



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio
Istituto Comprensivo "Porto Romano"

Sede Centrale: Via G. Bignami, 26 – Tel. 06/65210799 – C.F. 97710580586

Succursale: Via Coni Zugna, 161 – Tel. 06/65210796 - C. M: RMIC8DM00N

00054 Fiumicino (RM) - e-mail: rmic8dm00n@istruzione.it

CURRICOLO COMPETENZE DIGITALI DEL DOCENTE

CURRICOLO COMPETENZE DIGITALI DEL DOCENTE - SCUOLA DELL'INFANZIA

PREMESSA

Il presente curriculum si propone di delineare le competenze digitali fondamentali e avanzate che i docenti della scuola dell'infanzia devono sviluppare per favorire un'educazione innovativa, sicura e inclusiva, in linea con le linee guida del PNRR **DigiCompEdu**. L'obiettivo è promuovere un uso consapevole e efficace delle tecnologie digitali, integrandole nelle pratiche pedagogiche quotidiane.

1. Competenze di base

Obiettivi:

- Acquisire familiarità con gli strumenti digitali di uso quotidiano.
- Garantire la sicurezza e la privacy online.

Contenuti:

- Conoscenza e utilizzo di dispositivi come tablet, computer e lavagne interattive.
- Uso di software e applicazioni educative (giochi, strumenti di creazione, risorse multimediali).
- Norme di sicurezza digitale, gestione dei dati e rispetto della privacy.

Esempi pratici:

- Utilizzo di app per la creazione di storie digitali.
- Gestione sicura delle password e delle impostazioni di privacy.

2. Competenze pedagogiche digitali

Obiettivi:

- Integrare le tecnologie nelle attività educative .
- Favorire metodologie innovative e partecipative.

Contenuti:

- Progettazione di attività didattiche con strumenti digitali (es. laboratori di coding, storytelling digitale).
- Metodologie come il learning by doing, il gioco digitale .

Esempi pratici:

- Creazione di percorsi educativi con l'uso di tablet, smart board, LIM e applicazioni specifiche.
- Uso di piattaforme online per condividere materiali e feedback con colleghi e famiglie. (piattaforma microsoft teams, argo)

3. Competenze di gestione e collaborazione digitale

Obiettivi:

- Organizzare e condividere risorse digitali.
- Collaborare con colleghi e famiglie attraverso strumenti digitali.
- Incontri informativi con le famiglie per sensibilizzare l'uso consapevole del digitale.
- Incontri di autoformazione e scambio buone pratiche: momenti di confronto tra pari.

Contenuti:

- Comunicazione efficace e rispettosa tramite email, chat e piattaforme dedicate.

4. Competenze di innovazione e sviluppo professionale

Obiettivi:

- Aggiornarsi costantemente sulle nuove tecnologie e metodologie.
- Sperimentare e progettare percorsi innovativi.
- Rispetto nell'utilizzo dei dispositivi nella routine scolastica
- Utilizzo di un linguaggio semplice per spiegare i pericoli della rete

Contenuti:

- Partecipazione a corsi, webinar e workshop sulle tecnologie educative.
- Ricerca di nuove soluzioni digitali per migliorare l'insegnamento.
- Progettazione di percorsi digitali personalizzati e inclusivi.

Esempi pratici:

- Sviluppo di un progetto digitale innovativo in classe.
- Ricerca di risorse online per approfondire tematiche specifiche.
- Corsi base e avanzati di didattica digitale: piattaforme come Scuola Futura, Future Labs.

5. Competenze di sicurezza e cittadinanza digitale

Obiettivi specifici:

- Garantire un uso sicuro ed etico delle tecnologie.
- Promuovere la cittadinanza digitale tra bambini e famiglie.

Attività:

- Seminario su privacy, sicurezza e cyberbullismo.
- Creazione di materiali informativi per genitori.

- Simulazioni di situazioni di rischio e gestione.

6. Competenze di valutazione e feedback digitale

Obiettivi specifici:

- Utilizzare strumenti digitali per monitorare e osservare la crescita dei bambini.
- Favorire il miglioramento continuo delle pratiche educative.

Attività:

- Creazione di schede di osservazione digitali.
- Analisi e condivisione dei dati di osservazione

CURRICOLO COMPETENZE DIGITALI DEL DOCENTE - SCUOLA PRIMARIA

PREMESSA

Il curriculum formativo qui descritto vuole essere un primo documento che ha la finalità di rispondere ai bisogni formativi dei docenti di scuola primaria del nostro Istituto. È stato redatto partendo dalla lettura e analisi del modello europeo **DigCompEdu**.

Come si legge:

*“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 [...]”*¹

Il DigCompEdu, sviluppato dal Centro Comune di Ricerca (JRC) della Commissione Europea, individua sei aree che devono essere prese in considerazione per descrivere un coerente quadro di competenze utili al personale docente:

Area 1: Coinvolgimento e valorizzazione professionale. Usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale.

Area 2: Risorse digitali. Individuare, condividere e creare risorse educative.

Area 3: Pratiche di insegnamento e apprendimento. Gestire e organizzare l'uso delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento.

Area 4: Valutazione dell'apprendimento. Utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione.

Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti. Utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti.

Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti. Aiutare gli studenti ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi”

Le aree sopra elencate fanno da sfondo integratore agli obiettivi del documento in oggetto, in quanto si integrano a vicenda.

Il presente curriculum ha quindi come primaria finalità *il potenziamento/approfondimento delle competenze informatiche-digitali di base*, necessarie per integrare e sostenere la formazione dei docenti di scuola primaria, in risposta anche all'apprendimento didattico degli studenti. Successivamente, il docente potrà

arricchire le proprie conoscenze con quelle relative alle più attuali pratiche di insegnamento del digitale, sia autonomamente, sia attraverso corsi di formazione organizzati dall'Istituto Scolastico.

Il raggiungimento di tali competenze si riferisce a più anni di formazione per permettere una migliore assimilazione dei contenuti.

CONTENUTI E OBIETTIVI FORMATIVI

CONCETTI PRINCIPALI DEL COMPUTER		
OBIETTIVO SPECIFICO: conoscere i principali componenti del PC		ATTIVITÀ
Hardware e Software	- Conoscere la differenza tra i componenti Hardware e Software di un computer.	■ Lezione illustrativa sui componenti Hardware: le parti fisiche del computer e distinzione tra i dispositivi elettronici e digitali. ■ Lezione esplicativa sui componenti Software: programmi, applicazioni, sistemi operativi e altri tipi di istruzioni eseguite da un computer.
Principali dispositivi di input e output	- Identificare i tipi principali di periferiche integrate ed esterne	■ Lezione illustrativa sui dispositivi di input: tastiera, mouse, scanner, microfono e webcam.
		■ Lezione illustrativa sui dispositivi di output: monitor, stampanti e altoparlanti, LIM e videoproiettore. ■ Lezione illustrativa sulle porte di input/output: USB, HDMI e WGA.
Barra di Stato e schermata iniziale del sistema operativo in uso	- Conoscere il significato delle icone della Barra di Stato e del desktop	■ Esercitazione consistenti nel selezionare le varie icone e scoprirne le funzionalità.
PACCHETTO OFFICE		
OBIETTIVO SPECIFICO: utilizzare il pacchetto Office nelle sue principali funzionalità.		ATTIVITÀ
Elaborazione Testi	- Elaborare testi utilizzando le funzionalità di base del programma Word	■ Creare un documento con contenuti disciplinare, arricchito da tabelle e immagini, debitamente formattato. ■ Salvare in diversi formati il file utilizzando la funzione "Salva Con Nome". ■ Avviare all'utilizzo online del programma Word per organizzare un'attività didattica inclusiva attraverso le funzioni di correzione ortografica e del dettato vocale.

Presentazioni	- Creare presentazioni utilizzando le funzionalità di base del programma PowerPoint	■ Preparazione di diapositive disciplinari e non, arricchite da immagini e tabelle. ■ Impostare una presentazione con effetti di transizione e animazione automatica e non tra le diapositive e avviarla.
COLLABORAZIONE E PRATICHE DI INSEGNAMENTO ONLINE		
OBIETTIVO SPECIFICO: collaborare e comunicare tra docenti e studenti.		ATTIVITÀ
Piattaforma M. Teams 365	- Utilizzare la piattaforma M. Teams 365 per programmare riunioni, condividere file di diverso tipo e creare contenuti didattici.	■ Pianificare una riunione sia da "Calendario" sia dal canale "Generale" del team di appartenenza, anche con la presenza di "stanze". ■ Caricare un file sul team di appartenenza o su teams diversi, creando cartelle specifiche nel canale "File". ■ Creare attività o file con contenuti didattici utilizzando il pacchetto Microsoft Team 365 online e condividerli con altri docenti e/o studenti.
Portale Argo DidUp	- Utilizzare le funzioni del registro elettronico per registrare le ore svolte e annotare le attività giornaliere. - Condividere la programmazione settimanale e materiali utili allo svolgimento della didattica. - Valutare gli apprendimenti degli alunni.	■ Firmare le ore effettuate per disciplina/ sostituzione. ■ Descrivere le attività svolte in classe da condividere con alunni e genitori. ■ Caricare il file della programmazione rendendo visibile al team della propria interclasse. ■ Condividere contenuti didattici o comunicazioni con le famiglie utilizzando la funzione "Bacheca". ■ Inserire le valutazioni sia in itinere sia di fine quadrimestre.
Canva- AI	- Conoscere le principali funzionalità di Canva per la creazione di contenuti digitali, sfruttando anche le potenzialità dell'Intelligenza Artificiale.	■ Effettuare il login. ■ Esplorare i vari strumenti offerti dal programma e visualizzare gli elementi della schermata principale di modifica. ■ Creare presentazioni utilizzando modelli predefiniti, personalizzandoli in base alle proprie esigenze. ■ Creare contenuti digitali (immagini, video, testi ecc.) generati dall'Intelligenza Artificiale di Canva. ■ Condividere e/o scaricare il file creato.

CURRICOLO COMPETENZE DIGITALI DEL DOCENTE – SCUOLA SECONDARIA

Premessa

Il quadro normativo di riferimento europeo per lo sviluppo d'uso critico e creativo delle tecnologie digitali riporta al documento DigCompEdu, fornendo ai cittadini europei uno strumento per comprendere meglio cosa significhi essere digitalmente competenti e saper valutare e migliorare le proprie competenze digitali.

In ambito educativo è necessario fornire ai docenti le competenze adeguate per poter utilizzare in modo efficace le tecnologie digitali nei processi di insegnamento e di apprendimento.

Gli obiettivi del presente curriculum prevedono di:

- Migliorare le competenze digitali del docente;
- Migliorare le competenze didattiche del docente;
- Favorire le competenze digitali degli studenti;

articolando le competenze digitali in sei aree che si focalizzano su aspetti differenti dell'attività dei docenti.

Area 1 - Coinvolgimento e valorizzazione professionale: Usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale;

Area 2 – Risorse digitali: Individuare, condividere e creare risorse educative digitali

Area 3 – Pratiche di insegnamento e apprendimento: Gestire e organizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento;

Area 4 – Valutazione dell'apprendimento: Utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione;

Area 5 – Valorizzazione delle potenzialità degli studenti: Utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti;

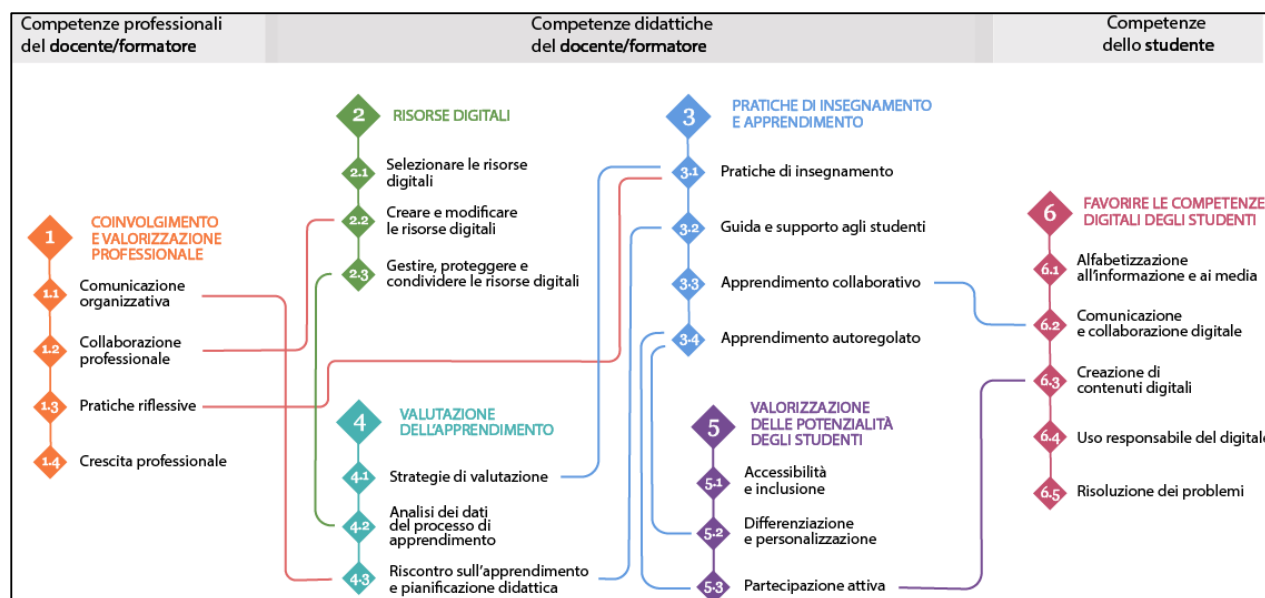
Area 6 – Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti: Aiutare gli studenti ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi;

L'acquisizione delle competenze digitali da parte del docente segue un modello di progressione che si articola in sei livelli di padronanza. Ogni docente avrà modo di fare una auto-valutazione mediante una rubrica corredata da descrittori per ciascun livello di competenza.

Il modello di progressione mira a supportare i docenti nel riconoscere i propri punti di forza e di debolezza individuando i diversi livelli di sviluppo delle competenze digitali, per una maggiore comprensione i livelli sono stati equiparati ai sei livelli di padronanza adottati nel Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER), che variano da A1 a C2.

L'obiettivo del modello di progressione previsto dal DigComEdu non è quello di essere prescrittivo ma quello di supportare e promuovere la crescita professionale continua dei docenti e non deve intendersi come strumento di valutazione del rendimento o della prestazione del docente.

Accoppiare i livelli previsti dal DigComEdu a quelli del Quadro QCER mira ad incoraggiare i docenti ad usare il quadro DigCompEdu come strumento per la propria crescita professionale, prevedendo descrittori che spingono ad assumere ruoli diversi, dal Novizio (A1) al Pioniere (C2).



Livelli di padronanza della competenza:

Novizio (A1)

Esploratore (A2)

Sperimentatore (B1)

Esperto (B2)

Leader (C1)

Pioniere (C2)

Si allega in fondo al curriculum la griglia di autovalutazione dei livelli di padronanza delle competenze. Per un'autovalutazione più accurata si può far riferimento alle griglie dei livelli di padronanza delle competenze del DigCompEdu per singola area.

CURRICOLO COMPETENZE DIGITALI DEL DOCENTE

Area di competenza	Obiettivi generali	Obiettivi specifici	Abilità/Attività	
Area 1 Coinvolgimento e valorizzazione professionale	1.1 Comunicazione organizzativa	• Usare le tecnologie digitali per ottimizzare la comunicazione con gli studenti, con le famiglie e con tutti i partecipanti alla comunità educativa. • Contribuire, in modo collaborativo, allo sviluppo e al miglioramento delle strategie di comunicazione.	• Saper usare la piattaforma Teams per le comunicazioni tra docenti e studenti • Saper usare il RE per le comunicazioni tra scuola e famiglia (es. bacheca, comunicazioni alla famiglia, compiti personalizzati) • Saper usare abitualmente la casella di posta elettronica istituzione per comunicare con la famiglia e soggetti terzi inclusi nel progetto educativo	• Usare il Registro Elettronico Argo Didup per inviare comunicazioni alle famiglie (bacheca, comunicazioni ecc) e per comunicare i progressi scolastici; • Usare la piattaforma Microsoft 365 e le app per la comunicazione, Chat di Teams, Outlook
	1.2 Collaborazione professionale	• Usare le tecnologie digitali per collaborare con i propri pari (docenti, formatori), per condividere e contribuire collaborativamente all'innovazione delle pratiche didattiche.	• Saper usare la piattaforma Teams per condividere documenti e pianificare attività didattiche condivise • Saper condividere contenuti digitali • Sperimentare nuove metodologie didattiche	• Caricare file o cartelle sulla piattaforma Teams per archiviare documenti in gruppi di lavoro • Mettere in condivisione un documento salvato nel One Drive personale con un collega o un gruppo di lavoro • Creare un nuovo documento in condivisione mediante Word, Excel, Powerpoint, Forms
	1.3 Pratiche riflessive	• Riflettere sulle pratiche digitali valutandole in modo critico anche in collaborazione con i propri pari.	• Identificare i propri gap di competenze e le aree di miglioramento • Cercare regolarmente di ampliare ed arricchire il proprio repertorio di pratiche didattiche digitali	• scegliere gli strumenti digitali più adatti all'attività proposta • Creare un team didattico su Teams per condividere le buone pratiche di insegnamento
	1.4 Crescita professionale	• Utilizzare gli strumenti e le risorse digitali per la propria crescita professionale (ad es. Partecipazione a corsi di formazione che fanno uso di strumenti tecnologici ecc.)	• Saper usare le tecnologie digitali per l'aggiornamento professionale	• Usare i browser di navigazione in Internet per trovare corsi di aggiornamento professionale • Usare gli strumenti digitali per seguire corsi online, partecipare a webinar o a comunità online di apprendimento

Area 2 Risorse digitali	2.1 Selezionare le risorse digitali	Individuare, valutare e selezionare le risorse digitali utili per la didattica.	- Saper trovare e selezionare risorse digitali utili alla didattica - Saper riconoscere l'attendibilità dei contenuti digitali trovati - Saper valutare l'efficacia dei contenuti reperiti in rete	- Navigare in Internet e reperire risorse digitali - Filtrare i risultati trovati attraverso criteri appropriati - Filtrare i contenuti secondo la tipologia di risorsa
	2.2 Creare e modificare le risorse digitali	- Modificare e rielaborare le risorse digitali quando espressamente consentito (es. Licenza d'uso aperta) - Creare nuove risorse digitali per la didattica	- Saper modificare risorse digitali esistenti, se consentito - Creare risorse ex novo - Capire l'eventuale riuso di risorse reperite in rete	- Creare file di testo e tabelle/fogli di calcolo con Word, Excel, o altri applicativi - Creare presentazioni digitali in Powerpoint, Canva, Keynote, Prezi, Genially ecc. - Creare contenuti video con le app di Video Editing (Cupcut, iMovie, Motion Ninja, Clipchamp ecc.) - Creare video animati con Powtoon - Modificare video esistenti con inserimento di contributi personali con Edpuzzle
	2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali	- Organizzare e gestire i contenuti digitali in modo da renderli disponibili agli studenti, ai genitori, ai docenti ecc. - Essere in grado di proteggere i contenuti digitali sensibili in modo efficace - Rispettare e applicare le regole sulla privacy e sui diritti d'autore - Capire come creare risorse educative di tipo aperto e condiviso	- Saper inviare in allegato un file o cartella attraverso i canali di comunicazione digitale - Saper condividere le proprie risorse mediante l'uso di piattaforme digitali gestendone le limitazioni all'uso - Saper proteggere i propri dati sensibili	- Usare la casella di posta elettronica Outlook - Inviare email con documenti allegati o condividere mediante link di accesso Generare Qrcode per la condivisione di contenuti digitali - Organizzare contenuti digitali mediante librerie digitali ad accesso controllato (Padlet) - Utilizzare immagini e contenuti con licenza Creative Commons, spiegando agli studenti il concetto di copyright. - Usare repository di risorse (es. Rai Scuola, Europeana)

Area 3 Pratiche di insegnamento e apprendimento	3.1 Pratiche di insegnamento	• Progettare ed integrare l'uso di strumenti e risorse digitali nei processi d'insegnamento. • Gestire gli interventi didattici in modo appropriato. • Sperimentare e sviluppare nuove pratiche educative e approcci pedagogici.	• Progettare attività didattiche integrate con il digitale • Usare strumenti per la presentazione e la visualizzazione dei contenuti. • Integrare il digitale in modo coerente con gli obiettivi formativi.	• Usare correttamente le Smart Board e saper collegare un dispositivo mobile • Creare Lezioni multimediali e interattive mediante Canva e Powerpoint • Creare giochi didattici interattivi con Wordwall, Kahoot • Creare test mediante Forms • Creare mappe concettuali con Mindomo, XMind, Coogle ecc. • Creare immagini interattive con Thinglink, ecc... • Creare Word Clouds con Mentimeter
	3.2 Guida e supporto agli studenti	• Usare gli strumenti digitali per migliorare le interazioni tra docente e studente, individualmente e collettivamente. • Usare le tecnologie digitali per guidare gli studenti e dare loro un supporto tempestivo e personalizzato. • Sperimentare nuove forme e modalità per offrire tale supporto e consulenza.	• Monitorare il progresso degli studenti con strumenti digitali. • Personalizzare i percorsi di apprendimento.	• Usare correttamente la sezione Attività della piattaforma Microsoft Teams per l'assegnazione dei compiti e per la loro revisione con feedback opportuni • Revisionare gli elaborati digitali assegnati e commentare con correzioni e note sulle piattaforme/applicazioni utilizzate (Canva, Microsoft, ecc)
	3.3 Apprendimento collaborativo	• Usare le tecnologie digitali per favorire e ottimizzare la collaborazione tra gli studenti. • Rendere gli studenti capaci di utilizzare le tecnologie digitali per realizzare consegne collaborative, per migliorare la loro comunicazione, collaborazione e creazione condivisa di contenuti.	• Facilitare la collaborazione tra studenti in ambienti digitali. • Gestire dinamiche di gruppo online. • Usare strumenti per la co-creazione di contenuti.	• Organizzare elaborati in condivisione con gli studenti sulle piattaforme e applicazioni (es. condivisione tramite Microsoft OneDrive, Canva) • Saper creare le classi su Canva e assegnare le attività da svolgere, indicando agli studenti la modalità di restituzione • Saper raccogliere, organizzare e presentare il materiale prodotto su librerie virtuali (Padlet, ecc.)
	3.4 Apprendimento autoregolato	• Usare le tecnologie digitali per aiutare gli studenti a pianificare, monitorare e	• Progettare attività che stimolino la riflessione metacognitiva	• Far realizzare raccolte digitali, ad es. tramite registrazioni audio, video, foto, testi, per analizzare e

		riflettere sul proprio apprendimento	• Incoraggiare la pianificazione autonoma delle attività • Sostenere l'autoefficacia degli studenti attraverso ambienti digitali che valorizzino i successi e i miglioramenti.	autovalutare il progresso del proprio lavoro • Far realizzare checklist digitali o agende condivise.
Area 4 Valutazione dell'apprendimento	4.1 Strategie di valutazione	• Usare le tecnologie digitali per la valutazione sia formativa che sommativa. • Diversificare le modalità e gli approcci adottati per la valutazione.	• Creare strumenti di valutazione digitale (quiz, test, compiti). • Integrare la valutazione formativa e sommativa. • Usare strumenti interattivi per la verifica.	• Usare sistemi di valutazione in aula con quiz, giochi, applicazioni di autovalutazione, (Kahoot, Quizizz etc.) • Far svolgere verifiche al computer con la possibilità di vedere immediatamente il risultato e errori/correzioni e pianificare test sulla comprensione della lezione da proporre al termine della stessa (Forms, Socrative, etc.) • Creare rubriche digitali, per esempio con Rubistar
	4.2 Analisi dei dati dei processi di apprendimento	• Generare, analizzare e interpretare i dati digitali relativi all'attività degli studenti e ai risultati progressivamente raggiunti. • Utilizzare tali dati per migliorare i processi di insegnamento e apprendimento.	• Saper estrarre e interpretare i dati e risultati dalle attività svolte • Adattare la didattica in base ai risultati.	• Raccogliere i risultati dei test svolti su Forms in formato di tabelle e grafici • Usare fogli di calcolo per monitorare l'andamento degli studenti. • Creare grafici per visualizzare i progressi individuali
	4.3 Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica	• Usare le tecnologie digitali per fornire un riscontro tempestivo e personalizzato.	• Saper usare il RE per l'inserimento delle valutazioni orali, scritte e pratiche • Saper inserire note e feedback sulle attività	• Usare il Registro Elettronico Argo Didup per inserire le valutazioni e i commenti • Usare la piattaforma Microsoft 365 e le attività restituendole consegnate e commentate

Area 5 Valorizzazione delle potenzialità degli studenti	5.1 Accessibilità e inclusione	• Saper proporre risorse digitali e attività di apprendimento in digitale accessibili a tutti gli studenti. • Considerare le aspettative richieste per ogni studente rispetto al digitale in funzione di eventuali vincoli fisici o cognitivi.	• Utilizzare tecnologie digitali adatte a studenti che necessitano di un sostegno speciale • Selezionare strategie didattiche adatte al contesto, alle competenze possedute e agli obiettivi prefissati	• Usare tecnologie assistive in presenza di studenti con bisogni speciali • Utilizzare app inclusive come con accessibilità migliorata (es. lettura vocale, traduzione automatica).
	5.2 Differenziazione e personalizzazione	• Utilizzare le tecnologie digitali per rispondere ai diversi bisogni educativi dei singoli studenti	• Progettare attività differenziate con il digitale • Usare piattaforme che permettano percorsi personalizzati	• Creare mappe concettuali o materiale alternativo • Usare strumenti compensativi (LeggiXme, SuperMappe), app inclusive (Book Creator, CMapTools)
	5.3 Partecipazione attiva	• Utilizzare le tecnologie digitali per far sì che gli studenti affrontino in modo creativo l'argomento di studio. • Abbinare l'uso di tecnologie digitali a strategie didattiche in grado di attivare le abilità trasversali e il pensiero critico • Sollecitare il percorso di apprendimento integrando con attività da svolgere in contesti reali, attività pratiche, ricerca scientifica e risoluzione di problemi complessi.	• Stimolare la partecipazione attiva con strumenti digitali. • Coinvolgere gli studenti nella progettazione delle attività • Usare il digitale per promuovere l'autoregolazione.	• Inserire animazioni o video, giochi, quiz, ecc. all'interno della lezione • Usare strumenti che permettono agli studenti di impegnarsi attivamente tramite, ad esempio, l'uso di più sensi, con ambienti virtuali (Verse, Tinkercad, Google Earth ecc) • Coinvolgere gli studenti nella scelta degli strumenti digitali da usare per i progetti.

Area 6 Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti	6.1 Alfabetizzazione all'informazione e ai media	• Essere in grado di proporre attività e consegne che richiedano allo studente di reperire informazioni e risorse all'interno di ambienti digitali. • Essere in grado di proporre attività che richiedano allo studente di confrontare e valutare in modo critico la credibilità e l'attendibilità delle informazioni in rete e delle loro fonti.	• Insegnare l'uso consapevole degli strumenti digitali. • Promuovere la ricerca efficace di informazioni online. • Guidare gli studenti nell'uso di strumenti di produttività.	• Insegnare l'uso sicuro e consapevole di motori di ricerca e strumenti di produttività. • Insegnare a riconoscere le fake news dalle fonti attendibili • Introdurre concetti di intelligenza artificiale • Proporre attività di coding con Scratch, Code.org, Minecraft etc
	6.2 Comunicazione e collaborazione digitale	• Saper proporre attività e consegne che richiedano allo studente l'uso efficace e responsabile delle tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica (cittadinanza attiva)	• Facilitare la comunicazione tra pari in ambienti digitali. • Usare strumenti per la collaborazione asincrona e sincrona. • Promuovere la partecipazione a progetti digitali collettivi.	• Far collaborare gli studenti su documenti condivisi • Creare progetti digitali con Google Sites o Canva
	6.3 Creazione di contenuti digitali	• Proporre attività che richiedano allo studente di esprimersi mediante mezzi digitali • Insegnare allo studente i principi riguardo i diritti d'autore e le licenze d'uso dei contenuti digitali, come citare le fonti e l'attribuzione delle licenze	• Guidare gli studenti nella produzione di contenuti multimediali. • Usare strumenti adatti allo scopo da raggiungere • Valutare la qualità e l'efficacia dei contenuti creati.	• Far creare agli studenti documenti di testo con Word, presentazioni multimediali con PowerPoint, Canva, Genially, etc e fogli di calcolo, tabelle e grafici con Excel • Proporre la realizzazione di podcast tematici • Guidare gli studenti nella creazione di video didattici con Clipchamp, Screencastify Screencast-o-matic.etc • Utilizzare strumenti come Book Creator per far realizzare ebook collaborativi.
	6.4 Uso responsabile del digitale	• Adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti durante l'utilizzo di tecnologie digitali. • Rendere gli studenti responsabili e autonomi	• Educare alla cittadinanza digitale. • Promuovere la sicurezza online e la protezione dei dati. • Affrontare temi come il cyberbullismo e l'etica digitale.	• Simulare situazioni di cyberbullismo e discuterne in classe usando materiali interattivi (es. WebQuest). • Insegnare la gestione sicura delle password e la protezione dei dati personali con attività pratiche.

		nell'utilizzo di tecnologie digitali e riconoscere i rischi		
	6.5 Risoluzione dei problemi	• Proporre attività o consegne che richiedono allo studente di risolvere problemi tecnici	• Affrontare e risolvere problemi tecnici in autonomia. • Sperimentare nuovi strumenti e strategie digitali. • Promuovere il pensiero computazionale e la flessibilità.	• Affrontare problemi tecnici in classe (es. connessione, accesso a piattaforme) e coinvolgere gli studenti • Adattare le attività digitali in base alle risorse disponibili (es. usare tablet al posto di PC).

Livelli di padronanza della competenza

In generale, le caratterizzazioni descritte di seguito si applicano alle diverse fasi di sviluppo della competenza.

Novizio (A1):

Il Novizio è consapevole delle potenzialità offerte dalle tecnologie digitali a supporto dei processi di insegnamento e apprendimento. Tuttavia, ha una limitata conoscenza diretta delle tecnologie digitali e le utilizza principalmente per preparare una lezione, per la comunicazione organizzativa o per aspetti amministrativi. Il docente/formatore Novizio necessita di assistenza e di incoraggiamento per poter ampliare il proprio repertorio e applicare le proprie competenze digitali (già in essere) in ambito didattico.

Esploratore (A2):

L'Esploratore è consapevole delle potenzialità offerte dalle tecnologie digitali ed è interessato ad esplorare nuovi modi per migliorare la propria pratica didattica e professionale. Ha iniziato ad usare le tecnologie in alcune aree senza, tuttavia, seguire un approccio sistematico e consistente. Il docente/formatore Esploratore necessita di incoraggiamento e ispirazione, ad esempio collaborando e seguendo l'esempio (sotto la supervisione) di colleghi con maggior esperienza.

Sperimentatore (B1)

Lo Sperimentatore utilizza le tecnologie digitali in vari contesti e con diverse finalità, integrandole in modo creativo in svariate pratiche: per migliorare alcuni aspetti legati alla propria crescita professionale o per ampliare il repertorio di pratiche didattiche. Tuttavia, il docente/formatore Sperimentatore sta ancora lavorando per comprendere meglio quali tecnologie siano più efficaci in determinati contesti e per raggiungere specifici obiettivi di apprendimento. Necessita quindi di ulteriore tempo ed esperienza per rafforzare la propria pratica d'uso delle tecnologie digitali, continuando a sperimentare e a riflettere, collaborando e scambiando idee e buone pratiche per diventare un docente/formatore Esperto.

Esperto (B2):

L'Esperto utilizza una gamma di tecnologie digitali con naturalezza e in modo creativo e critico per migliorare le proprie attività professionali. È in grado di selezionare, in modo adeguato, le tecnologie digitali da utilizzare in una specifica situazione, e di comprendere benefici e limiti delle diverse tecniche basate sulle tecnologie digitali. Il docente/formatore Esperto è curioso e aperto a nuove idee, consapevole che esistono varie opportunità e tecniche ancora da esplorare. Sperimenta nuove pratiche con l'intenzione di consolidare ed ampliare il proprio repertorio di strategie didattiche. Il docente/formatore Esperto rappresenta il cuore e il motore dell'innovazione in qualsiasi organizzazione educativa.

Leader (C1):

Il leader ha un approccio ampio e coerente all'uso delle tecnologie digitali per migliorare i processi di insegnamento e apprendimento, nonché la propria pratica professionale. Si affida ad un ampio repertorio di tecniche digitali, scegliendo quella più adeguata in base al contesto/obiettivo specifico. Il docente/formatore Leader riflette sistematicamente su come poter sviluppare ulteriormente la propria pratica (didattica e professionale) e su come aiutare gli altri a fare altrettanto. Attraverso lo scambio continuo con i colleghi, favorisce la circolazione di nuove idee e l'apertura a nuovi strumenti. È una fonte di ispirazione per i colleghi, verso i quali si rende disponibile per condividere la propria esperienza.

Pioniere (C2):

Il Pioniere mette in discussione l'adeguatezza delle pratiche digitali comunemente utilizzate, pur svolgendo spesso il ruolo di Leader. In particolare, evidenzia le costrizioni e i limiti di tali pratiche, mosso dall'impulso di innovare ulteriormente il mondo educativo. Il Pioniere sperimenta l'uso di tecnologie digitali altamente innovative e/o sviluppa nuovi approcci pedagogici digitali. Il docente/formatore con il profilo di Pioniere è una rarità preziosa; guida i processi di innovazione ed è un modello di riferimento per i nuovi docenti.

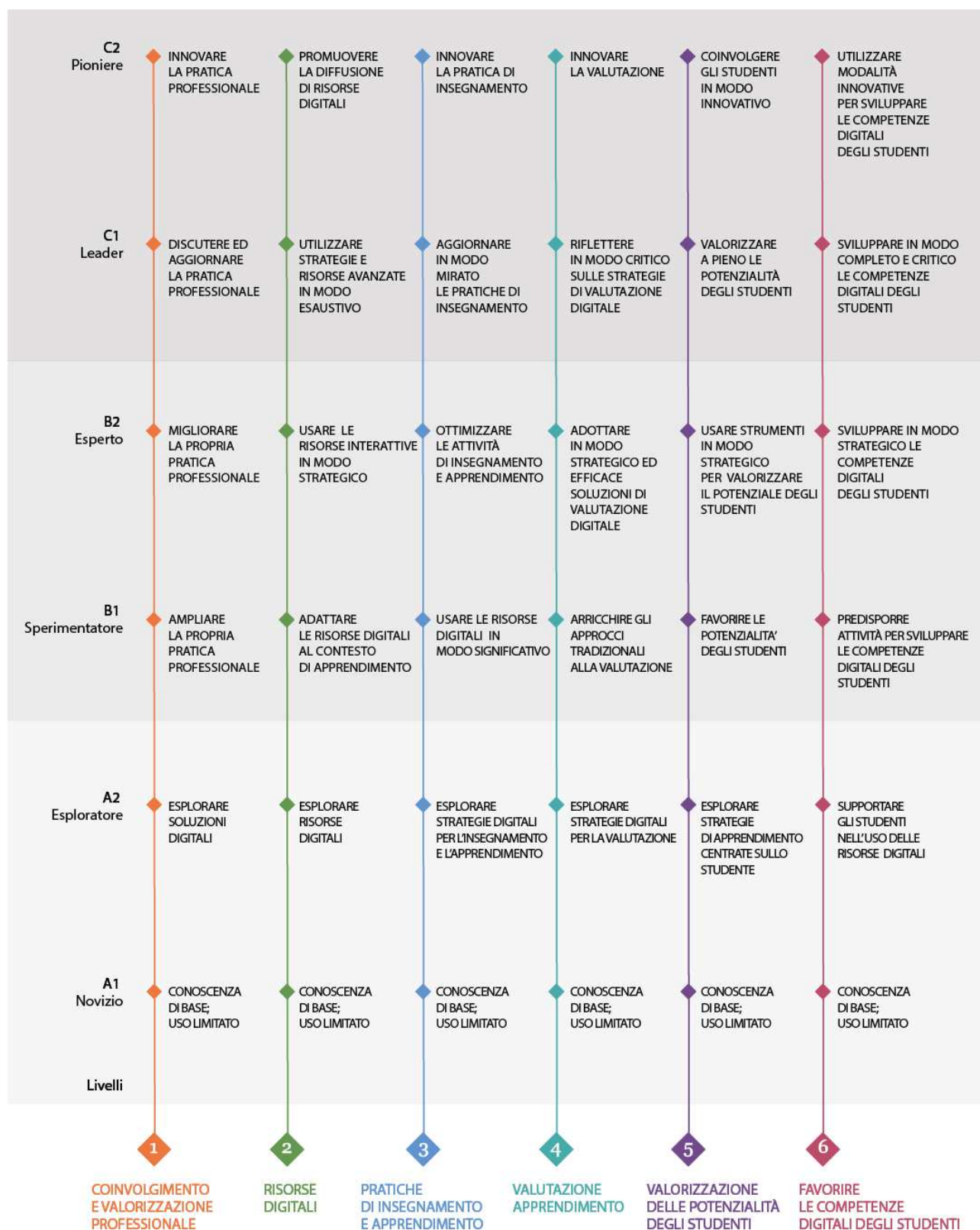


Figura 4. Modello di progressione per area di competenza in DigCompEdu