Valutare le Competenze Digitali dei Formatori



Flgura 2: approccio concettuale

Per incoraggiare l'adozione e l'utilizzo del framework, si propone di fare riferimento ai livelli di competenza utilizzando descrittori del ruolo - cioè dei comportamenti - che il docente può agire all'interno della comunità scolastica. Questi possono tuttavia essere mappati sui livelli di abilità utilizzati dal quadro comune europeo di riferimento per le lingue (CEFR), che vanno da A1 (nuovo arrivato) a C2 (Pioneer). In generale si applicano le seguenti caratterizzazioni:

I nuovi arrivati (A1) hanno avuto poco contatto con gli strumenti digitali e hanno bisogno di orientamento per ampliare le loro conoscenze.

Gli esploratori (A2) hanno iniziato a utilizzare strumenti digitali senza tuttavia seguire un approccio globale o coerente. Gli esploratori hanno bisogno di approfondimenti e spunti di ispirazione per ampliare le loro competenze.

Gli appassionati (B1) sperimentano l'uso di strumenti digitali per una serie di scopi, cercando di capire quali strategie funzionano meglio in quali contesti.
i professionisti (B2) utilizzano una gamma di strumenti

digitali con sicurezza, creatività e criticità per migliorare le loro attività professionali. Ampliano continuamente il loro repertorio di pratiche.

Gli esperti (C1) possono far conto su un ampio repertorio di strategie d'uso del digitale flessibili, complete ed efficaci. Sono fonte d'ispirazione per gli

I pionieri (C2) riflettono criticamente sull'adequatezza delle pratiche digitali e pedagogiche contemporanee, di cui stesse sono esperti. Portano l'innovazione e sono un modello di ruolo per gli insegnanti più giovani.



one a cura di Associazione EPICT italia soepict.it segreteria@assoepict.it

Framework Europeo sulle Competenze Digitali dei Formatori (DigCompEdu)

Poiché le professioni legate all'insegnamento stanno affrontando una pressante richiesta di evoluzione, essere un formatore richiede competenze sempre più ampie.

In particolare l'ubiquità dei dispostitivi digitali e il dovere di ajutare gli studenti a diventare competenti digitali, richiedono ai formatori lo sviluppo della propria competenza digitale.

Il framework DigCompEdu mira a rendere esplicite le competenze digitali specifiche per i formatori.

Il quadro è rivolto ai formatori di tutti i livelli di istruzione, dall'infanzia ai gradi di istruzione superiore e degli adulti, tra cui la formazione e professionale, l'istruzione nel settore dei bisogni speciali e nei contesti di apprendimento non formale. Essa mira a fornire un quadro di riferimento generale per gli sviluppatori di modelli di competenza digitale, Stati membri, i governi regionali. le agenzie nazionali e regionali, le organizzazioni educative stesse e fornitori di formazione professionale professionale pubblici e

DigCompEdu considera sei diverse aree di competenza per un totale di 23 competenze

Area 1 si concentra sull'ambiente professionale: Area 2 sul ricerca di risorse in rete, la creazione e la

condivisione di risorse digitali: Area 3 sulla gestione e il progetto di utilizzo di strumenti digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento:

Area 4 su strumenti e strategie digitali per migliorare la valutazione

Area 5 sull'utilizzo di strumenti digitali per valorizzare le potenzialità digitali dei discenti.

Le aree da 2 a 5 costituiscono il nucleo pedagogico del quadro. Determinano le competenze che gli educatori devono possedere per promuovere strategie di apprendimento efficaci, inclusive e innovative, utilizzando strumenti digitali.



Sintesi del Framework DlgCompEdu



1. Impegno professionale

1.1 Comunicazione organizzativa Usare le tecnologie digitali per migliorare la comunicazione organizzativa con gli studenti, le famiglie e parti terze. Contribuire a sviluppare e migliorare in modo collaborativo le strategie di comunicazione organizzativa

1.2 Collaborazione professionale usare le tecnologie digitali per impegnarsi nella collaborazione con i colleghi, condividere e scambiare conoscenza ed esperienza e innovare in modo collaborativo le pratiche didattiche. Usare i network professionali come fonte di personale crescita professionale.

1.3 Pratiche riflessive

Riflettere criticamente su valutare e migliorare le proprie pratiche didattiche.

1.4 Formazione continua con/sulle **Tecnologie digitali** Usare le fonti e risorse digitali per lo

sviluppo professionale permanente

2. Risorse Digitali

2.1 Selezionare risorse digitali Identificare, valutare e selezionar risorse digitali per l'insegnamento e l' apprendimento. Quando si selezionano le risorse digitali pianificare il loro utilizzo considerando l'objettivo specifico di apprendimento, il contesto, l'approccio pedagogico e il

2.2 Creazione e modifica di risorse

gruppo degli studenti

usando risorse aperte in modo lecito. Creare o co-creare nuove risorse didattiche digitali. Considerare l'obiettivo specifico di apprendim testo, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti quando si progettano risorse digitali e si pianifica l' uso

2.3 Gestione, protezione e condivisione

delle risorse digitali Organizzare i contenuti digitali e renderli fruibili a studenti, genitori e altri ducatori. Proteggere efficacemente i contenuti digitali sensibili. Rispettare le norme sulla privacy e sul copyright. Comprendere l'uso e la creazione di licenze aperte e di risorse didattiche aperte, compresa la loro.

3. Didattica Digitale

3.1 Progettazione

includere dispositivi e materiali didattici digitali nel processo educativo per migliorare l'efficacia delle pratiche didattiche. Supportare in modo appropriato, gestire e progettare le attività didattiche con le tecnologie digitali. Sperimentare e sviluppare nuovi modelli e metodi didattici.

3.2 Interazione docente-studente Usare gli strumenti e i servizi digitali per migliorare l'interazione con gli studer

individualmente e con il gruppo classe. durante e oltre il tempo delle lezioni. Usare le tecnologie digitali per offrire guida e assistenza tempestiva e personalizzata. Sperimentare e sviluppare nuovi modelli per offrire guida e supporto.

3.3 Collaborazione fra studenti

Utilizzare le tecnologie digitali per favorire e migliorare le strategie di apprendimento cooperativo. Utilizzare le tecnologie digitali per gestire i diversi incarichi collaborativi all'interno dei gruppi, per incoraggiare la comunicazione e la costruzione collaborativa delle conoscenze.

3.4 Gestione personale dell'apprendimento

Utilizzare le tecnologie digitali per supportare processi di apprendimento personali. Rendere capaci gli studenti di: pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, fornire evidenze dei progressi, condividere, approfondimenti e trovare soluzioni creative.

4. Valutazione digitale

4.1 Modelli di valutazione

Usare strumenti digitali per la valutazione formativa e sommativa Utilizzare differenti e adeguati modelli e approcci di valutazione a seconda delle situazioni didattiche

4.2 Analizzare le evidenze

Generare, selezionare, analizzare criticamente e interpretare evidenze digitali che descrivono le attività di apprendimento, i risultati e i progressi degli studenti sulla cui base modificare e progettare le attività di insegnamento e apprendimento

4.3 Feedback e pianificazione

usare strumenti digitali per fornire feedback tempestivo e personalizzato agli studenti. Adattare le strategie adeguate e personalizzate sulla base delle evidenze generate grazie agli strumenti digitali. Mettere in grado gli studenti e le famiglie di capire i risultati di evidenza forniti dagli strumenti digitali e usarli per prendere decisioni

5. Valorizzare gli studenti

Assicurare l'accesso alle risorse e attività didattiche a tutti gli studenti inclusi quelli con bisogni speciali. Considerare e dare risposte adeguate

5.1 Accessibilità e inclusione

alle aspettative (digitali) degli studenti, alle loro abilità, usi, pregiudizi, considerando i loro vincoli di contesto, fisici o cognitivi all'uso delle tecnologie digitali

5.2 Individualizzazione e personalizzazione

usare strumenti digitali per rispondere ai diversi bisogni di apprendimento degli studenti: lasciarli seguire diversi percorsi di apprendimento e obiettivi. dare la possibilità di utilizzare differenti approcci e strumenti, permettere agli studenti di procedere a diverse velocità per raggiungere risultati di apprendimento individualizzati.

5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti

Utilizzare le tecnologie digitali all'interno di strategie pedagogiche che favoriscono le capacità trasversali degli studenti, l'apprendimento aperto a nuovi contesti del mondo reale, coinvolgero

studenti stessi in attività pratiche indagini scientifiche e articolati processi di problem-solving, o in altri modi che aumentano l'impegno attivo e le capacità creative degli studenti.

. Facilitare lo sviluppo delle ompetenze digitali degli studenti

6.1 Alfabetizzare all'uso del media e delle

Realizzare attività didattiche, di valutazione e assegnare compiti che richiedono agli studenti di: definire il loro bisogno di rintracciare informazioni; cercare in ambienti digitali informazioni e risorse; organizzare, elaborare, analizzare e interpretare le informazioni; confrontare e valutare criticamente la correttezza e autorevolezza delle informazioni e delle loro fonti

6.2 Comunicazione e collaborazione digitale

Realizzare attività didattiche, di valutazione e assegnare compiti che comportino un uso efficace e responsabile degli strumenti per comunicare, collaborare e per la partecipazione civica

6.3 Creazione di contenuti digitali

Realizzare attività didattiche, di valutazione e assegnare compiti che richiedono agli studenti di esprimere i propri pensieri e idee per mezzo di strumenti digitali e modificare e creare contenuti digitali in diversi formati. Insegnare agli studenti come applicare le licenze di autore ai contenuti digitali e come citare le fonti e riconoscere l'autorialità altrui.

6.4 Benessere

Prendere misure per assicurare il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti mentre usano le tecnologie digitali. Offrire gli strumenti agli studenti per gestire i rischi e fare uso delle tecnologie digitali per supportare il proprio benessere sociale, psicologico e fisico

6.5 Trovare soluzioni

Realizzare attività didattiche, di valutazione e assegnare compiti che richiedono agli studenti di identificare e risolvere problemi tecnici o di trasferire in modo creativo conoscenze tecnologiche a nuove