



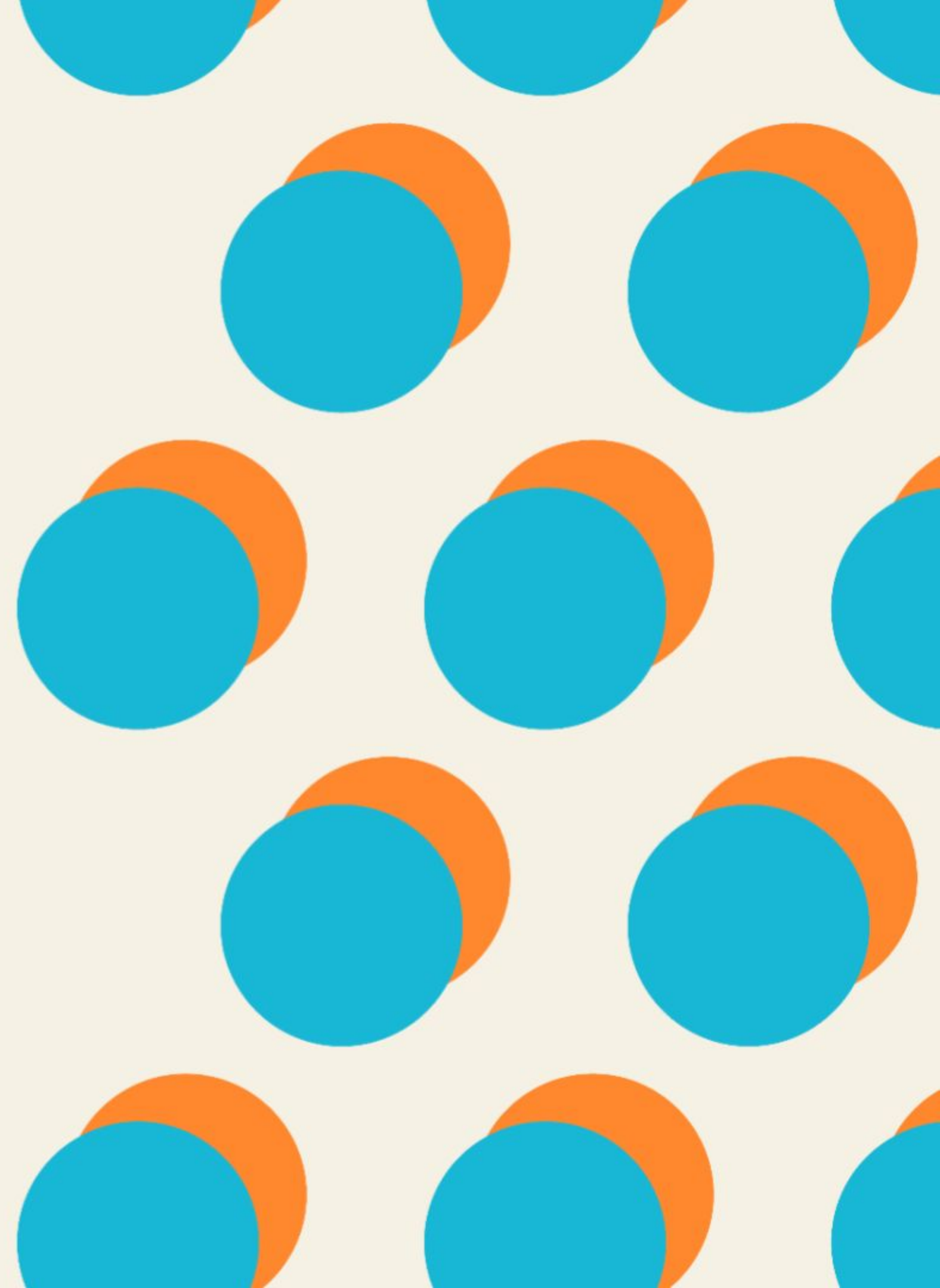
M **MONDADORI**
EDUCATION

Rizzoli
EDUCATION

**FORMAZIONE
SU MISURA**

Curricolo digitale in azione: come progettarlo con DigComp 2.2 e DigComp Edu

Simone Zuppiroli



Curricolo digitale: i primi passi

Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Comunicazione e collaborazione

- 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale

Creazione di contenuti digitali

- 3.1. Sviluppare contenuti digitali
- 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3. Copyright e licenze
- 3.4. Programmazione

Sicurezza

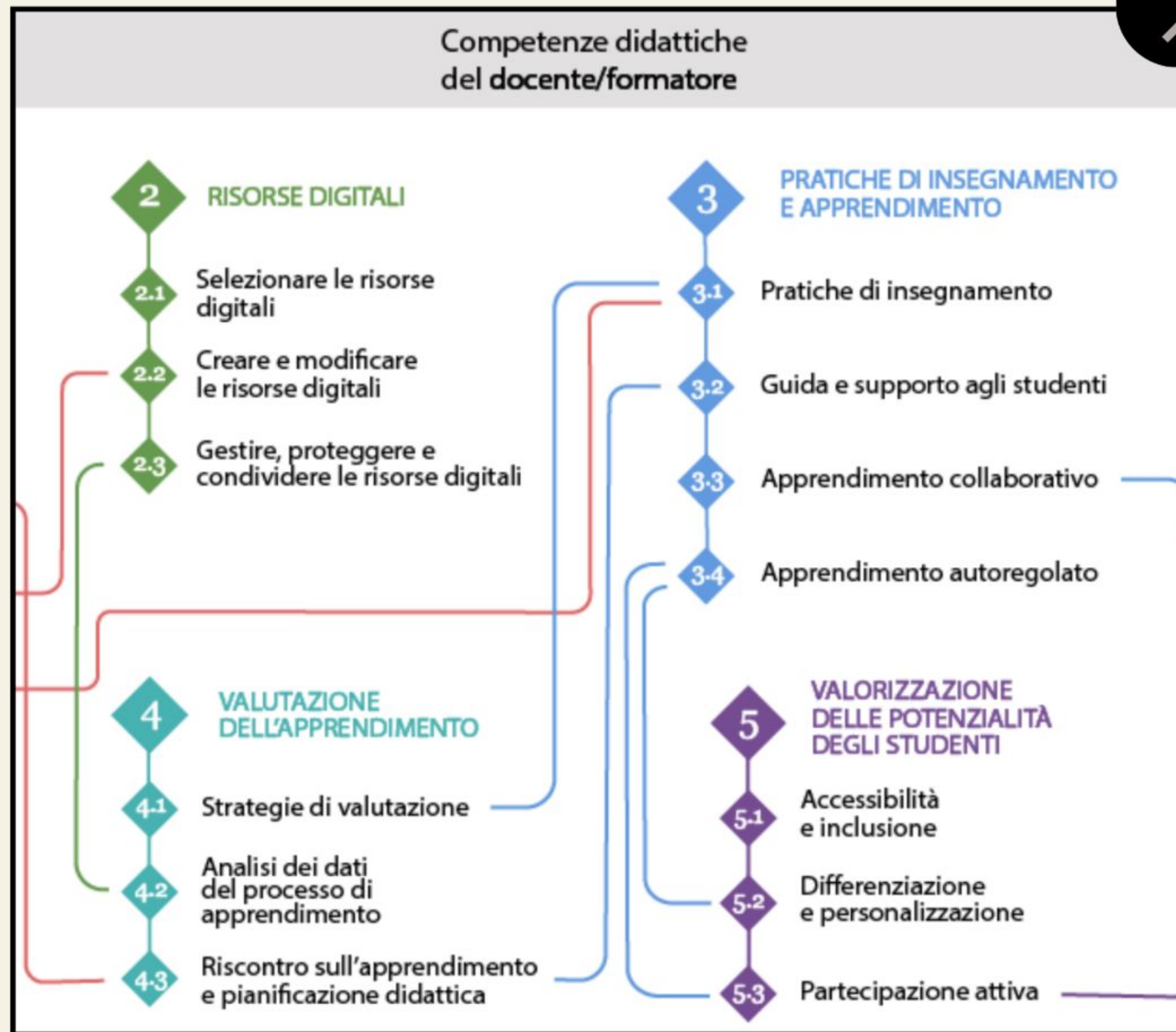
- 4.1. Proteggere i dispositivi
- 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3. Proteggere la salute e il benessere
- 4.4. Proteggere l'ambiente

Risolvere problemi

- 5.1. Risolvere problemi tecnici
- 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche
- 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4. Individuare i divari di competenze digitali

↳ Come possiamo tradurre i framework DigComp 2.2 e DigCompEdu in un curricolo digitale strutturato?

Curricolo digitale: i primi passi



Curricolo digitale: i primi passi

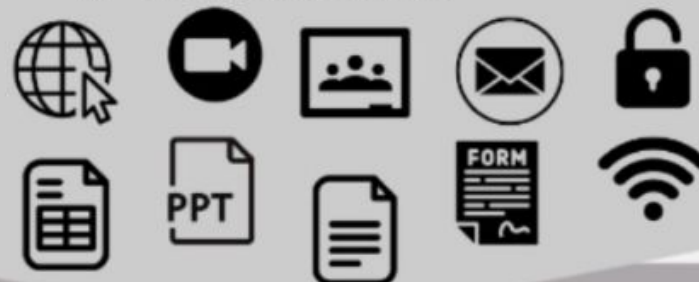


DOCENTI

STUDENTI

- Usare strumenti "essenziali" di lavoro
- Progettare e condurre attività didattiche offrendo spunti e riflessioni per un uso critico e consapevole
- Gestire la sicurezza dei dati personali

1. "FUNZIONALE"



- Impara a usare strumenti di produttività digitale
- Naviga, gestisce, archivia dati, filtra e valuta informazioni
- Gestisce la sicurezza, fa un uso responsabile della tecnologia usandola in modo critico e consapevole

- Saper utilizzare una "pluralità" di strumenti a seconda degli obiettivi didattici/educativi
- Rispondere a bisogni educativi specifici
- Co-progettare con studenti e studentesse

2. "CREAZIONE DI CONTENUTI"



- Conosce dello strumento e le potenzialità
- Utilizzare questi strumenti con spirito critico, con creatività.
- Riflettere sui propri risultati, elaborare strategie
- Padroneggiare strumenti basati su IA

- Progettare esperienze dinamiche, con gamification, coinvolgenti
- Promuovere l'inclusività e il lavoro cooperativo.
- Monitorare il lavoro di studenti e studentesse e fornire feedback
- Uso consapevole di strumenti per la valutazione

3. "CREAZIONE DI ESPERIENZE"



- Collaborare in spazi virtuali
- Gestire attività complesse e interdisciplinari
- Gestire processi autoregolati
- Sviluppare competenze di auto valutazione

- Progettare percorsi adattivi e personalizzati
- Monitorare e interpretare i dati
- Integrazione LMS / strumenti esterni
- Continuo miglioramento

4. "LMS"



- Gestire processi adattivi e responsivi
- Autoregolazione dei tempi di lavoro e di apprendimento
- Sviluppare un approccio critico nei confronti del proprio percorso di apprendimento

SUPPORTO ALLO STUDIO

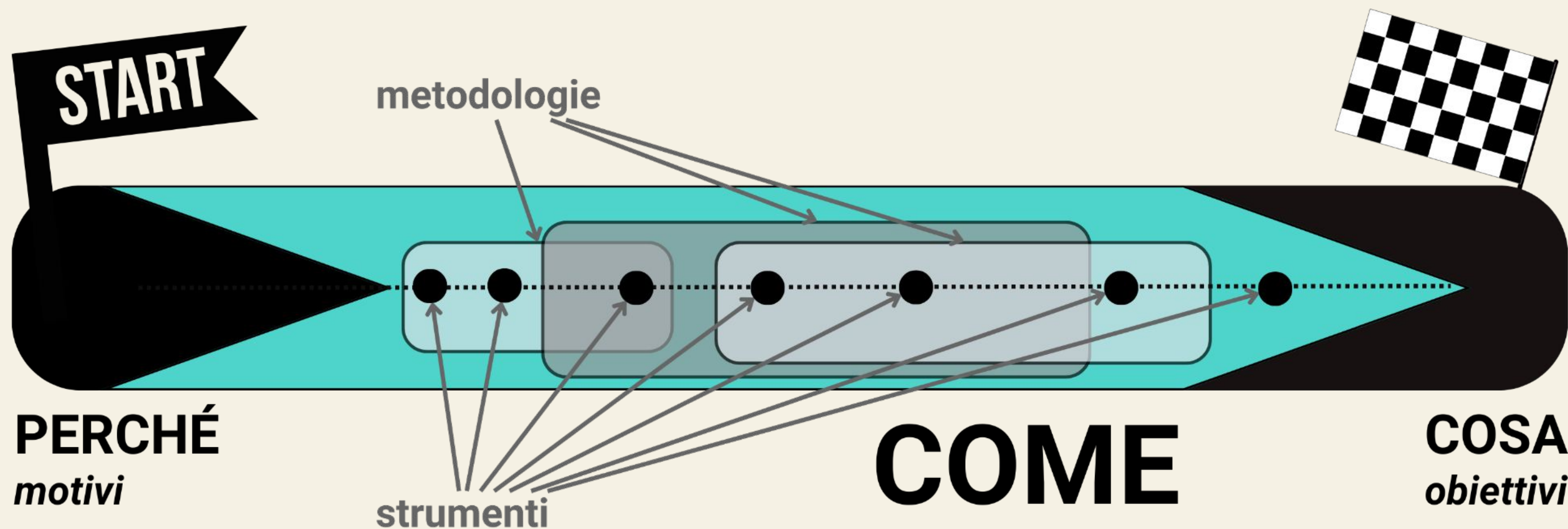
per studenti e studentesse

PROGETTAZIONE DIDATTICA

per docenti



Un curriculum digitale flessibile: come?



Un curriculum digitale flessibile: come?





NOVIZIO (A1)

È consapevole delle potenzialità offerte dalle tecnologie digitali a supporto dei processi di insegnamento e apprendimento. Tuttavia, ha una limitata conoscenza diretta di esse e le utilizza principalmente per preparare una lezione, per la comunicazione organizzativa o per aspetti amministrativi. Necessita di assistenza e di incoraggiamento.



ESPLORATORE (A2)

È consapevole delle potenzialità offerte dalle tecnologie digitali ed è interessato a esplorare nuovi modi per migliorare la propria pratica didattica e professionale. Ha iniziato a usare le tecnologie in alcune aree senza, tuttavia, seguire un approccio sistematico e consistente. Necessita di incoraggiamento e ispirazione, ad esempio collaborando con colleghi con maggior esperienza.



SPERMENTATORE (B1)

Utilizza le tecnologie digitali in vari contesti e con diverse finalità, integrandole in modo creativo in svariate pratiche. Sta ancora lavorando per comprendere meglio quali tecnologie siano più efficaci in determinati contesti e per raggiungere specifici obiettivi di apprendimento. Necessita di ulteriore tempo ed esperienza.



ESPERTO (B2)

Utilizza una gamma di tecnologie digitali con naturalezza e in modo creativo e critico. È in grado di comprendere benefici e limiti delle diverse tecniche. Sperimenta nuove pratiche con l'intenzione di consolidare e ampliare il proprio repertorio di strategie didattiche. Rappresenta il cuore e il motore dell'innovazione in qualsiasi organizzazione educativa.



LEADER (C1)

Ha un approccio ampio e coerente all'uso delle tecnologie digitali per migliorare i processi di insegnamento e apprendimento. Si affida a un ampio repertorio di tecniche digitali, scegliendo quella più adeguata in base al contesto/obiettivo specifico. Riflette sistematicamente su come poter sviluppare ulteriormente la propria pratica e su come aiutare gli altri a fare altrettanto. 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)

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. 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.



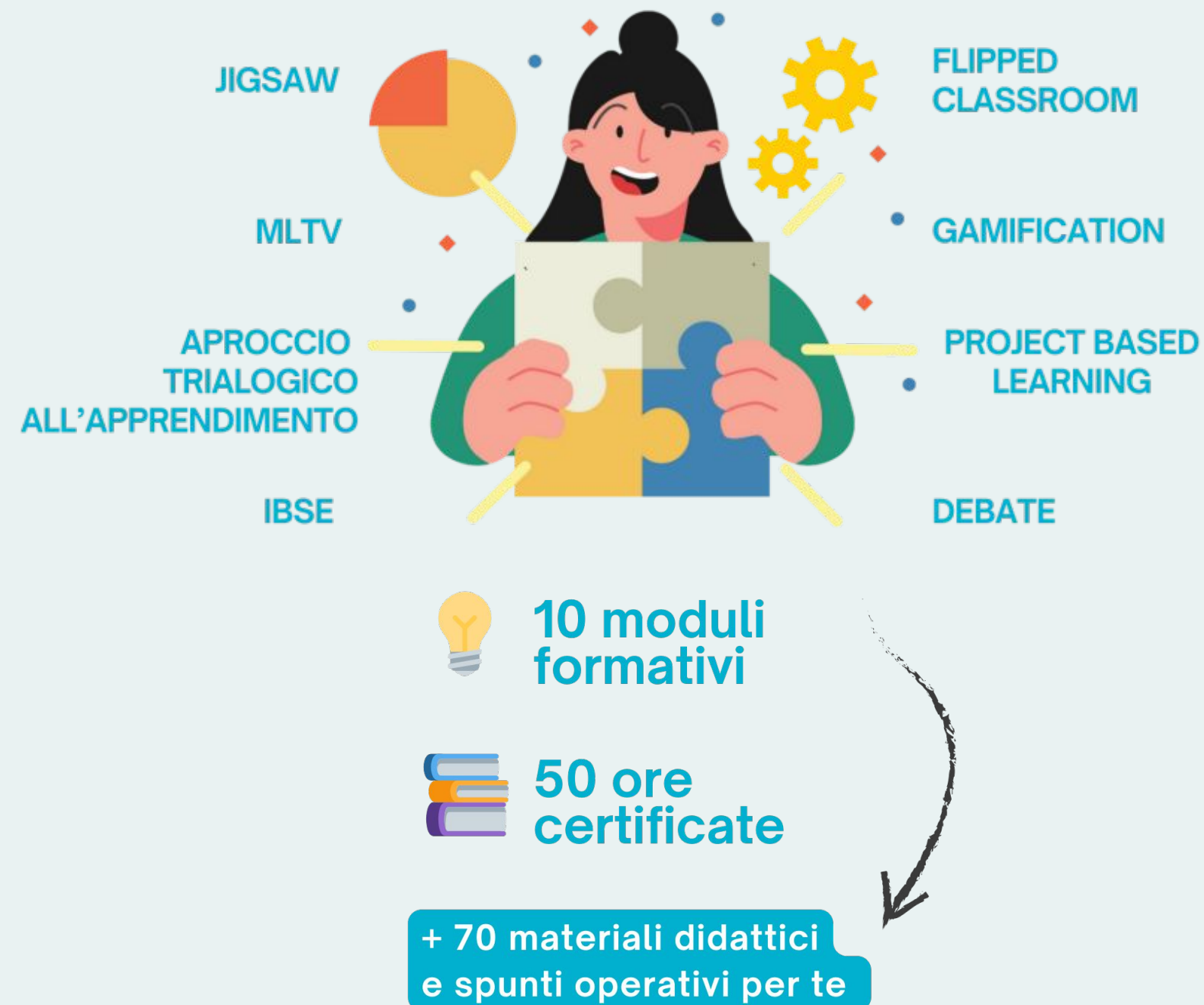
SOS valutazione

- 1 È veramente utile?
- 2 Come può essere migliorato?
- 3 Viene sempre aggiornato?
Da chi?
- 4 Che effetto ha su studenti e studentesse?
- 5 Quanto è inserito in “prospettive educative più ampie”?
- 6 Vengono coinvolti studenti e studentesse nella progettazione?
- 7 Che uso si fa a casa del digitale?

↳ In che modo possiamo misurare l'efficacia di un curriculum digitale costruito secondo il DigCompEdu?

CORSO IN AUTOAPPRENDIMENTO - *forYOU*

Kit Metodologie didattiche



Iscriviti a questo corso se vuoi...

- **integrare gli strumenti digitali** nella pratica didattica per supportare e arricchire l'esperienza educativa in aula;
- saper utilizzare le metodologie didattiche e adattarle in modo mirato ai **diversi contesti** educativi;
- favorire un **ambiente di apprendimento cooperativo**;
- sviluppare una **riflessione critica sul proprio insegnamento** e su come le varie metodologie influenzano l'apprendimento di studentesse e studenti.



M MONDADORI
EDUCATION

Rizzoli
EDUCATION

**FORMAZIONE
SU MISURA**
