

DlgCompEdu

1. Coinvolgimento professionale (con focus sul contesto organizzativo della propria scuola)

1.1. Gestione dei dati

Usare strumenti digitale per archiviare, consultare, analizzare e condividere dati amministrativi e relativi agli studenti in modo sicuro e efficace. Contribuire alla discussione e riflessione critica sulle strategie e politiche di gestione dei dati a livello organizzativo.

1.2. Comunicazione

Usare tecnologie digitali per potenziare la comunicazione organizzativa con studenti, genitori e altri. Contribuire allo sviluppo collaborativo e al miglioramento delle strategie di comunicazione organizzative.

1.3. Collaborazione professionale

Usare tecnologie digitali per collaborare con altri docenti, condividendo e scambiando conoscenze ed esperienze e innovando in modo collaborativo pratiche pedagogiche. Usare reti di collaborazione professionale come fonti per il proprio sviluppo professionale.

1.4. Autoanalisi

Riflettere individualmente, valutare criticamente e sviluppare attivamente le proprie prassi pedagogiche digitali.

1.5. Formazione professionale attraverso strumenti digitali

Usare fonti e risorse digitali nel proprio sviluppo professionale.

2. Risorse digitali (con focus su reperimento, creazione, e condivisione di risorse digitali)

2.1. Selezione delle risorse digitali

Identificare, valutare e selezionare risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento, tenendo presenti i requisiti per l'accessibilità dei contenuti e del diritto d'autore.

2.2. Organizzazione, condivisione e pubblicazione delle risorse digitali

DigCompEdu

Organizzare risorse digitali per l'uso presente e l'uso ed il ri-uso futuri, oltre alla condivisione con altri. Pubblicare digitalmente risorse per gli studenti e condividerle con studenti, genitori ed altri docenti, rispettando le norme del diritto d'autore. Comprendere l'uso e la creazione di licenze e risorse educative aperte, oltre alla loro giusta attribuzione.

2.3. Creazione e adattamento delle risorse digitali

Modificare e ampliare risorse esistenti dotate di licenze di ri-uso quando ciò è concesso. Creare o co-progettare nuove risorse didattiche digitali. Considerare gli obiettivi educativi specifici, il contesto, l'approccio pedagogico e gli studenti nella progettazione di risorse digitali e nella pianificazione del loro utilizzo.

3. **Didattica digitale (con focus su gestione e integrazione degli strumenti di didattica digitale nell'insegnamento e nell'apprendimento)**

3.1. Strategie d'insegnamento

Utilizzare dispositivi e risorse digitali nei processi di insegnamento, per accrescere l'efficacia delle pratiche di formazione. Sostenere in modo adeguato, gestire e orchestrare interventi di insegnamento digitali. Sperimentare e sviluppare nuovi formati e metodologie pedagogiche per l'insegnamento.

3.2. Interazione studente/docente

Usare strumenti e servizi digitali per accrescere l'interazione con gli studenti, individualmente e collettivamente, dentro e fuori dall'orario di lezione. Usare tecnologie digitali per offrire assistenza e orientamento tempestivi e mirati. Sperimentare e sviluppare nuove forme e formati per offrire orientamento e supporto.

3.3. Collaborazione tra studenti

Usare tecnologie digitali per promuovere e potenziare strategie di apprendimento collaborativo, per esempio per facilitare confronti tra gli studenti, come strumento per la conduzione di un lavoro di gruppo, o come mezzo di presentazione dei risultati.

3.4. Apprendimento autonomo

DlgCompEdu

Usare tecnologie digitali per sostenere processi di apprendimento autonomo, ovvero permettere agli studenti di pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, misurare il proprio progresso, condividere idee e sviluppare soluzioni creative.

4. Valutazione attraverso strumenti digitali (con focus su strumenti digitali e strategie per migliorare la valutazione)

4.1. Strumenti digitali per la valutazione

Usare strumenti digitali per le valutazioni formative e sommative. Aumentare la varietà e l'efficacia di diversi approcci e formati di valutazione.

4.2. Analisi dei dati

Generare, selezionare, analizzare criticamente e interpretare dati digitali sulle attività, sul rendimento e sul progresso degli studenti, per guidare l'insegnamento e l'apprendimento.

4.3. Feedback e progettazione

Usare strumenti digitali per fornire riscontri mirati e tempestivi agli studenti. Adattare strategie di insegnamento e fornire supporto mirato, conseguentemente alle informazioni generate dagli strumenti digitali utilizzati. Rendere possibile a studenti e genitori la comprensione delle informazioni generate da strumenti digitali e il loro uso a fini decisionali.

5. Sostegno all'autonomia (usare gli strumenti digitali per potenziare le competenze degli studenti)

5.1. Accessibilità e inclusione

Garantire l'accesso alle attività e risorse educative a tutti gli studenti, includendo quelli con bisogni speciali. Considerare e rispondere alle aspettative digitali degli studenti, alle loro abilità, ai loro usi e pregiudizi e alle barriere contestuali, fisiche o cognitive al loro utilizzo di strumenti digitali.

5.2. Differenziazione e personalizzazione

Usare strumenti digitali per rispondere alle diverse esigenze di apprendimento degli studenti, per esempio permettendo loro di seguire percorsi di apprendimento e obiettivi

DigCompEdu

differenziati, offrendo loro strumenti e approcci alternativi e permettendo loro di procedere a diverse velocità verso obiettivi di apprendimento individuali.

5.3. Coinvolgimento attivo degli studenti

Usare strumenti digitali per promuovere il coinvolgimento attivo e creativo degli studenti nell'approccio a un argomento.

6. Sviluppo delle competenze digitali degli studenti

6.1. Informazione e data literacy

Integrare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti di esprimere i propri bisogni di informazioni; di trovare informazioni e risorse in ambienti digitali; di organizzare, esaminare, analizzare e interpretare informazioni; di comparare e valutare criticamente la credibilità e affidabilità delle informazioni e delle loro fonti.

6.2. Comunicazione e collaborazione

Integrare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti di utilizzare efficacemente e responsabilmente strumenti digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.

6.3. Creazione di contenuti digitali

Integrare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti di esprimersi usando mezzi digitali e di modificare e creare contenuti digitali in diversi formati. Insegnare agli studenti come il diritto d'autore si applica ai contenuti digitali, come citare le fonti e attribuire le licenze.

6.4. Sicurezza e benessere

Prendere misure per assicurare il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti nell'uso di tecnologie digitali. Rendere gli studenti in grado di gestire i rischi e usare le tecnologie digitali per sostenere il proprio benessere fisico, psicologico e sociale.

6.5. Problem solving

DlgCompEdu

Integrare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti di identificare e risolvere problemi tecnici o di trasferire in modo creativo conoscenze tecnologiche a situazioni nuove.