

Valutare la competenza digitale dei Docenti / Formatori.

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 altri.

I pionieri (C2) riflettono criticamente sull'adeguatezza 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.

	Nuovi arrivati (A1)	Esploratori (A2)	Appassionati (B1)	Professionisti (B2)	Esperti (C1)	Pionieri (C2)
1. Impegno professionale	Uso limitato; Insicurezza	Consapevolezza Uso di strumenti base	Uso efficace; Uso Responsabile; Sperimentazione	Pratica Strutturate; Creative; Rispondenti ai bisogni	Valutazione, Discussione, Riflessione critica e progettata	Ri-definizione; Innovazione
2. Risorse Digitali	Uso limitato; Insicurezza	Consapevolezza Uso di strumenti base	Criteri base; Strategie base Qualche funzionalità avanzata.	Strategie avanzate; Criteri complessi; Creazione di risorse	Uso completo di strumenti avanzati; Pubblicazione di risorse	Produzione e pubblicazione professionale
3. Didattica Digitale	Uso limitato; Insicurezza	Consapevolezza Uso di strumenti base	Integrazione e realizzazione significativa.	Sviluppo, Supporto	Progettazione; Soluzioni flessibili; Pianificazione strategica; Pluralità di obiettivi	Innovazione dell'insegnamento
4. Valutazione digitale	Uso limitato; Insicurezza	Uso di strumenti base nell'ambito di approcci tradizionali	Utilizzo di strumenti digitali per migliorare gli approcci tradizionali	Utilizzo strategico ed efficace	Pratica Completa, Critica, Riflessiva	Innovazione della valutazione
5. Valorizzazione degli studenti	Uso limitato; Insicurezza	Consapevolezza; Uso di strumenti base	Mirare alla valorizzazione degli studenti	Utilizzo strategico e usando una variegata gamma di strumenti per valorizzare	Migliorare in modo completo e critico	Innovazione delle strategie
6. CD degli studenti	Uso limitato di strategie per le CD degli studenti	Promozione all'uso da parte degli studenti di strumenti digitali	Realizzano attività per sviluppare le competenze digitali degli studenti	Utilizzo strategico e usando una variegata gamma di strategie	Favorire le CD degli studenti in modo completo e critico	Uso di modelli innovativi per favorire le CD degli studenti

Figura 3: parole chiave usate per descrivere la progressione di competenze

Proposta di un Framework Europeo delle Competenze Digitali dei Formatori (DigCompEdu)

Marzo 2017

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 dispositivi digitali e il dovere di aiutare 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, cioè gli Stati membri, i governi regionali, le agenzie nazionali e regionali, le organizzazioni educative stesse e fornitori di formazione professionale pubblici o privati.

DigCompEdu considera sei diverse aree di competenze 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 dei discenti;

Area 6 sulla facilitazione dello sviluppo delle competenze 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.

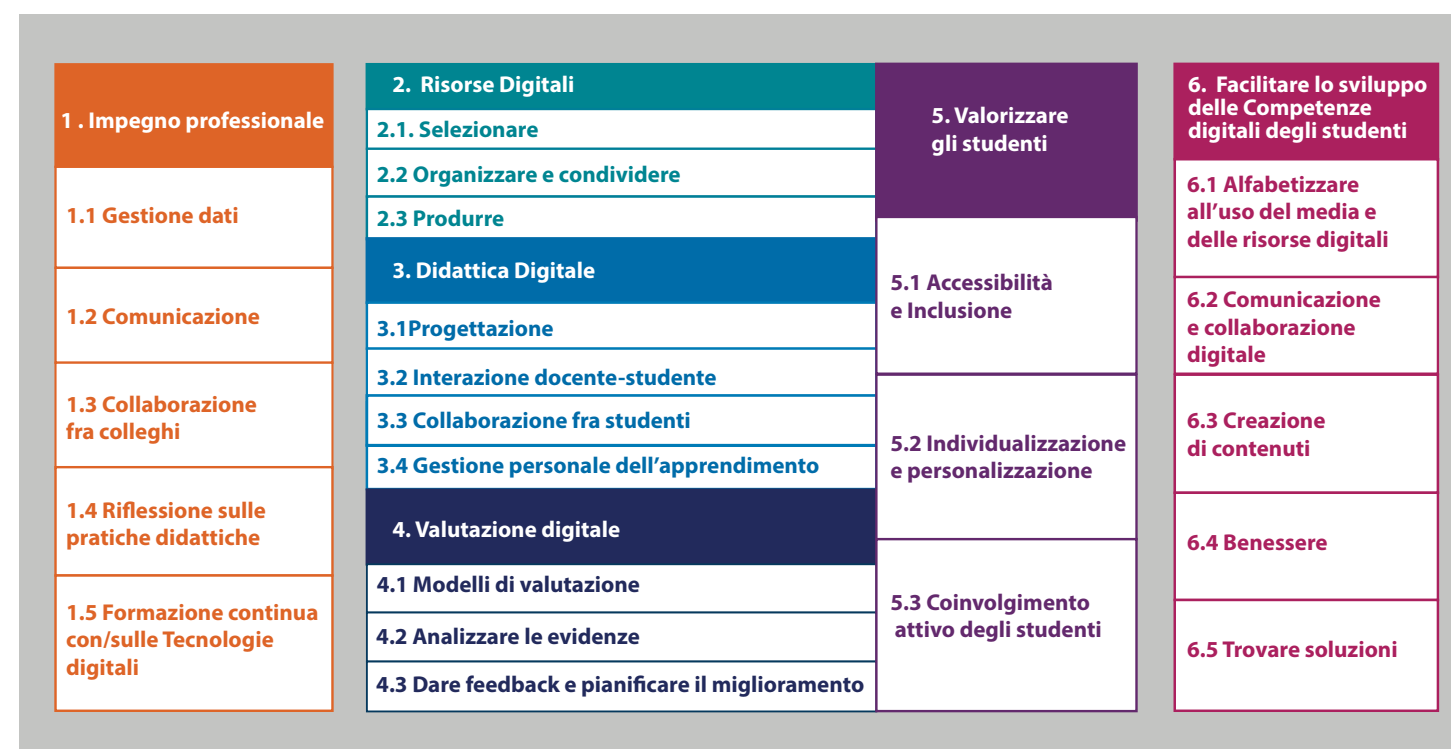


Figura 1: Sintesi del framework DigCompEdu

Sintesi DigCompEdu

Figura 2: Sintesi delle competenze DigCompEdu

1. Impegno professionale

1.1 Gestione dati

Usare di strumenti digitali per archiviare, ricercare, analizzare e condividere in sicurezza ed efficacia dati amministrativi e degli studenti. Contribuire a livello organizzativo a discutere e riflettere criticamente sulle politiche e strategie di gestione dati.

1.2 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.

1.3 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.

1.4 Pratiche riflessive

Riflettere criticamente su, valutare e migliorare le proprie pratiche didattiche.

1.5 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 selezionare risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento, nel rispetto del copyright e dei requisiti di accessibilità.

2.2 Organizzare, condividere e pubblicare risorse digitali.

Organizzare risorse digitali per l'uso personale corrente, l'uso e ri-uso futuro, la condivisione con altri. Pubblicare digitalmente risorse di apprendimento e condividerle con gli studenti, le famiglie e i colleghi rispettando le regole del copyright. Comprendere l'uso delle licenze open e delle risorse educative aperte nel rispetto delle tipologie di attribuzione.

2.3 Creare e modificare risorse digitali

Modificare e produrre sulla base di risorse aperte quando lecito. Creare o co-creare nuove risorse educative digitali. Considerare gli obiettivi didattici, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo degli studenti quando si progettano risorse digitali e si pianifica il loro uso.

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 studenti, 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

Usare le tecnologie digitali per favorire e migliorare le strategie di apprendimento collaborativo: per lo scambio nei gruppi, come strumento per condurre compiti collaborativi o come strumento per presentare risultati.

3.4 Gestione personale dell'apprendimento

Usare le tecnologie digitali per supportare i processi di gestione personale delle attività di apprendimento: mettere in condizione gli studenti di pianificare, monitorare e riflettere sul loro percorso, dare evidenza 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

5.1 Accessibilità e inclusione

Assicurare l'accesso alle risorse e attività didattiche a tutti gli studenti inclusi quelli con bisogni speciali. Considerare e dare risposte adeguate alle aspettative (digitali) degli studenti, alle loro abilità, usi, pregiudizi, considerando i loro vincoli di contesto, fisici o cognitivo all'uso delle tecnologie digitali.

5.2 Individualizzazione e personalizzazione

Usare strumenti digitali per rispondere ai diversi bisogno 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

Usare le tecnologie digitali per favorire negli studenti un atteggiamento attivo e creativo nell'ambito delle materie di studio.

6. Facilitare lo sviluppo delle Competenze digitali degli studenti

6.1 Alfabetizzare all'uso del media e delle risorse digitali

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 valutazioni e assegnare compiti che richiedono agli studenti di identificare e risolvere problemi tecnici o di trasferire in modo creativo conoscenze tecnologiche a nuove situazioni.