



EIPASS DigCompEdu

In linea con l'European Framework for the Digital Competence
Framework for Educators - DigCompEdu

Syllabus



Revisioni

00 del 16/01/2025

01 del 20/06/2025

Disclaimer

CERTIPASS ha predisposto questo documento per dettagliare gli argomenti oggetto di esame e le competenze digitali che il Candidato deve possedere per sostenere le prove di esame, in conformità agli standard e ai riferimenti comunitari vigenti.

CERTIPASS si riserva il diritto di apportare modifiche o aggiornamenti al documento a propria discrezione, in qualsiasi momento e senza obbligo di preavviso. Si invita l'utenza a consultare periodicamente le sezioni dedicate alla certificazione sul portale eipass.com per eventuali aggiornamenti.



Centro Studi CERTIPASS, 2025

Il riutilizzo di questo documento è autorizzato ai sensi della licenza Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>). Ciò significa che il riutilizzo è consentito a condizione che:

- venga richiesta l'autorizzazione a CERTIPASS;
- ne venga data notizia sul documento o nella comunicazione che richiama;
- siano indicate eventuali modifiche.

© Nomi e marchi citati nel documento sono depositati o registrati dalle rispettive case produttrici. Il logo EIPASS® è di proprietà esclusiva di CERTIPASS.

Premessa

Rivolto a docenti, formatori e agli altri protagonisti del sistema educativo, il Digital Competence Framework of Educators (DigCompEdu) fornisce una bussola per orientarsi nel complesso panorama delle competenze digitali.

È frutto del lavoro del Centro Comune di Ricerca (JRC) della Commissione Europea su mandato della Direzione Generale per Istruzione, Gioventù, Sport e Cultura (DGEAC); si fonda sui principi del DigComp, ossia la più diffusa e condivisa linea guida delle competenze digitali trasversali che, secondo la Commissione europea, ogni cittadino dovrebbe possedere, e del DigCompOrg, che definisce la capacità digitale delle organizzazioni educative.

DigCompEdu rappresenta un punto di riferimento fondamentale per il sistema educativo europeo, fornendo un quadro comune per lo sviluppo delle competenze digitali dei docenti. Questo quadro, senza sostituire i riferimenti nazionali, li integra e li arricchisce, offrendo una serie di vantaggi: guida per le politiche educative, supporto alla creazione di strumenti formativi, linguaggio comune per la comunicazione e punto di riferimento per la valutazione dei sistemi nazionali.

La creazione di una guida, che consenta di delineare quali competenze digitali un docente debba possedere, si rende necessaria in un mondo in cui le tecnologie digitali sono ormai parte integrante di ogni aspetto della nostra vita, diventando strumenti non solo utili, ma imprescindibili.

CERTIPASS abbraccia l'aspirazione della Commissione Europea di fornire ai docenti le competenze digitali necessarie, ad oggi, al processo di insegnamento e apprendimento. Obiettivo di questo Syllabus è quello di seguire ed articolare tutti i punti suggeriti dal Framework.

Centro Studi CERTIPASS

Organizzazione metodologica del Syllabus

Questo Programma analitico d'esame è redatto in modo da rendere immediatamente evidenti quali siano le competenze che il Candidato deve possedere per affrontare l'esame di Certificazione.

I contenuti sono organizzati per rispondere esaurientemente all'impostazione del DigCompEdu. Il Programma è, quindi, suddiviso in 6 parti che ne ripropongono pedissequamente le Aree di competenza:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
4. Valutazione dell'apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

L'area 1 riguarda le competenze professionali del docente/formatore; le aree 2, 3, 4 e 5 riguardano le competenze didattiche del docente/formatore. Infine, l'area 6 riguarda le competenze dello studente; quest'ultima area può essere considerata una sorta di compendio del DigComp, ossia il Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini, con la stessa suddivisione nelle 5 aree di competenza, in quanto le competenze digitali degli studenti sono descritte in dettaglio nel suddetto Quadro.

- 1.1. Comunicazione organizzativa
- 1.2. Collaborazione professionale
- 1.3. Pratiche riflessive
- 1.4. Crescita professionale

- 2.1. Selezionare le risorse digitali
- 2.2. Creazione e modifica di risorse digitali
- 2.3. Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali

- 3.1. Pratiche di insegnamento
- 3.2. Guida e supporto agli studenti
- 3.3. Apprendimento collaborativo
- 3.4. Apprendimento autoregolato

- 4.1. Strategie di valutazione
- 4.2. Analisi dei dati del processo di apprendimento
- 4.3. Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica

- 5.1. Accessibilità e inclusione
- 5.2. Differenziazione e personalizzazione
- 5.3. Partecipazione attiva

- 6.1. Alfabetizzazione all'informazione e ai media
- 6.2. Comunicazione e collaborazione digitale
- 6.3. Creazione di contenuti digitali
- 6.4. Uso responsabile del digitale
- 6.5. Risoluzione di problemi

Livelli di competenza

Il modello di progressione delle competenze digitali, ispirandosi al QCER, aiuta i docenti a individuare i propri punti di forza e le aree di miglioramento, descrivendo in modo chiaro e condiviso i diversi livelli di abilità, da principiante (A1) a esperto (C2). Questa scelta facilita il confronto e l'allineamento con altri sistemi di valutazione europei.

Di seguito, uno schema sintetico dei livelli.

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.

COINVOLGIMENTO E VALORIZZAZIONE PROFESSIONALE

Il test relativo a questa Area misura le competenze del Candidato in relazione alla sua capacità di:

- usare le tecnologie digitali per migliorare la comunicazione nel contesto scolastico, con l'ausilio di opportune strategie;
- usare le tecnologie digitali per interfacciarsi con i propri pari in modo collaborativo;
- valutare e sviluppare pratiche digitali;
- sviluppare la propria crescita professionale attraverso l'uso di risorse digitali.

Di seguito e nella presentazione di ognuna delle 6 Aree, si indicano gli argomenti affrontati per ogni competenza.

Contenuti del modulo

Comunicazione organizzativa

- Comunicazione con tecnologie digitali
- Comunicazione organizzativa

Collaborazione professionale

- Collaborazione professionale
- Condivisione conoscenze

Pratiche riflessive

- Riflessione sulle pratiche digitali
- Sviluppo di nuove pratiche digitali

Crescita professionale

- Pianificazione della crescita professionale
- Impiego di risorse online per la crescita professionale

Competenza 1.1	Comunicazione organizzativa Usare le tecnologie digitali per ottimizzare la comunicazione con gli studenti, con le famiglie e con altri attori dell'organizzazione educativa in cui si opera. Contribuire, in modo collaborativo, allo sviluppo e al miglioramento delle strategie di comunicazione a tutti i livelli dell'organizzazione.
<i>Argomenti</i>	<i>Attività e operazioni</i>
Comunicazione con tecnologie digitali	• Definire gli obiettivi della comunicazione nell'ambiente digitale in un contesto educativo • Identificare il pubblico di riferimento di un'organizzazione educativa per un'efficace comunicazione nell'ambiente digitale • Selezionare il canale di comunicazione appropriato per una specifica comunicazione nell'ambiente digitale • Adattare il messaggio in base al canale scelto per la comunicazione digitale • Impiegare le regole base della netiquette • Utilizzare soluzioni di Intelligenza Artificiale a supporto della comunicazione
Comunicazione organizzativa	• Utilizzare le piattaforme digitali per comunicare con studenti, famiglie e componenti della comunità educativa • Gestire le interazioni in ambiente digitale con gli studenti • Gestire le interazioni in ambiente digitale con le famiglie • Gestire le interazioni in ambiente digitale con i membri dell'organizzazione educativa • Applicare i principi di accessibilità e inclusività nella comunicazione digitale • Applicare le normative sulla privacy e la protezione dei dati personali in ambiente digitale • Impiegare soluzioni innovative funzionali a migliorare la comunicazione organizzativa

Competenza 1.2	Collaborazione professionale Usare le tecnologie digitali per collaborare con i propri pari (e.g. docenti, formatori), per condividere e scambiare conoscenze ed esperienze, e per contribuire collaborativamente all'innovazione delle pratiche didattiche.
<i>Argomenti</i>	<i>Attività e operazioni</i>
Collaborazione professionale	• Impiegare strumenti e ambienti digitali per lavorare con altri docenti o formatori nella realizzazione di progetti o attività comuni (per esempio Google Meet, GanttProject, Miro) • Utilizzare strumenti e ambienti digitali per lo sviluppo collaborativo di risorse educative • Utilizzare soluzioni di Intelligenza Artificiale a supporto della collaborazione professionale (per esempio ChatGpt, Gemini)
Condivisione conoscenze	• Impiegare le reti/comunità professionali online per esplorare e riflettere su nuove pratiche e metodologie didattiche (per esempio Forum Free, Reddit) • Utilizzare le piattaforme digitali per lo scambio di conoscenze, materiali e buone pratiche (per esempio Drive, Mega.nz)
Competenza 1.3	Pratiche riflessive Riflettere sulle pratiche digitali (sia individuali, che della comunità educativa), valutandole in modo critico e contribuendo attivamente al loro sviluppo, anche in collaborazione con i propri pari.
<i>Argomenti</i>	<i>Attività e operazioni</i>
Riflessione sulle pratiche digitali	• Operare per ampliare ed arricchire il repertorio di pratiche didattiche digitali (per esempio Avanguardie educative, EPALE) • Collaborare allo sviluppo e all'aggiornamento delle competenze didattiche e digitali
Sviluppo di nuove pratiche digitali	• Definire gli obiettivi di una pratica digitale di insegnamento • Valutare gli effetti di una pratica di insegnamento • Definire strategie per migliorare le pratiche educative in ambiente digitale • Utilizzare soluzioni di Intelligenza Artificiale a supporto dello sviluppo di nuove pratiche educative (per esempio ChatG, Gemini)

Competenza 1.4	Crescita professionale Utilizzare gli strumenti e le risorse digitali a supporto della propria crescita professionale (ad esempio, partecipazione ad attività di formazione che fanno uso degli strumenti tecnologici, ecc.)
Argomenti	Attività e operazioni
Pianificazione della crescita professionale	• Identificare i gap e le competenze digitali e le aree di miglioramento con l'ausilio di strumenti di autovalutazione online (per esempio Europass test, CNR Minerva)
Impiego di risorse online per la crescita professionale	• Usare piattaforme digitali per individuare occasioni di aggiornamento professionale (per esempio Udemy, Sofia, Coursera) • Utilizzare social network professionali e siti tematici per restare aggiornati su innovazioni e best practice • Partecipare a comunità di pratiche online • Creare percorsi di apprendimento personalizzati con strumenti di apprendimento adattivo o playlist formative

Area di competenza 2

RISORSE DIGITALI

Il test relativo a questa Area misura le competenze del Candidato in relazione alla sua capacità di:

- saper identificare e gestire le risorse digitali in ambito didattico;
- rielaborare le risorse digitali esistenti e crearne di nuove;
- gestire i contenuti digitali in modo chiaro e sicuro, rispettando le norme e le licenze.

Contenuti del modulo

Selezionare le risorse digitali

- Selezione e valutazione delle risorse digitali

Creazione e modifica di risorse digitali

- Creazione e modifica di risorse digitali

Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali

- Organizzazione delle risorse digitali
- Condivisione delle risorse didattiche
- Rispetto delle norme e delle licenze

Competenza 2.1	Selezionare le risorse digitali Individuare, valutare e selezionare le risorse digitali utili per la didattica, tenendo in giusta considerazione – anche nella fase di progettazione didattica – gli obiettivi specifici di apprendimento, il contesto d’uso, l’approccio pedagogico e i bisogni degli studenti che ne fruiranno.
<i>Argomenti</i>	<i>Attività e operazioni</i>
Selezione e valutazione delle risorse digitali	• Definire metodi efficaci per individuare risorse digitali utili alla didattica • Selezionare i contenuti digitali in linea con esigenze educative e obiettivi specifici (per esempio Europeana, Khan Academy) • Analizzare criticamente la credibilità delle risorse digitali e delle piattaforme da cui provengono • Tenere conto di copyright, formato, requisiti tecnici, normative e accessibilità nella scelta delle risorse (per esempio WAVE, AChecker)
Competenza 2.2	Creazione e modifica di risorse digitali Modificare e rielaborare le risorse digitali selezionate laddove espressamente consentito (ad esempio con licenza d’uso aperta). Creare – autonomamente o in collaborazione con altri colleghi – delle nuove risorse digitali per la didattica. Nella creazione delle risorse educative, considerare la progettazione del percorso didattico in cui queste verranno fruite, tenendo in considerazione gli obiettivi specifici di apprendimento, il contesto d’uso, l’approccio pedagogico e l’insieme degli studenti a cui sono destinate.
<i>Argomenti</i>	<i>Attività e operazioni</i>
Creazione e modifica di risorse digitali	• Creare risorse didattiche digitali considerando obiettivi, contesto, approccio pedagogico e bisogni degli studenti (per esempio Prezi, PowerPoint, Loom, iMovie, Book Creator, ePubEditor, StoryJumper, Spreaker, Canva, iMotion, Stop Motion Studio) • Adattare risorse didattiche digitali esistenti, rispettando le licenze e le condizioni di utilizzo (per esempio EdPuzzle, BookCreator) • Collaborare alla progettazione e realizzazione di risorse educative digitali (per esempio MS Teams, OneDrive, Google Workspace) • Utilizzare soluzioni di Intelligenza Artificiale a supporto della creazione di risorse didattiche educative (per esempio ChatGPT, Suno, Napkin)

Competenza 2.3	Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali Organizzare e gestire i contenuti digitali in modo da renderli disponibili non solo agli studenti, ma anche ad altri soggetti, quali docenti, genitori, formatori, tutor. Proteggere i contenuti digitali sensibili in modo efficace. Rispettare e applicare correttamente le regole sulla privacy e sui diritti d'autore. Capire come creare delle risorse educative di tipo aperto e applicare le opportune licenze, nonché attribuire correttamente i dati necessari, e.g. l'autore, la licenza d'uso.
Argomenti	Attività e operazioni
Organizzazione delle risorse digitali	• Strutturare e organizzare archivi digitali per un recupero efficiente delle risorse (per esempio Google Drive, MS OneDrive, DropBox, ecc.) • Utilizzare strumenti di gestione digitale, come piattaforme cloud, per migliorare l'accessibilità (per esempio EdPuzzle Moodle, Google Classroom, MS Teams) • Creare cataloghi organizzati per semplificare l'accesso e la condivisione delle informazioni (per esempio Moodle, Repository)
Condivisione delle risorse didattiche	• Condividere risorse digitali tramite link o allegati mail • Utilizzare piattaforme digitali, siti web o blog per condividere risorse (per esempio Padlet, Wakelet, Moodle, ecc.) • Gestire un archivio digitale, configurando diritti d'accesso e attribuendo licenze d'uso appropriate
Rispetto delle norme e delle licenze	• Garantire la protezione di dati sensibili come risultati accademici o personali degli studenti • Rispettare condizioni e limitazioni relative all'uso, riuso e modifica delle risorse digitali • Attribuire licenze aperte alle risorse digitali create autonomamente

PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

Il test relativo a questa Area misura le competenze del Candidato in relazione alla sua capacità di:

- utilizzare gli strumenti digitali per implementare l'attività didattica e sperimentare nuovi approcci pedagogici;
- utilizzare le tecnologie digitali per creare relazioni più efficaci con gli studenti, offrendo loro supporto in nuove forme e modalità;
- utilizzare le tecnologie digitali per promuovere la collaborazione tra studenti e dotarli di competenze digitali ai fini collaborativi;
- favorire la riflessione e la creatività degli studenti attraverso l'uso delle tecnologie digitali.

Contenuti del modulo

Pratiche di insegnamento

- Integrazione di strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento
- Sperimentazione e gestione di approcci pedagogici digitali

Guida e supporto agli studenti

- Interazione docente/formatore con gli studenti
- Supporto personalizzato agli studenti attraverso tecnologie digitali

Apprendimento collaborativo

- Sviluppo di competenze comunicative e collaborative
- Utilizzo delle tecnologie digitali per la collaborazione

Apprendimento autoregolato

- Pianificazione apprendimento
- Monitoraggio e valutazione apprendimento

Competenza 3.1	Pratiche di insegnamento Progettare ed integrare l'uso di strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento, al fine di rendere più efficace l'intervento educativo. Gestire e orchestrare gli interventi didattici digitali in modo appropriato. Sperimentare e sviluppare nuove pratiche educative e approcci pedagogici.
<i>Argomenti</i>	<i>Attività e operazioni</i>
Integrazione di strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento	• Integrare strumenti digitali come lavagne interattive multimediali (LIM), dispositivi mobili o piattaforme di gestione dell'apprendimento per rendere le lezioni più dinamiche e coinvolgenti. Personalizzare l'insegnamento utilizzando software educativi e risorse digitali che si adattino ai diversi stili di apprendimento degli studenti (per esempio EdPuzzle, Miro) • Incoraggiare la partecipazione attiva attraverso l'uso di quiz interattivi, sondaggi online, giochi educativi e app collaborative (per esempio Kahoot, Mentimeter, Quizlet, Puppet Pals) • Facilitare l'accesso ai materiali didattici caricando contenuti, dispense e registrazioni delle lezioni su piattaforme digitali accessibili agli studenti (per esempio Nearpod, Classroom, Genially) • Monitorare l'apprendimento utilizzando strumenti di analisi integrati in ambienti digitali per tracciare i progressi degli studenti e identificare eventuali difficoltà • Utilizzare soluzioni di Intelligenza Artificiale a supporto del processo educativo
Sperimentazione e gestione di approcci pedagogici digitali	• Creare lezioni interattive online, workshop virtuali o corsi ibridi che combinano attività in presenza e online (per esempio Genially, Nearpod) • Utilizzare approcci come il flipped classroom, il project-based learning, o il gamification per migliorare il coinvolgimento degli studenti (per esempio WebQuest, ClassDojo) • Sperimentare tecnologie emergenti come realtà virtuale, realtà aumentata o Intelligenza Artificiale per offrire esperienze educative immersive (per esempio Quiver, AR Flashcards) • Utilizzare piattaforme di apprendimento adattive che adeguano i contenuti alle esigenze individuali degli studenti • Assicurarsi che ogni strumento o risorsa digitale contribuisca in modo diretto al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento • Utilizzare dashboard o sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS) per tracciare la partecipazione e il progresso degli studenti nelle attività digitali

Competenza 3.2	Guida e supporto agli studenti Usare gli strumenti e i servizi digitali per migliorare le interazioni del docente/formatore con gli studenti, individualmente e collettivamente, sia all'interno che all'esterno del contesto formale di apprendimento. Usare le tecnologie digitali per guidare gli studenti e offrire loro un supporto tempestivo e personalizzato. Sperimentare e sviluppare nuove forme e modalità per offrire tale supporto e consulenza.
Argomenti	Attività e operazioni
Interazione docente/formatore con gli studenti	• Interagire con gli studenti attraverso ambienti digitali collaborativi, promuovendo la partecipazione attiva • Predisporre attività di apprendimento in ambienti digitali che prevedano l'opportunità di supporto personalizzato per gli studenti
Supporto personalizzato agli studenti attraverso tecnologie digitali	• Utilizzare tecnologie digitali per monitorare l'attività degli studenti per fornire supporto personalizzato individuale e/o collettivo (per esempio Classroom, Registro elettronico) • Utilizzare strumenti di comunicazione digitale per fornire feedback tempestivi agli studenti (e-mail, chat)
Competenza 3.3	Apprendimento collaborativo Usare le tecnologie digitali per favorire e ottimizzare la collaborazione fra gli studenti. Rendere gli studenti capaci di utilizzare le tecnologie digitali sia per realizzare consegne collaborative, sia per migliorare la loro comunicazione, collaborazione e creazione condivisa di conoscenza.
Argomenti	Attività e operazioni
Sviluppo di competenze comunicative e collaborative	• Predisporre attività di apprendimento collaborativo utilizzando strumenti e risorse digitali • Creare ambienti digitali per l'apprendimento collaborativo, utilizzando blog, wiki o piattaforme virtuali per facilitare il lavoro di gruppo (per esempio Lumio, Genially, Padlet, Digital-Pad) • Monitorare e supportare gli studenti durante il processo di co-creazione di conoscenza in ambienti digitali
Utilizzo delle tecnologie digitali per la collaborazione	• Guidare gli studenti ad utilizzare strumenti digitali per presentare gli esiti di un lavoro collaborativo (per esempio ThingLink, Canva) • Utilizzare tecnologie digitali per implementare la valutazione tra pari e promuovere l'autoregolazione e l'apprendimento collettivo (per esempio Miro, Classkick) • Sperimentare nuovi formati e metodi per l'apprendimento collaborativo, sfruttando tecnologie innovative per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la creazione condivisa di conoscenza (per esempio OpenBoard, Digital Board)

Competenza 3.4	Apprendimento autoregolato Usare le tecnologie digitali per sostenere i processi di apprendimento autoregolato, ossia rendere gli studenti in grado di pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, di dare evidenza dei propri progressi, di condividere spunti e riflessioni e di proporre soluzioni creative.
<i>Argomenti</i>	<i>Attività e operazioni</i>
Pianificazione apprendimento	• Utilizzare strumenti digitali (come blog, diari e applicazioni di pianificazione) per supportare gli studenti a organizzare le loro attività di apprendimento • Guidare gli studenti ad impiegare strumenti e ambienti digitali nonché presentare gli esiti di attività di studio individuali e/o collaborativi (per esempio Google Slide, Impress) • Impiegare tecnologie digitali per supportare gli studenti nella raccolta di dati e nella documentazione del processo di apprendimento • Utilizzare soluzioni di Intelligenza Artificiale a supporto della pianificazione dell'apprendimento (per esempio ChatGpt, Gemini)
Monitoraggio e valutazione apprendimento	• Utilizzare le tecnologie digitali per supportare gli studenti nella riflessione sul loro percorso di apprendimento • Facilitare l'autovalutazione degli studenti mediante strumenti basati su Intelligenza Artificiale che forniscano feedback immediato o modelli di confronto (per esempio ChatGpt, Gemini)

VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

Il test relativo a questa Area misura le competenze del Candidato in relazione alla sua capacità di:

- impiegare gli strumenti digitali per ottimizzare la valutazione e le sue modalità di applicazione;
- utilizzare i dati digitali relativi all'attività degli studenti ai fini dell'ottimizzazione dei processi di insegnamento e apprendimento;
- impiegare i dati generati dall'uso delle tecnologie digitali per fornire un riscontro tempestivo sulla didattica, ottimizzare le strategie didattiche e coinvolgere famiglie e studenti.

Contenuti del modulo

Strategie di valutazione

- Utilizzo delle tecnologie digitali per ottimizzare la valutazione formativa e sommativa

Analisi dei dati del processo di apprendimento

- Generazione e selezione dei dati
- Analisi e interpretazione dei dati

Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica

- Riscontro tempestivo sulla didattica
- Trasparenza e accesso ai dati

Competenza 4.1	Strategie di valutazione Usare le tecnologie digitali per la valutazione sia formativa che sommativa. Diversificare e ottimizzare le modalità e gli approcci adottati per la valutazione.
Argomenti	Attività e operazioni
Utilizzo delle tecnologie digitali per ottimizzare la valutazione formativa e sommativa	• Usare strumenti digitali per monitorare i processi di apprendimento e raccogliere informazioni sui progressi degli studenti • Ottimizzare la valutazione formativa con tecnologie digitali, come sistemi di votazione, quiz, giochi e altre attività interattive (per esempio Kahoot, Google Forms) • Impiegare strumenti digitali per la valutazione sommativa, come verifiche al computer, registrazioni audio/video, simulazioni e ambienti specifici di apprendimento • Utilizzare soluzioni di Intelligenza Artificiale a supporto della valutazione formativa e sommativa (per esempio ChatGpt, Gemini)
Competenza 4.2	Analisi dei dati del processo di apprendimento Generare, selezionare, analizzare e interpretare i dati digitali relativi all'attività degli studenti e ai risultati progressivamente raggiunti. Utilizzare tali dati per comprendere meglio e ottimizzare i processi di insegnamento e apprendimento.
Argomenti	Attività e operazioni
Generazione e selezione dei dati	• Progettare attività didattiche che generino dati utili sull'attività e sulle prestazioni degli studenti • Utilizzare tecnologie digitali per registrare, confrontare e sintetizzare i dati relativi agli apprendimenti degli studenti • Essere consapevoli del valore didattico dei dati generati durante le attività in ambienti digitali e utilizzarli per azioni di monitoraggio
Analisi e interpretazione dei dati	• Analizzare e interpretare i dati relativi alle attività e ai progressi degli studenti • Aggregare e valutare i dati da diverse fonti per ottenere una visione completa delle prestazioni e dei progressi degli studenti • Riflettere criticamente sui dati disponibili per individuare miglioramenti nei processi di insegnamento e apprendimento

Competenza 4.3	Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica Usare le tecnologie digitali per fornire agli studenti un riscontro tempestivo e personalizzato. Utilizzare i dati generati dall'uso delle tecnologie digitali per adattare le proprie strategie didattiche e per fornire un supporto mirato. Garantire che i dati generati dall'uso delle tecnologie digitali siano comprensibili sia agli studenti che ai genitori, e che possano essere utilizzati per prendere decisioni strategiche.
<i>Argomenti</i>	<i>Attività e operazioni</i>
Riscontro tempestivo sulla didattica	• Utilizzare le tecnologie digitali per attribuire valutazioni e fornire feedback alle consegne digitali • Impiegare sistemi digitali di gestione della valutazione per rendere più efficace e rapido il riscontro da parte degli studenti (per esempio Badge design, Flaticon, Canva) • Offrire supporto personalizzato e differenziato agli studenti basandosi sui dati generati dalle tecnologie digitali • Utilizzare soluzioni di Intelligenza Artificiale a supporto di azioni di riscontro tempestivo sulla didattica (per esempio ChatGpt, Gemini) • Monitorare i progressi degli studenti tramite tecnologie digitali e intervenire tempestivamente in caso di necessità • Adattare le pratiche didattiche e di valutazione in base ai dati raccolti dalle tecnologie digitali • Consentire agli studenti di analizzare e interpretare i risultati delle valutazioni (formative, sommative, autovalutazioni e valutazioni tra pari)
Trasparenza e accesso ai dati	• Utilizzare tecnologie digitali per tenere studenti e genitori aggiornati sui progressi raggiunti (per esempio Classroom, Registro elettronico) • Fornire dati comprensibili che supportino decisioni strategiche sull'apprendimento, come la scelta di materie opzionali o percorsi di studio futuri (per esempio Excel, Google Fogli)

Il test relativo a questa Area misura le competenze del Candidato in relazione alla sua capacità di:

- assicurare l'accessibilità delle risorse a tutti gli studenti, tenendo conto del loro approccio al mondo digitale;
- andare incontro alle diverse esigenze degli studenti tramite le tecnologie digitali;
- stimolare il pensiero critico, la creatività e le capacità pratiche degli studenti attraverso le risorse digitali.

Contenuti del modulo

Accessibilità e inclusione

- Tecnologie e ambienti digitali accessibili ed inclusivi

Differenziazione e personalizzazione

- Uso delle tecnologie digitali per rispondere a Bisogni Educativi Speciali
- Personalizzazione dei percorsi di apprendimento con l'utilizzo del digitale

Partecipazione attiva

- Utilizzo delle tecnologie digitali per promuovere un apprendimento motivante e coinvolgente
- Sviluppo del pensiero critico e delle abilità trasversali

Competenza 5.1	Accessibilità e inclusione Assicurare che le risorse e le attività di apprendimento proposte siano accessibili a tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni speciali. Considerare aspettative, abilità, abitudini e pregiudizi di ogni studente rispetto al (mondo) digitale e rispondere in modo appropriato, anche in funzione di eventuali vincoli contestuali, fisici o cognitivi che possano condizionare l'uso delle tecnologie digitali da parte dello studente stesso.
<i>Argomenti</i>	<i>Attività e operazioni</i>
Tecnologie e ambienti digitali accessibili ed inclusivi	• Garantire un accesso equo alle tecnologie e risorse digitali per tutti gli studenti, inclusi quelli con Bisogni Educativi Speciali (per esempio ThingLink, OpenBoard) • Considerare e rispondere ai problemi di accessibilità durante la scelta, modifica o creazione di risorse digitali, offrendo alternative per studenti con Bisogni Educativi Speciali • Applicare i principi dell'Universal Design for Learning (UDL) nella progettazione e realizzazione di risorse e degli ambienti digitali per l'apprendimento • Utilizzare tecnologie assistive per sostenere studenti con limiti fisici, cognitivi o disturbi dell'apprendimento • Monitorare e riflettere sull'efficacia delle soluzioni adottate per migliorare l'accessibilità, aggiornando le strategie in modo sistematico • Utilizzare soluzioni di Intelligenza Artificiale a supporto dell'accessibilità e dell'inclusione

Competenza 5.2	Differenziazione e personalizzazione Utilizzare le tecnologie digitali per rispondere ai diversi bisogni educativi dei singoli studenti, permettendo a ciascuno di procedere al proprio ritmo e a diversi livelli, definendo percorsi e obiettivi didattici individuali.
Argomenti	Attività e operazioni
Uso delle tecnologie digitali per rispondere a Bisogni Educativi Speciali	• Utilizzare tecnologie digitali per supportare studenti con bisogni educativi specifici, come dislessia, ADHD o altri disturbi dell'apprendimento (per esempio Algor Education, Coogle, CmapTools, SimCAA) • Adattare strumenti e risorse digitali per rispondere alle esigenze degli studenti più performanti, offrendo sfide e percorsi avanzati • Favorire il supporto tra pari attraverso l'impiego di strumenti ed ambienti digitali (per esempio Digipad, Padlet)
Personalizzazione dei percorsi di apprendimento con l'utilizzo del digitale	• Progettare percorsi educativi personalizzati e utilizzare tecnologie digitali (Learning Management Systems, piattaforme di apprendimento adattivo) per facilitarne la fruizione e l'adattamento continuo (AlgorEducation, MyMap.AI, Algorityx) • Favorire la possibilità per ogni studente di procedere al proprio ritmo, definendo gli obiettivi didattici individuali tramite strumenti digitali e ambienti digitali (per esempio EdPuzzle, Classroom) • Utilizzare soluzioni di Intelligenza Artificiale a supporto della personalizzazione dell'apprendimento

Competenza 5.3	Partecipazione attiva Utilizzare le tecnologie digitali per far sì che gli studenti affrontino in modo propositivo e creativo un argomento di studio. Abbinare l'utilizzo delle tecnologie digitali a strategie didattiche in grado di favorire l'attivazione delle abilità trasversali e del pensiero critico, nonché la libera espressione della creatività. Ampliare il percorso di apprendimento, integrando nuove attività da svolgere in contesti reali, in cui lo studente sia coinvolto in attività pratiche, in percorsi di ricerca scientifica, o nella risoluzione di problemi complessi o che si basino sull'uso di strategie in grado di promuovere un maggior coinvolgimento attivo di chi apprende argomenti complessi.
<i>Argomenti</i>	<i>Attività e operazioni</i>
Utilizzo delle tecnologie digitali per promuovere un apprendimento motivante e coinvolgente	• Integrare strumenti digitali, come animazioni, video e simulazioni, per spiegare nuovi concetti in modo coinvolgente e motivante (per esempio OpenBoard, Canva) • Utilizzare ambienti digitali che incentivano la partecipazione attiva, come giochi educativi, quiz interattivi e scenari virtuali (per esempio Wardwall, Quizzlet) • Mettere l'uso attivo delle tecnologie al centro del processo didattico, garantendo agli studenti un ruolo protagonista nell'utilizzo degli strumenti digitali
Sviluppo del pensiero critico e delle abilità trasversali	• Impiegare tecnologie digitali che favoriscano la manipolazione di oggetti virtuali, l'analisi di problemi complessi e l'interazione multisensoriale per approfondire la comprensione (per esempio StoryJumper, ScratchJr) • Impiegare strumenti digitali per coinvolgere gli studenti in attività pratiche, ricerca scientifica o progetti di problem-solving, stimolando il pensiero critico e la creatività • Utilizzare soluzioni di Intelligenza Artificiale a supporto dello sviluppo del pensiero critico e delle abilità trasversali

FAVORIRE LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI DEGLI STUDENTI

Il test relativo a questa Area misura le competenze del Candidato in relazione alla sua capacità di:

- promuovere attività che portino gli studenti a gestire in modo corretto e critico le informazioni in ambienti digitali;
- favorire l'acquisizione delle competenze necessarie per essere cittadini attivi e responsabili nel mondo digitale;
- promuovere la creatività digitale degli studenti ed insegnare loro le buone pratiche online
- insegnare agli studenti ad utilizzare le tecnologie digitali in modo responsabile e autonomo, preservando il loro benessere;
- coinvolgere gli studenti in attività che richiedano l'applicazione delle loro conoscenze tecnologiche in contesti nuovi e stimolanti.

Contenuti del modulo

Alfabetizzazione all'informazione e ai media

- Bisogni informativi e sviluppo di strategie di ricerca
- Valutazione critica delle informazioni e delle fonti
- Organizzazione e gestione delle informazioni in ambienti digitali

Comunicazione e collaborazione digitale

- Comunicazione digitale efficace e responsabile
- Collaborazione e cittadinanza digitale
- Gestione dell'identità digitale e dei dati personali

Creazione di contenuti digitali

- Creazione e modifica di contenuti digitali
- Produzione di contenuti originali e rilevanti
- Educazione ai diritti d'autore e alle licenze digitali

Uso responsabile del digitale

- Sicurezza e protezione negli ambienti digitali
- Promozione del benessere fisico, psicologico e sociale
- Uso responsabile e consapevole del digitale

Risoluzione di problemi

- Identificazione e risoluzione di problemi tecnici
- Uso creativo e innovativo delle tecnologie digitali
- Sviluppo personale e supporto alle competenze digitali

Competenza 6.1	Alfabetizzazione all'informazione e ai media Proporre attività di apprendimento, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di articolare i propri bisogni informativi; di individuare e reperire informazioni e risorse all'interno di ambienti digitali; di organizzare, elaborare, analizzare e interpretare le informazioni; di confrontare e valutare in modo critico la credibilità e l'attendibilità delle informazioni e delle loro fonti.
<i>Argomenti</i>	<i>Attività e operazioni</i>
Bisogni informativi e sviluppo di strategie di ricerca	• Guidare gli studenti nell'accesso e nella navigazione di ambienti digitali per reperire dati, informazioni e contenuti rilevanti (per esempio Google, ISTAT, PubMed) • Guidare gli studenti a sviluppare e affinare strategie di ricerca, incoraggiandoli ad adattarle in base alla qualità delle informazioni trovate (uso delle keyword e dei filtri) • Guidare gli studenti ad utilizzare soluzioni di Intelligenza Artificiale per reperire dati, informazioni e risorse
Valutazione critica delle informazioni e delle fonti	• Proporre compiti che richiedano agli studenti di analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di informazioni digitali • Stimolare il pensiero critico attraverso il confronto tra diverse fonti, promuovendo la capacità di distinguere contenuti affidabili da quelli non verificati o manipolati • Guidare gli studenti a valutare criticamente gli output forniti da sistemi di Intelligenza Artificiale
Organizzazione e gestione delle informazioni in ambiente digitale	• Guidare gli studenti ad organizzare e conservare dati, informazioni e contenuti digitali in modo efficiente e strutturato (per esempio Google Classroom, Mega.nz, Miro) • Guidare gli studenti ad utilizzare strumenti e piattaforme per raccogliere, catalogare e reperire informazioni in ambienti digitali (per esempio Symbaloo, Google Drive)

Competenza 6.2	Comunicazione e collaborazione digitale Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente l'uso efficace e responsabile delle tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione, la partecipazione civica (cittadinanza attiva).
Argomenti	Attività e operazioni
Comunicazione digitale efficace e responsabile	• Guidare gli studenti a identificare i mezzi di comunicazione digitale più adatti a diversi contesti e scopi • Promuovere la condivisione responsabile di dati, informazioni e contenuti digitali, rispettando le pratiche di attribuzione dell'autore e i riferimenti bibliografici • Sensibilizzare gli studenti sulle norme di comportamento digitale (netiquette) e sul rispetto delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali
Collaborazione e cittadinanza digitale	• Guidare gli studenti ad utilizzare le tecnologie digitali per partecipare a progetti collaborativi e per la co-creazione di risorse e conoscenze • Progettare attività che favoriscano la partecipazione attiva alla società attraverso l'uso di servizi digitali pubblici e privati • Guidare gli studenti nella ricerca di opportunità per migliorare la propria condizione e promuovere l'esercizio della cittadinanza digitale utilizzando strumenti e ambienti digitali
Gestione dell'identità digitale e dei dati personali	• Guidare gli studenti a creare e gestire la propria identità digitale, proteggendo al contempo la propria reputazione online • Supportare gli studenti nello sviluppare consapevolezza nella gestione dei dati personali generati dall'uso di varie tecnologie, ambienti e servizi digitali • Guidare gli studenti ad adattare le strategie di comunicazione digitale in base al pubblico specifico, tenendo conto delle diversità culturali e delle sfide legate alla reputazione digitale

Competenza 6.3	Creazione di contenuti digitali Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di esprimersi mediante i mezzi digitali e di creare e modificare contenuti digitali in formati diversi. Insegnare allo studente i principi riguardanti i diritti d'autore e le licenze d'uso dei contenuti digitali, come citare le fonti e l'attribuzione delle licenze.
<i>Argomenti</i>	<i>Attività e operazioni</i>
Creazione e modifica di contenuti digitali	• Guidare gli studenti a creare e modificare contenuti digitali in diversi formati (ad esempio testo, audio, video, immagini, presentazioni) • Guidare gli studenti a selezionare ed utilizzare strumenti e soluzioni digitali funzionali all'espressione creativa • Guidare gli studenti a integrare contenuti esistenti, promuovendo l'analisi critica e l'innovazione
Produzione di contenuti originali e rilevanti	• Guidare gli studenti a creare contenuti e conoscenze nuovi e originali, rilevanti per il contesto educativo e sociale, utilizzando piattaforme collaborative o strumenti di narrazione digitale • Guidare gli studenti a pianificare e sviluppare sequenze di istruzioni (ad esempio codice o algoritmi) per raggiungere obiettivi concreti • Guidare gli studenti all'uso critico e consapevole dell'Intelligenza Artificiale generativa
Educazione ai diritti d'autore e alle licenze digitali	• Guidare gli studenti a conoscere e rispettare i diritti d'autore e le licenze d'uso, con particolare attenzione alle licenze Creative Commons • Guidare gli studenti a citare accuratamente le fonti e attribuire correttamente i contenuti digitali, rispettando le norme di copyright e le specifiche delle licenze d'uso

Competenza 6.4	Uso responsabile del digitale Adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Rendere gli studenti responsabili e autonomi nell'utilizzo delle tecnologie digitali, anche nell'ottica di aiutarli ad affrontare autonomamente gli eventuali rischi.
Argomenti	Attività e operazioni
Sicurezza e protezione negli ambienti digitali	• Guidare gli studenti a proteggere i dispositivi e i contenuti digitali, conoscendo i rischi degli ambienti digitali (impostazione e salvataggio credenziali) • Insegnare a usare e condividere informazioni personali in modo sicuro, proteggendo sé stessi e gli altri da eventuali danni • Guidare gli studenti nel comprendere le informative sulla protezione dei dati personali, spiegando come leggerle, interpretarle e utilizzarle per proteggere la propria privacy e prendere decisioni consapevoli nell'utilizzo dei servizi digitali
Promozione del benessere fisico, psicologico e sociale	• Sensibilizzare gli studenti sui rischi per la salute legati all'uso delle tecnologie digitali, come il tempo eccessivo davanti allo schermo, e promuovere buone abitudini • Educare a proteggersi dai pericoli online, come il cyberbullismo, e insegnare strategie per affrontarlo e reagire in modo efficace • Promuovere l'uso di tecnologie che favoriscano il benessere e l'inclusione sociale
Uso responsabile e consapevole del digitale	• Educare gli studenti sull'impatto ambientale dell'uso delle tecnologie digitali e su come adottare pratiche sostenibili • Incoraggiare un'attitudine positiva e critica verso i sistemi di Intelligenza Artificiale

Competenza 6.5	Risoluzione di problemi Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedono allo studente di identificare e risolvere problemi tecnici o di agire in modo creativo nell'applicare le proprie conoscenze tecnologiche pregresse a nuove situazioni.
<i>Argomenti</i>	<i>Attività e operazioni</i>
Identificazione e risoluzione di problemi tecnici	• Guidare gli studenti ad identificare e risolvere problemi tecnici durante l'uso di dispositivi o ambienti digitali • Guidare gli studenti nella regolazione e personalizzazione delle impostazioni degli strumenti digitali per adattarli alle proprie esigenze • Guidare gli studenti a valutare e selezionare tecnologie digitali appropriate per affrontare problemi o svolgere compiti specifici
Uso creativo e innovativo delle tecnologie digitali	• Stimolare l'utilizzo innovativo delle tecnologie digitali per generare nuova conoscenza o applicare soluzioni creative a situazioni inedite • Incoraggiare gli studenti a trasferire e applicare le loro conoscenze tecnologiche pregresse a contesti nuovi e complessi
Sviluppo personale e supporto delle competenze digitali	• Guidare gli studenti a comprendere quali competenze digitali devono potenziare o aggiornare per migliorare la propria efficacia tecnologica • Guidare gli studenti a impostare un percorso di apprendimento continuo per mantenersi aggiornati sull'innovazione tecnologica e migliorare continuamente le competenze digitali