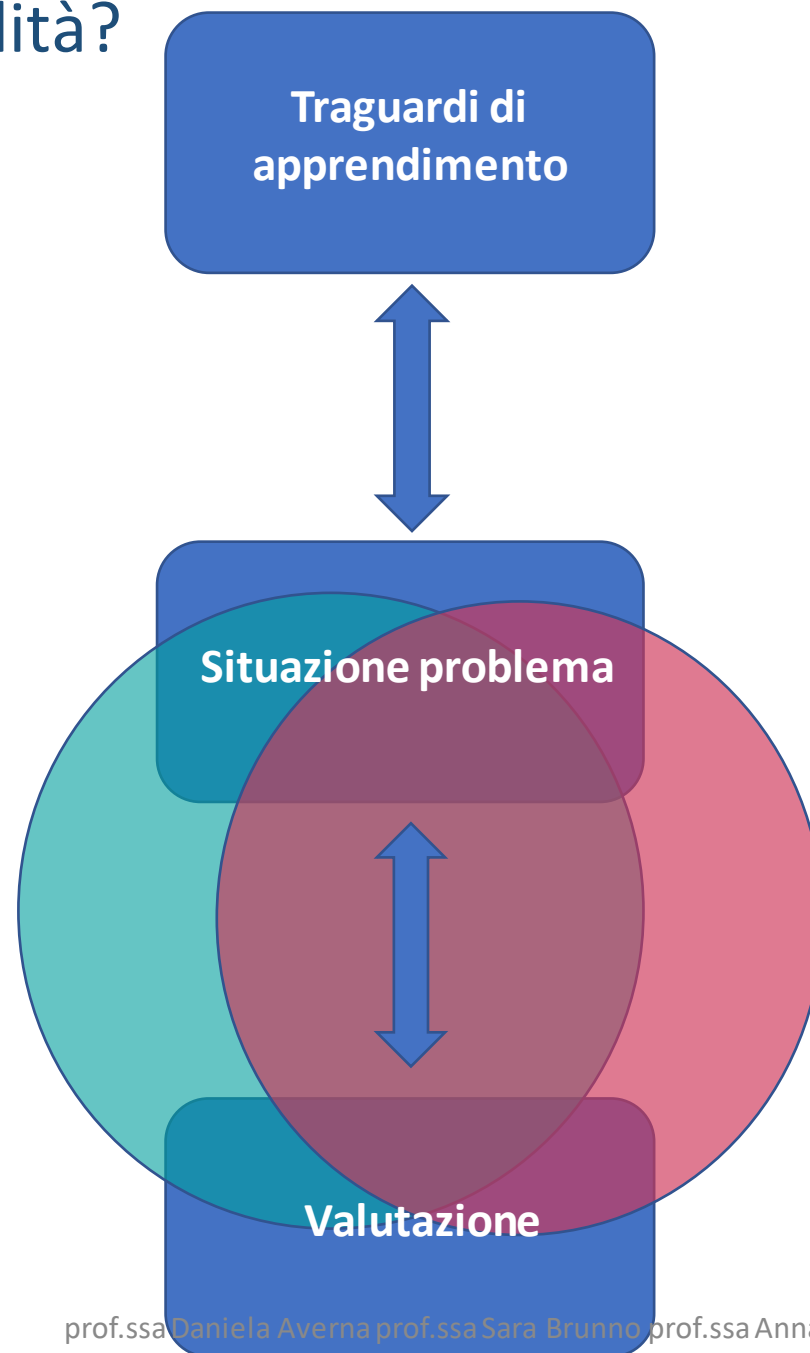
Quale risultati mi aspetto?

Valutazione dell'apprendimento



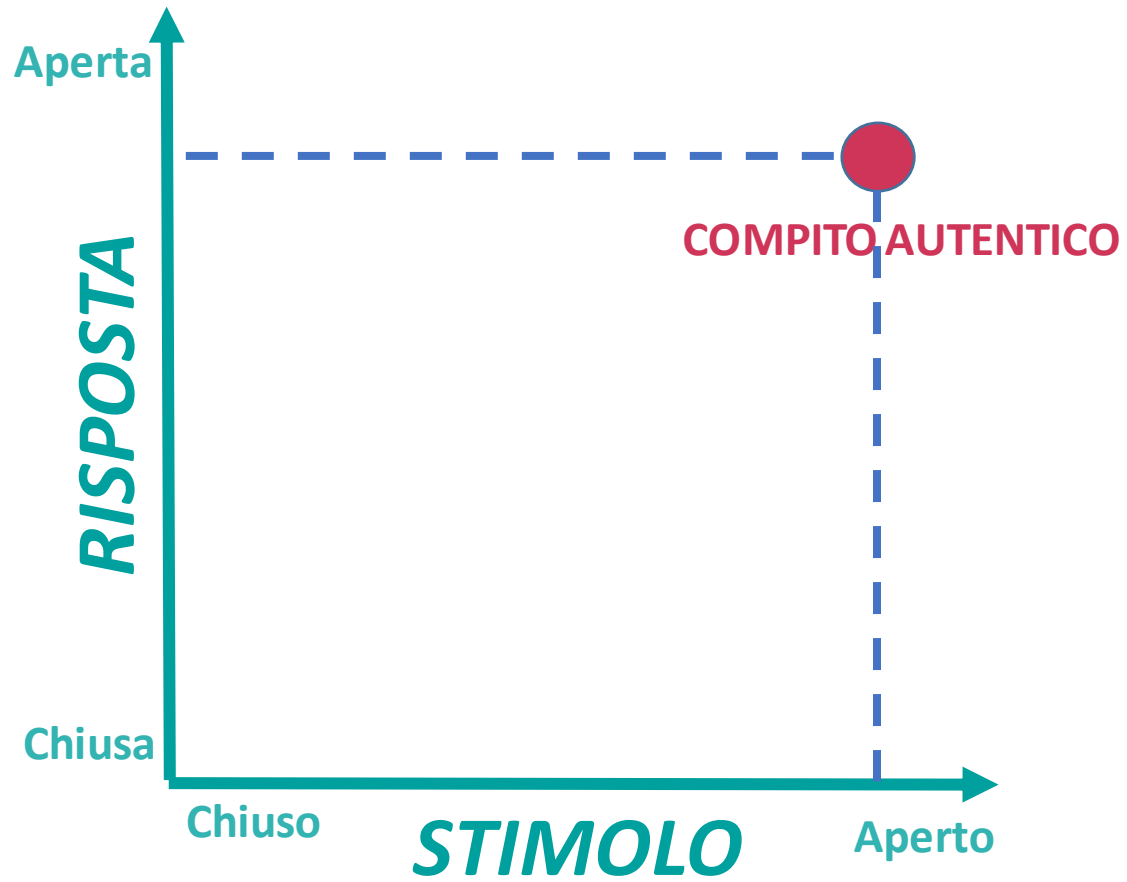
Quali evidenze di accettabilità?

Valutazione
dell'apprendimento



Favorire lo sviluppo delle
competenze digitali degli
studenti

Quali evidenze di accettabilità?



Pratiche di insegnamento e apprendimento



Risorse digitali

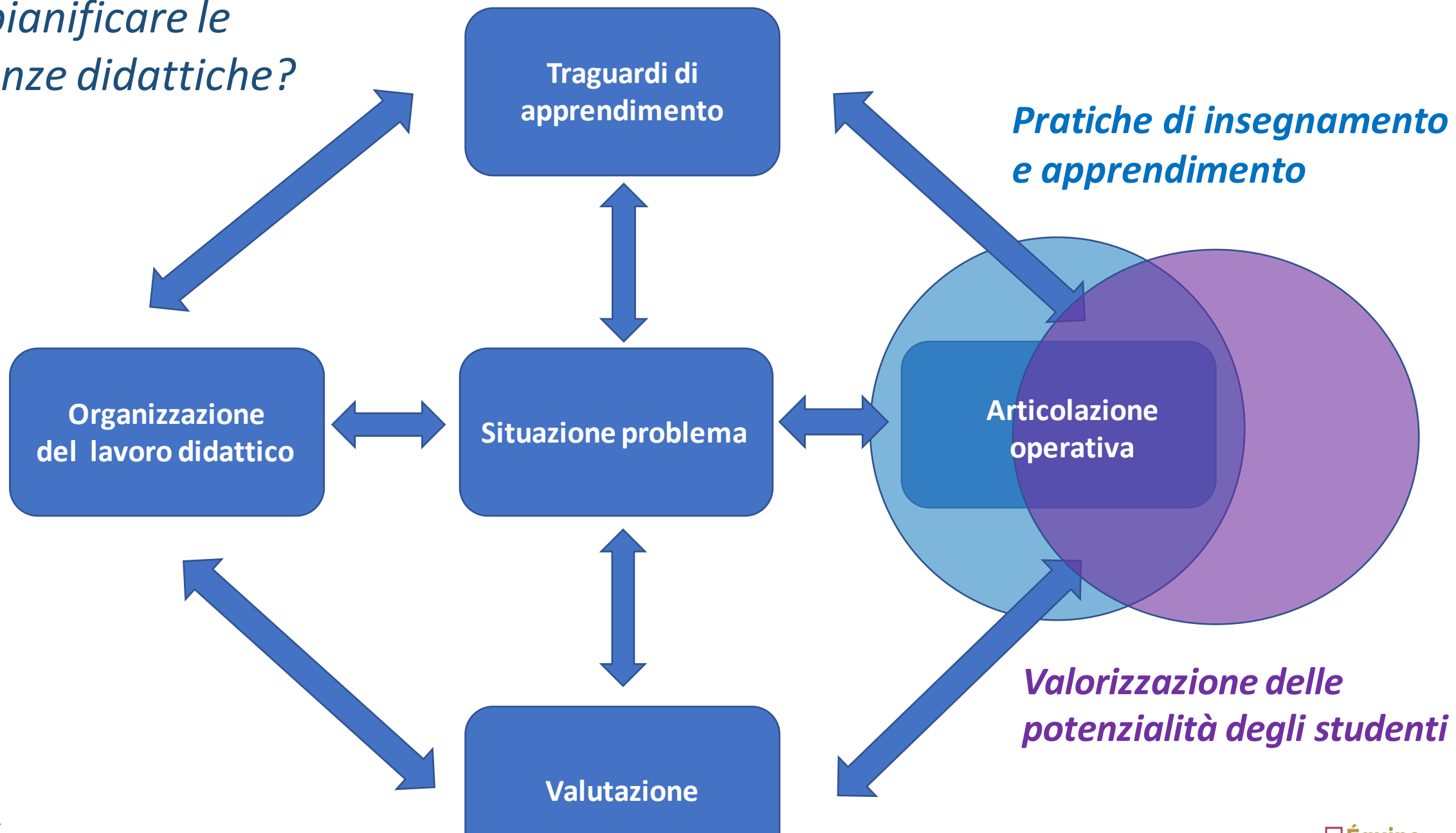
Traguardi di apprendimento

Come pianificare le esperienze didattiche?

Situazione problema

Valutazione

Come pianificare le esperienze didattiche?



Come pianificare le esperienze didattiche inclusive?



Come agganciare gli alunni?



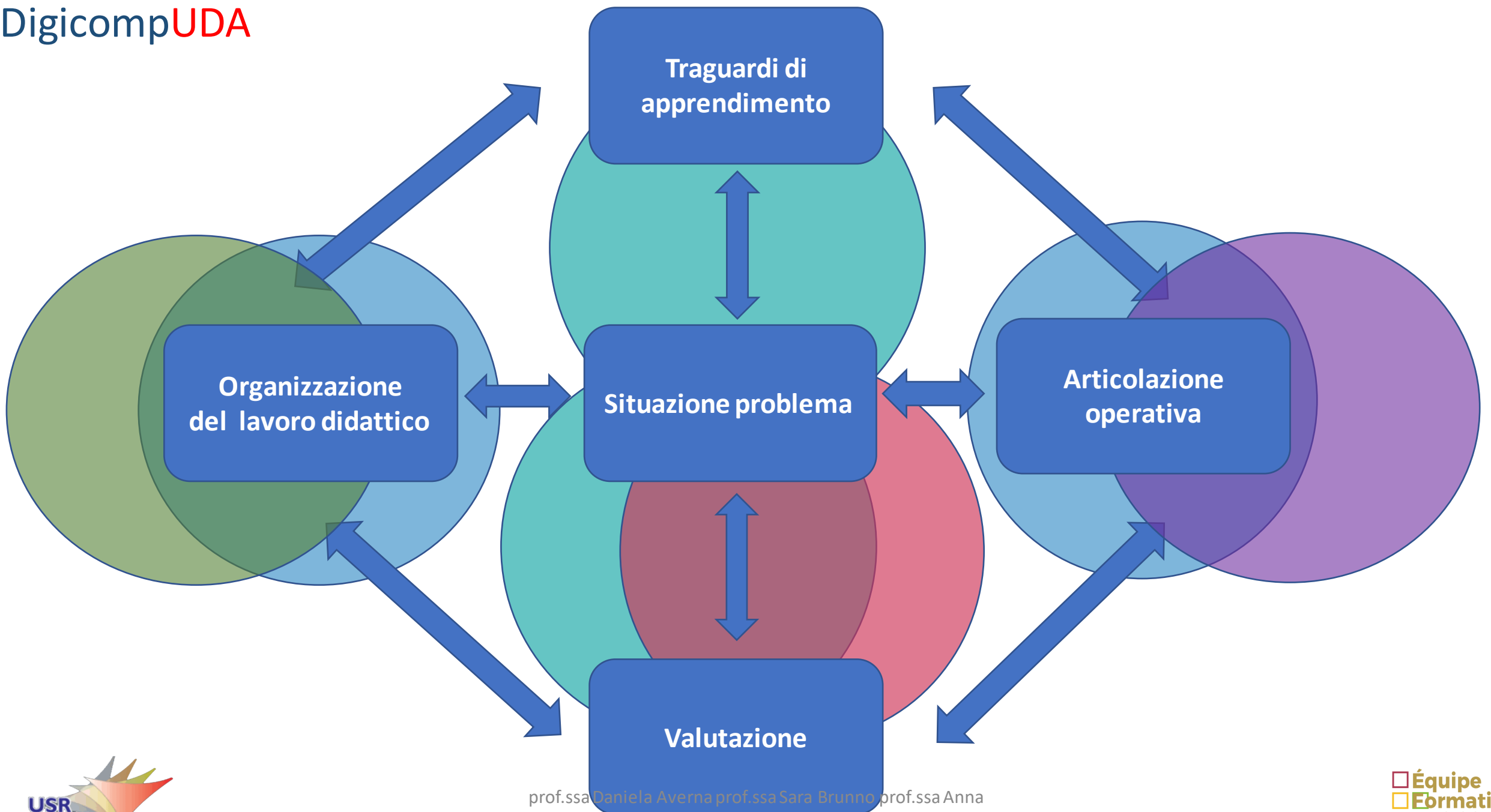
Come sviluppare la competenza focus?



Come affrontare la situazione problema?



Quali occasioni di riflessione?



prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Bruno prof.ssa Anna Scarpulla prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano

E si ricomincia...



Coinvolgimento e valorizzazione professionale



Insieme a colleghi e/o ricercatori, valuto e rifletto su diverse pratiche digitali, metodi e politiche, con l'obiettivo di sviluppare approcci innovativi.

prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Brunno prof.ssa Anna Scarpulla prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano

Mettiamo in pratica!



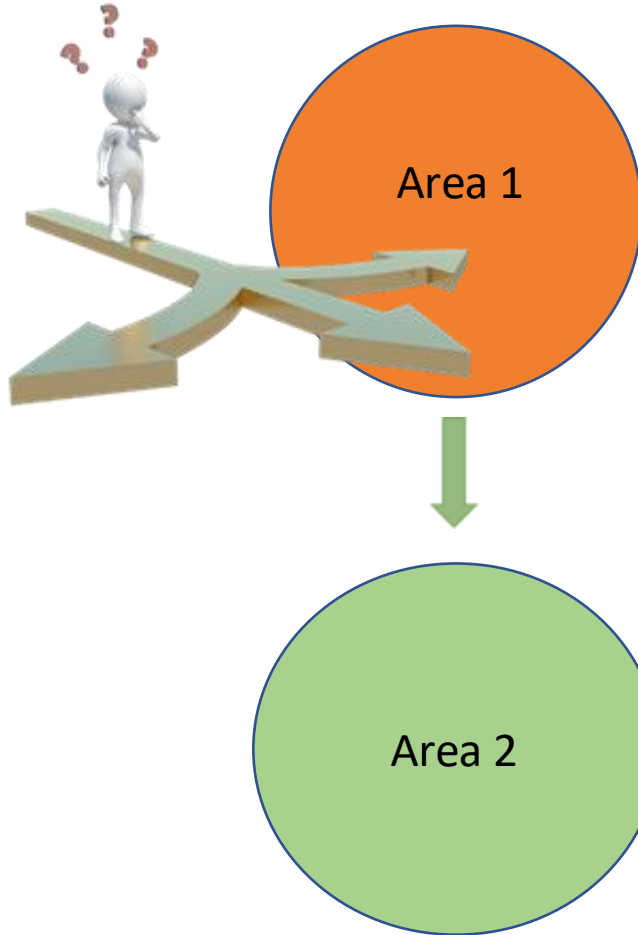
Se vogliamo rendere gli studenti protagonisti e gli insegnanti dei “facilitatori” del processo di apprendimento, una buona strategia è quella di

Organizzare dei lavori di gruppo.



prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Bruno prof.ssa Anna
Scarpulla prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano

Quali scelte?



Coinvolgimento e
valorizzazione
professionale



Come agganciare gli alunni?

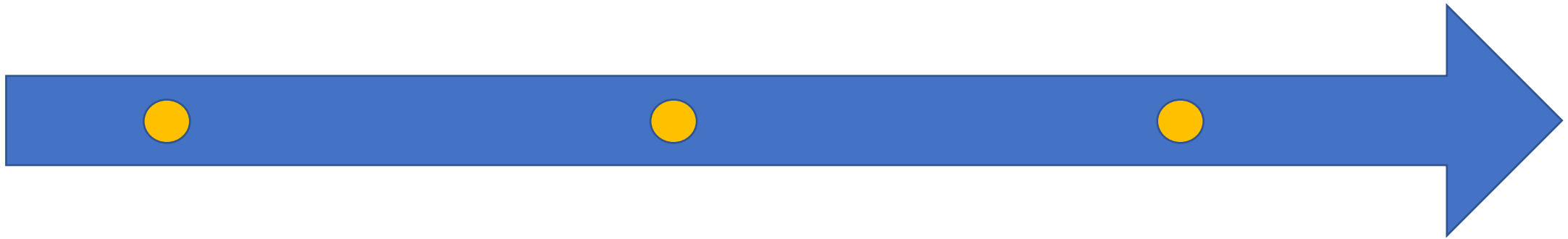
<https://tinyurl.com/ybfhkf24>



«Voglio sapere per poter spiegare....»(motivazione)

Selezionare le risorse digitali
Creare e modificare le risorse digitali
(Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali)

E se cominciassimo dalla fine?



Quali evidenze di
accettabilità?

Quale risultati
mi aspetto?

Come pianificare le
esperienze didattiche?

E se cominciassimo dalla fine?



Quali evidenze di
accettabilità?

Come pianificare le
esperienze didattiche?



Quale risultati
mi aspetto?

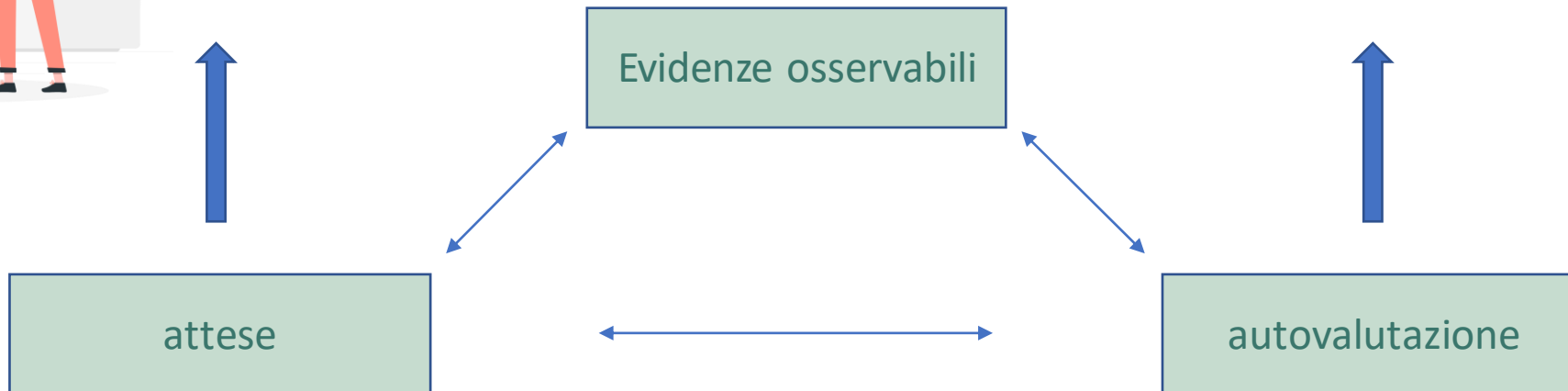
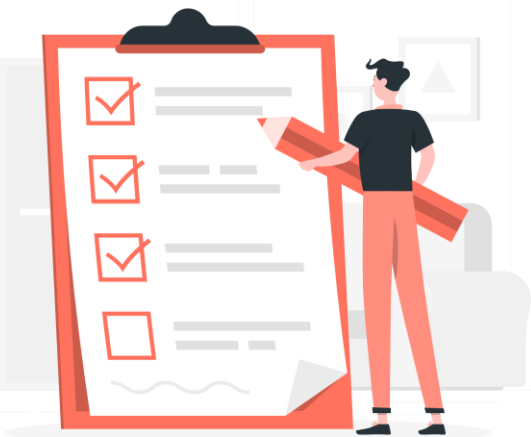
La valutazione porta a concentrarsi su tre punti – focus (M. Castoldi)



Aspettative degli altri

prestazioni

Come ci si vede
Punti di forza
Punti di debolezza



prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Brunno prof.ssa Anna Scarpulla prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano

Il processo di apprendimento è tanto più efficace e veloce quanto più gli studenti

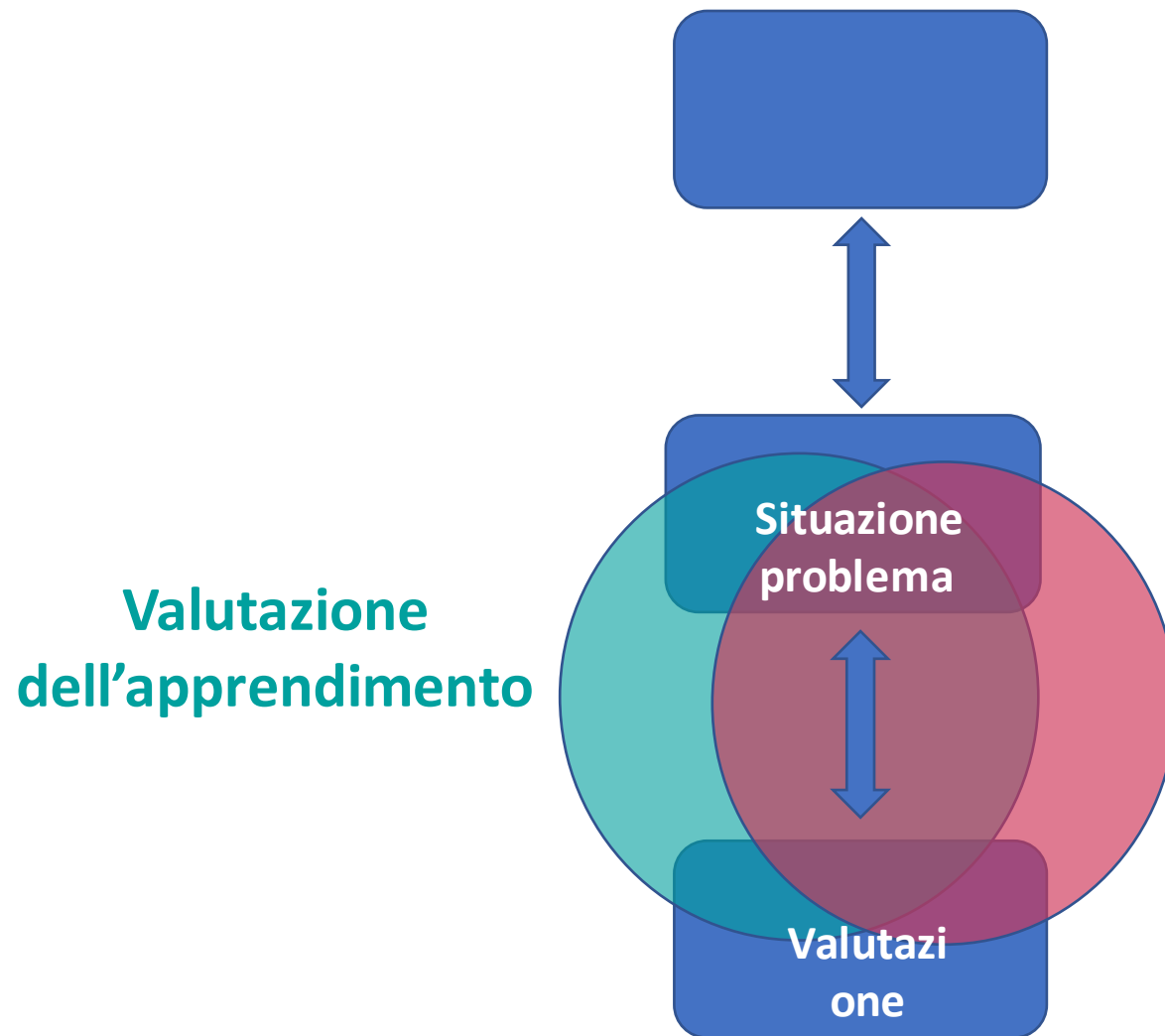
1. Comprendono cosa ci si aspetta da loro
2. Ricevono consigli su come migliorare
3. Ricevono feedback sulla qualità del loro lavoro
4. Sono responsabili e coinvolti nel loro apprendimento

Valutazione PER l'apprendimento



Valutazione DELL'apprendimento

Quali evidenze di accettabilità?



DigComp 2.1

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Traguardi di apprendimento

Valutazione dell'apprendimento



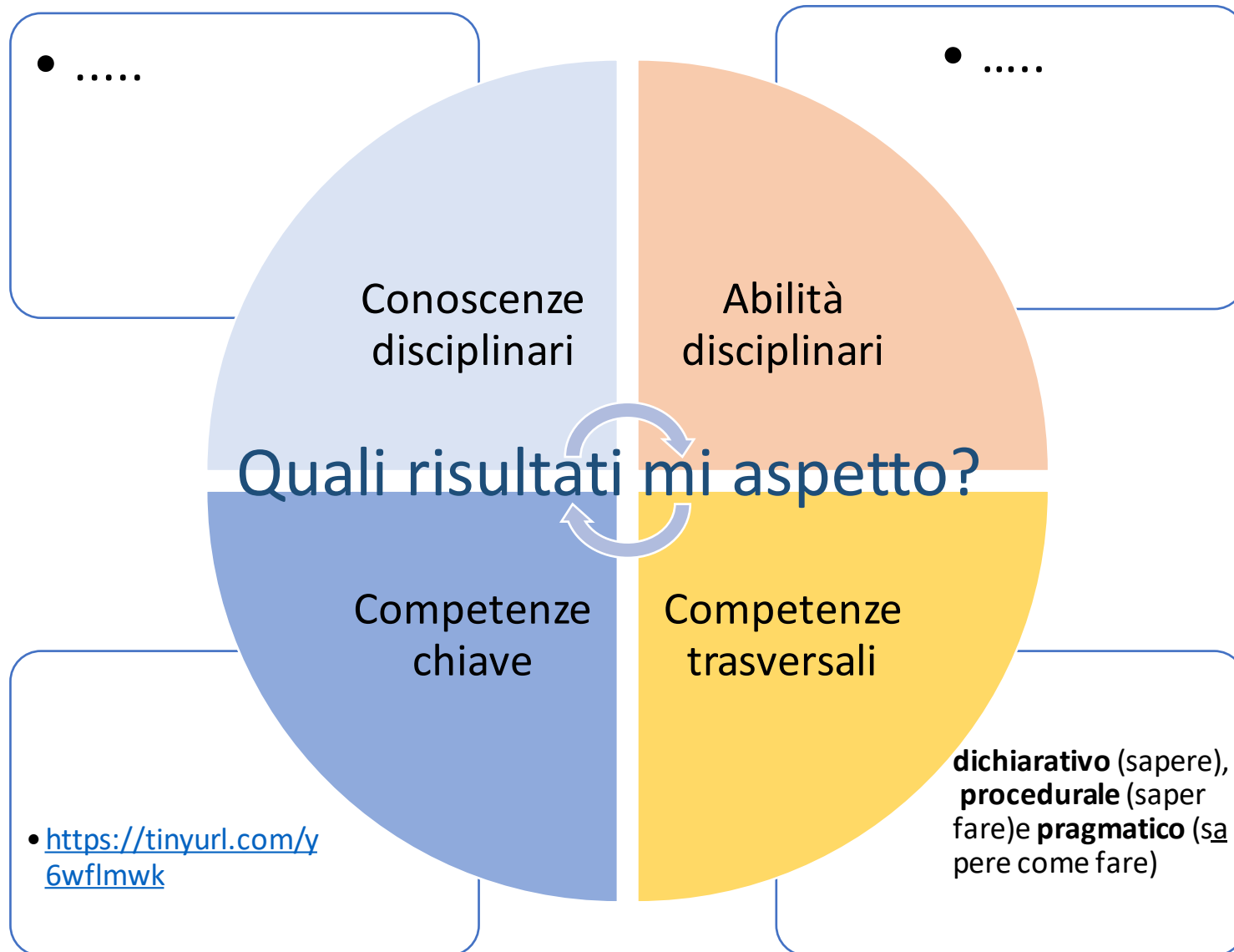
Come valutare

In itinere

- kahoot
- Moduli
- checklist

finale

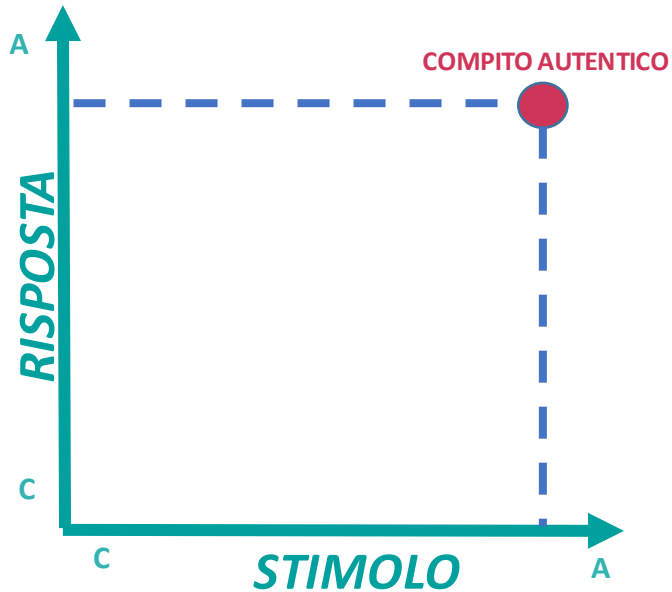
- presentazione
- Prodotto digitale



<https://www.quickrubric.com/r#/create-a-rubric>

<https://www.quickrubric.com/r#/my-rubrics>

Quali evidenze di accettabilità?



TEMPISTICHE: 1 ora, in classe

STRUMENTI UTILIZZATI: Google Keep, Google Docs, Google Slides

ogni gruppo può esporre il frutto del proprio lavoro di squadra al resto della classe.

- **confronto tra i ragazzi** e motivazione delle proprie scelte (Se tutti i gruppi hanno sviluppato lo stesso tema)
- **far tenere ai ragazzi una vera e propria lezione per i compagni** (se ogni gruppo ha trattato un tema diverso)

tenere conto **sia del lavoro finale che delle dinamiche interne al gruppo** (checklist assegnata):

- lo studente ha rispettato le tempistiche concordate?
- Ha preso attivamente parte alle attività di gruppo o si è tenuto in disparte?
- Ha collaborato con i compagni o ha lavorato in completa autonomia?

Pratiche di insegnamento e apprendimento

Organizzazione del lavoro didattico

Risorse digitali

Traguardi di apprendimento

Situazione problema

Valutazione

Come pianificare le esperienze didattiche?

Metodologie impiegate:

didattica collaborativa

lavoro di gruppo

Prerequisiti:

- Competenze informatiche di base

- Conoscenza degli strumenti di base della G Suite for Education (Google Docs, Google Sheet, Google Keep, Google Slides) per le fasi di lavoro autonome

Materiali necessari:

- pc, Chromebook, tablet, smartphone connessi a Internet in classe o a casa.

TEMPISTICHE: 20 min. (variabile in base alle necessità), in classe

STRUMENTI UTILIZZATI: Google Sheet (**presentare l'attività agli studenti, preparare delle risorse introduttive**)

(link, video, file in PDF o presentazioni a slide) per aiutare i gruppi a partire col piede giusto **organizzare la classe in gruppi (eterogenei e tra loro bilanciati e non troppo numerosi).**

Utilizza un [Google Sheet](#) per creare **una tabella** (indica in una colonna il **nome del gruppo**, in un'altra **i nomi dei partecipanti** e in una terza **il tema assegnato**)



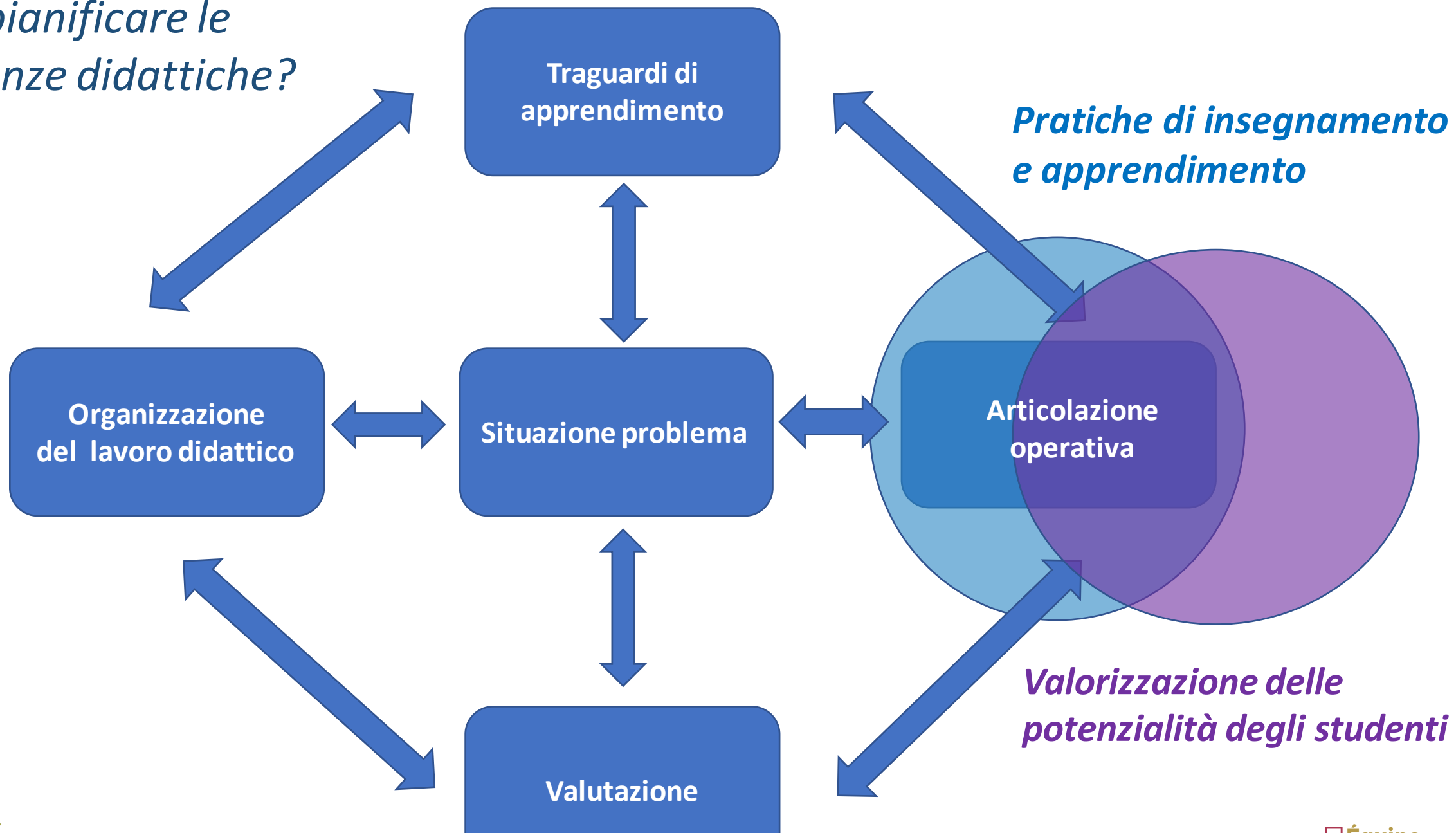
Fissare le “regole”:

- **tempistiche ben precise**, stabilite da te

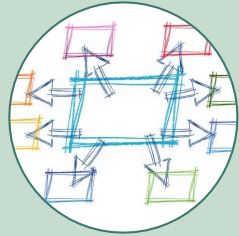
- Alla fine ogni team dovrà **presentare una relazione in classe** (specifica se orale o scritta, e, in questo caso, in che formato e con quali strumenti realizzarla), che verrà valutata.



Come pianificare le esperienze didattiche?



FASE 4



FASE 3



FASE 1



FASE 2



FASE 3



ORGANIZZAZIONE DELL'ATTIVITÀ IN GRUPPI

prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Brunno prof.ssa Anna Scarpulla
prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano

FASE 5



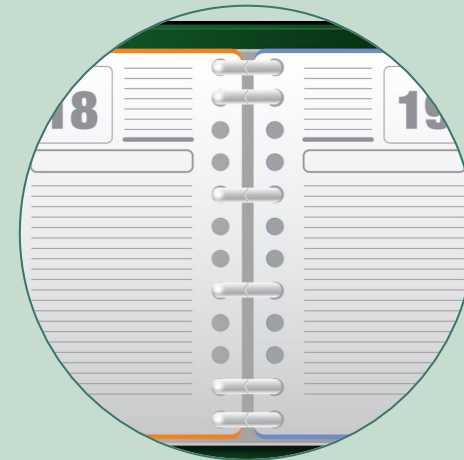
FASE 1



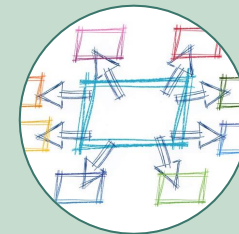
FASE 2



FASE 3



FASE 4



DEFINIZIONE DEI RUOLI E DEI COMPITI ALL'INTERNO DEL TEAM

prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Brunno prof.ssa Anna
Scarpulla prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano

FASE 1



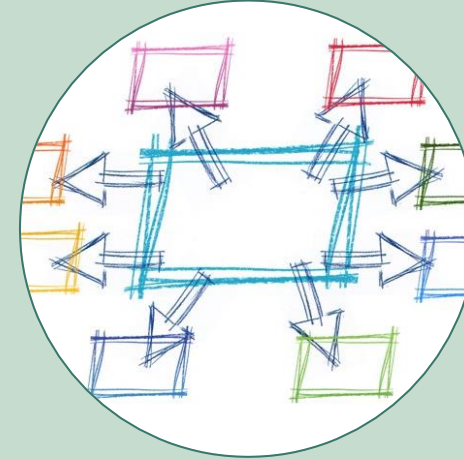
FASE 2



FASE 3



FASE 4



FASE 5



CONDIVISIONE DI UNA TABELLA DI MARCIA

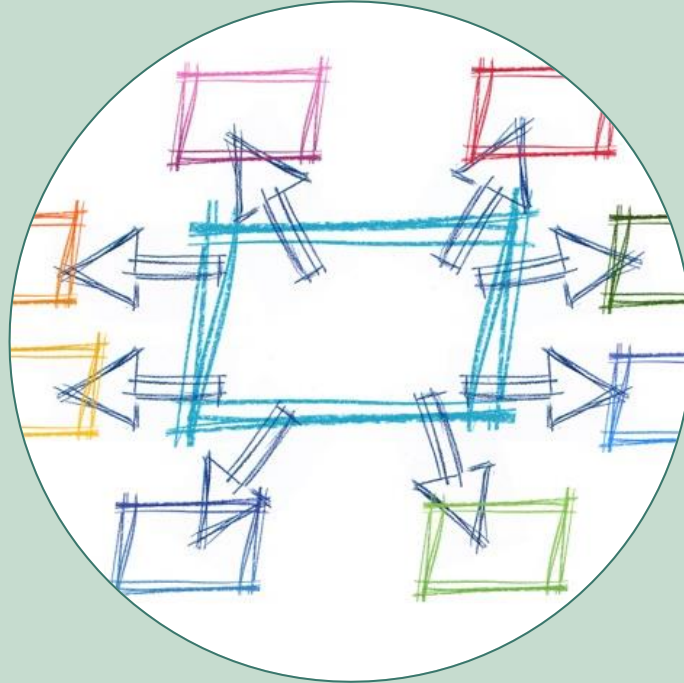
FASE 2



FASE 3



FASE 4



FASE 5



FASE 1



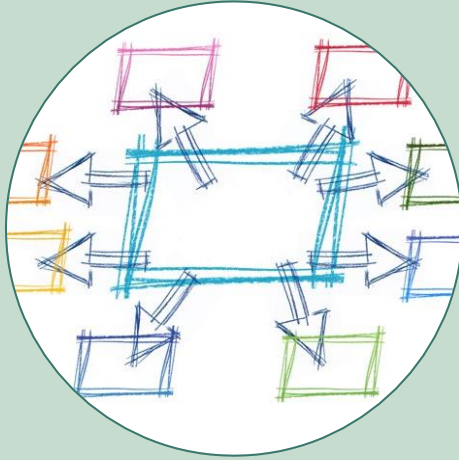
LAVORO DI GRUPPO IN CLASSE (O A CASA)

prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Brunno prof.ssa Anna
Scarpulla prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano

FASE 3



FASE 4



FASE 5



FASE 1

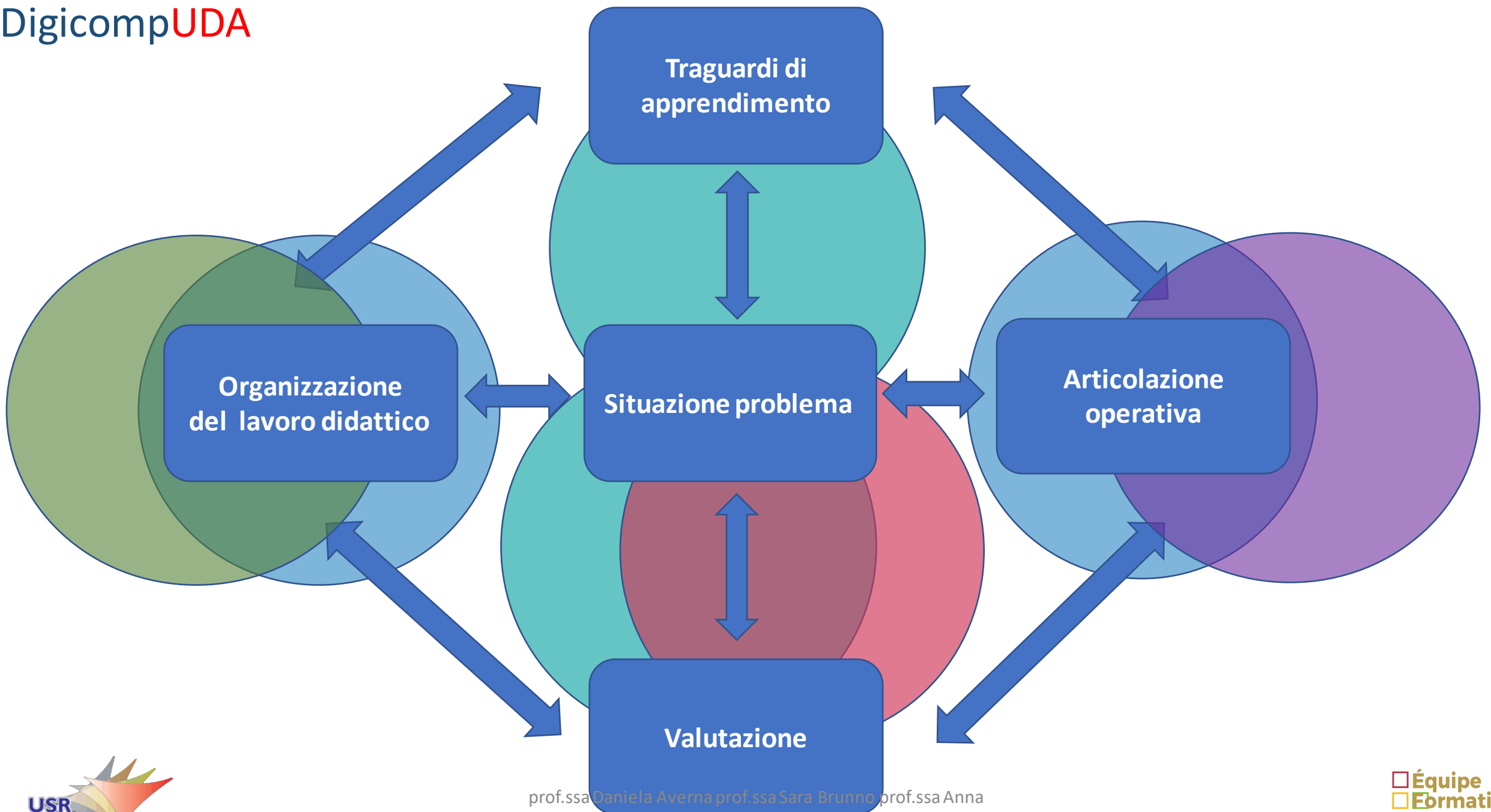


FASE 2



RESTITUZIONE E VALUTAZIONE

prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Brunno prof.ssa Anna Scarpulla prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano



E si ricomincia...



Coinvolgimento e valorizzazione professionale



Insieme a colleghi e/o ricercatori, valuto e rifletto su diverse pratiche digitali, metodi e politiche, con l'obiettivo di sviluppare approcci innovativi.

Infine, prima di salutarci... 2 PAROLE per descrivere la didattica digitale che ti sono rimaste impresse.

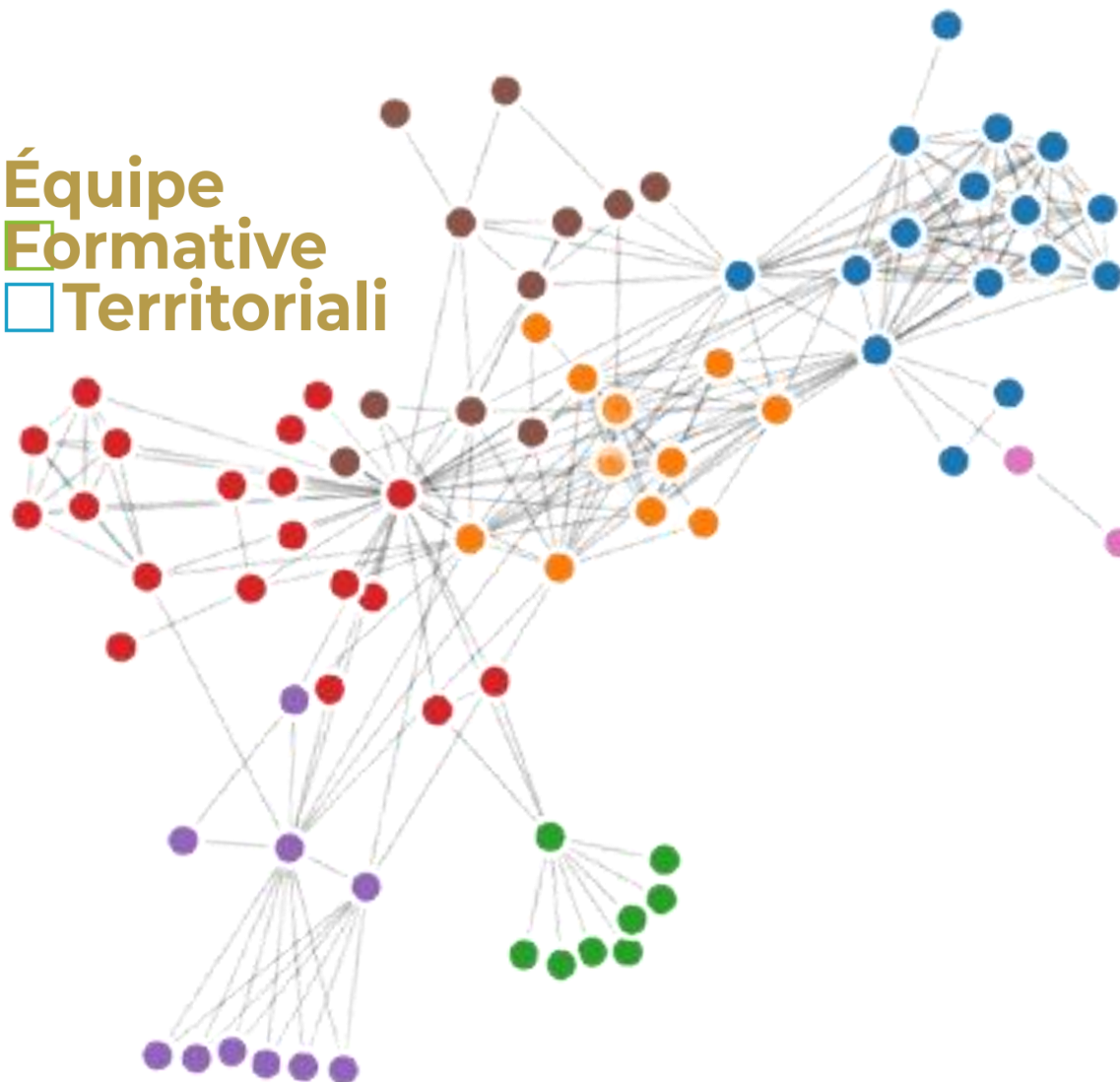
<https://bit.ly/3vbGJzC>



prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Bruno prof.ssa Anna Scarpulla
prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano

GRAZIE

□ Équipe
□ Formative
□ Territoriali



prof.ssa Daniela Averna prof.ssa Sara Brunno prof.ssa Anna
Scarpulla prof.ssa Claudia Rotondo prof. Carmelo Distefano