

Integrazione Piano digitale A.S. 2020/2021

Il Sistema Scuola, dopo l'esperienza maturata nell'Anno Scolastico 2019-2020, a seguito del lockdown da pandemia Covid-19, non può trovarsi impreparato di fronte ad una nuova emergenza, ma deve riuscire a guardare oltre per costruire un piano di miglioramento e innovazione.

Il contesto Europa e la scuola

La strategia Europa 2020 riconosce il ruolo chiave dell'educazione e della formazione (E&T) per garantire la competitività dell'Europa, per superare l'attuale crisi economica e per cogliere nuove opportunità. La trasformazione digitale dei sistemi E&T è una componente chiave delle diverse iniziative lanciate nell'ambito di Europa 2020; inoltre, promuovere le competenze digitali e l'apprendimento in rete è una delle priorità del Presidente J.C. Juncker. L'iniziativa Opening up Education della Commissione Europea, inoltre, invita con urgenza le istituzioni educative a rivalutare le proprie strategie per consentire l'integrazione delle tecnologie digitali nelle attività didattiche ed organizzative.

L'uso digitale potenzia la didattica in presenza

L'uso digitale, quindi, consente di potenziare la didattica in presenza, e permette di acquisire strumenti sempre utili, sia per il ritorno alla normalità nelle aule sia in caso di formule miste o nella peggiore delle ipotesi di una nuova sospensione della didattica in presenza.

Per venire incontro alle nuove *Linee Guida* del MI, i docenti dovranno frequentare alcune ore di formazione riguardanti l'uso delle nuove tecnologie per evitare la dispersione delle competenze acquisite nel corso del periodo di didattica a distanza che ha caratterizzato la maggior parte del secondo quadrimestre dell'anno scolastico 2019/2020.

Formazione personale docente

Il quadro di riferimento europeo sulla competenza digitale DigComp 2.1, aggiornato nel corso del 2016/17, mira a rispondere a tale esigenza, fornendo ai cittadini europei uno strumento per comprendere meglio cosa significa essere digitalmente competenti e per valutare e migliorare le proprie competenze digitali. (*Vedi tabella 1.*)

A livello europeo, nazionale e regionale, cresce pertanto la necessità e l'interesse a fornire anche ai docenti le competenze adeguate per poter utilizzare in modo efficace le tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento. A tale scopo, molti paesi hanno sviluppato quadri di riferimento, strumenti di auto-valutazione e programmi di aggiornamento per la crescita professionale dei docenti e dei formatori. Nasce così il quadro DigCompEdu con l'obiettivo di fornire un modello coerente che consenta ai docenti e ai formatori di verificare il proprio livello di "competenza pedagogica digitale" e di svilupparla ulteriormente. (*Vedi tabella 2*)

DigCompEdu, nella formulazione attuale, propone sei aree, ognuna articolata in diverse competenze, per un totale di 23. Sono anche previsti sei livelli di acquisizione delle competenze, identificati con le combinazioni di lettere e numeri (da A1 a C2) già utilizzate con successo nel framework europeo delle lingue.

L'area 1 riguarda l'ambiente professionale e include 5 competenze che riguardano:

- la creazione, la gestione, il mantenimento e lo sviluppo di sistemi per l'amministrazione delle classi e degli studenti
- le modalità e l'uso delle tecnologie per la comunicazione istituzionale e didattica
- l'uso degli ambienti virtuali per la collaborazione e la condivisione di pratiche e in particolare la partecipazione a reti di sviluppo professionale
- la capacità di riflettere sull'uso delle tecnologie nelle proprie pratiche didattiche
- le pratiche relative alla formazione continua e allo sviluppo professionale attraverso risorse e strumenti digitali.

L'area 2 è focalizzata sulle risorse e i contenuti digitali con le seguenti tre competenze:

- la ricerca, selezione e valutazione di risorse digitali per la didattica, con attenzione particolare al rispetto delle regole relative a diritti d'autore e accessibilità
- l'organizzazione, la condivisione e la pubblicazione consapevole di risorse, con l'uso di licenze aperte, nella prospettiva delle risorse educative aperte (OER)
- la creazione e la manipolazione di contenuti digitali, specificamente progettati per la didattica

La terza area riguarda gli aspetti pedagogici e didattici connessi all'uso delle tecnologie e viceversa

Quest'area include quattro competenze:

- la capacità di “orchestrazione” delle tecnologie all’interno dell’insegnamento
- l’uso dei tool digitali per interazione tra docente e studente
- la capacità di stimolare e supportare attività collaborative tra gli studenti
- l’uso delle tecnologie per sostenere attività di auto-formazione

L’area 4 è relativa alla valutazione attraverso le tecnologie digitali e include tre competenze:

- l’uso di strumenti digitali per la valutazione formativa e sommativa
- le competenze relative alla metodologia della ricerca didattica attraverso la raccolta e l’analisi di dati per valutare l’efficacia degli interventi
- l’uso delle tecnologie digitali per fornire feedback agli studenti, per adattare e individualizzare l’insegnamento

L’area 5 è dedicata alla personalizzazione e individualizzazione, nell’ottica del potenziamento dell’autoefficacia (con le tre competenze relative:

- accessibilità e inclusione, due temi di grande importanza per consentire la massima fruibilità delle risorse digitali, per tutti
- l’uso delle tecnologie per facilitare differenziazione, personalizzazione e individualizzazione del processo di apprendimento
- l’utilizzo dei tool digitali per il coinvolgimento attivo degli studenti nella didattica delle diverse discipline

L’area 6 si occupa dello sviluppo della competenza digitale degli studenti In quest’area sono previste 5 competenze:

- le prime tre riprendono i principali ambiti connessi al costrutto di competenza digitale, anche in relazione al modello DigComp. Si tratta quindi di information literacy , di comunicazione e collaborazione digitale, di creazione dei contenuti
- si introduce in modo esplicito l’argomento del “benessere”, ovvero la capacità di “vivere le tecnologie” in modo sostenibile, dal punto di vista personale e sociale
- Problem solving

Ecco come DigCompEdu definisce i livelli di padronanza e li mutua dal framework delle lingue: e dunque 6 livelli A1, A2, B1, B2, C1 e C2.

- I nuovi arrivati (A1) hanno avuto pochi contatti con gli strumenti digitali e hanno bisogno di essere guidati per espandere il loro repertorio.
- Gli esploratori (A2) hanno iniziato a utilizzare strumenti digitali senza tuttavia un approccio globale o coerente. Gli esploratori hanno bisogno di approfondimenti e ispirazioni per ampliare le proprie competenze.
- Gli entusiasti (B1) sperimentano con strumenti digitali per una serie di scopi, cercando di capire quali strategie digitali funzionano meglio in quali contesti.
- I professionisti (B2) utilizzano una gamma di strumenti digitali con confidenza, creatività e atteggiamento critico per migliorare le proprie attività professionali. Essi espandono continuamente il proprio repertorio di pratiche.
- Gli esperti (C1) si basano su un ampio repertorio di strategie digitali flessibili, complete ed efficaci. Sono fonte d'ispirazione per gli altri.
- I pionieri (C2) si interrogano l'adeguatezza delle pratiche digitali e pedagogiche contemporanee, di cui essi stessi sono esperti. Guidano l'innovazione e sono un modello di ruolo per insegnanti più giovani.

In conclusione, si può notare come il DigCompEdu presenti aspetti decisamente innovativi (ad esempio l’attenzione alle tecniche di ricerca educative e al benessere digitale) rispetto ai modelli più orientati sulle abilità tecnologiche. Molto interessante anche la prospettiva duplice della competenza digitale “per il docente”, intesa come strumento per lo sviluppo professionale e la formazione continua dell’insegnante e “per lo studente”, nell’ottica della responsabilità in carico alla scuola (transitivamente trasferita ad ogni singolo insegnante) relativa allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, intese in modo ormai inequivocabile come competenze di base e di cittadinanza. (digicomp. 2.1)

I docenti troveranno riscontro nel curriculum digitale di istituto, sviluppato per segmenti e per classi, che consentirà loro di sviluppare successivamente le Unità di apprendimento specifiche.

Corsi di formazione gratuita:

Didattica interdisciplinare: cos'è, come far interagire le discipline, come costruire un modulo – Corso con iscrizione e fruizione gratuite

Il corso consente di acquisire quelle competenze necessarie per garantire, nelle scuole italiane, l'interdisciplinarietà che rappresenta quella metodologia in grado di instaurare un rapporto di interazione tra le discipline ma anche tra settori della stessa disciplina. [Iscriviti gratuitamente](#)

Didattica a distanza: aspetti metodologici, pedagogici, didattici e organizzativi. Corso con iscrizione e fruizione gratuite

Organizzato e certificato da SO.GE.S, ente accreditato al Miur (Società del gruppo Orizzonte Scuola), in collaborazione con Orizzonte Scuola Formazione. [Iscriviti gratuitamente](#)

A settembre didattica mista? Usa la Flipped classroom: corso con iscrizione e fruizione contenuti gratuite

Corso gratuito organizzato da Orizzonte Scuola che ha lo scopo di incrementare le competenze del personale docente sull'utilizzo della DAD integrato alla Flipped Classroom. [Iscriviti gratuitamente](#)

Creare video lezioni con il software gratuito OBS e condividerle con gli studenti

Corso online che si prefigge di fornire gli strumenti utili e pratici per lo sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media. Il corso è utile sia per chi lavora con didattica a distanza che flipped classroom. Docente, Prof. Russo Luigi. [Iscriviti gratuitamente](#)

Facebook e Whatsapp per la Didattica a distanza. Corso con iscrizione e fruizione gratuite

Il Corso "Facebook Gruppi e Whatsapp per la Didattica" è un corso di formazione all'uso della piattaforma Whatsapp Web e Facebook Gruppi per finalità didattiche, composto da 2 Videolezioni che includono tutte le funzionalità disponibili dei noti ambienti di comunicazione al servizio della didattica. [Iscriviti gratuitamente](#)

Didattica a distanza per studenti diversamente abili – Inclusione e tecnologie. Corso con iscrizione e fruizione gratuite

Conoscere e saper usare le tecnologie che favoriscono l'integrazione, nonché le principali teorie e leggi sull'integrazione. [Iscriviti gratuitamente](#)

Didattica a distanza, parla con Google Suite. Corso con iscrizione e fruizione gratuite

G Suite for education è la piattaforma di software per il cloud computing che in questo momento può essere davvero uno strumento efficace. [Iscriviti gratuitamente](#)

Didattica a distanza con Google Classroom: corso con iscrizione e fruizione contenuti gratuite

Pensiamo all'utilizzo di aule informatiche o di nuovi scenari d'apprendimento, come le aule 2.0- 3.0, i kit mobili, la possibilità di utilizzare contemporaneamente diversi dispositivi fissi o portatili. [Iscriviti gratuitamente](#)

Didattica a Distanza con Google Meet di GSuite for education – Corso gratuito rivolto ai docenti della scuola, **Didattica a Distanza con Google Meet di GSuite for education**. Il corso è organizzato da Formazione Tema, con supporto di ZoomScuola. [Iscriviti al corso gratuitamente](#)

Classi virtuali ai tempi del Coronavirus, farlo con Edmodo. Video lezioni gratuite

Edmodo si presenta come un qualsiasi social network, può essere utilizzato come luogo per gestire l'apprendimento della propria classe, ma anche per facilitare la collaborazione e la pubblicazione di materiale creativo con altri insegnanti in tutto il mondo. [Iscriviti al corso](#)

Tabella 1: Principali parole chiave che contraddistinguono i livelli di padronanza

Livelli in DigComp 1.0	Livelli in DigComp 2.1	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Ricordo
	2	Compiti semplici	Autonomia e guida in caso di necessità	Ricordo
Intermedio	3	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia	Comprensione
	4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Indipendente e in base alle mie necessità	Comprensione
Avanzato	5	Compiti e problemi diversi	Guida per gli altri	Applicazione
	6	Compiti più opportuni	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Valutazione
Altamente specializzato	7	Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate	Integrazione per contribuire alla prassi professionale e per guidare gli altri	Creazione
	8	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione	Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico	Creazione

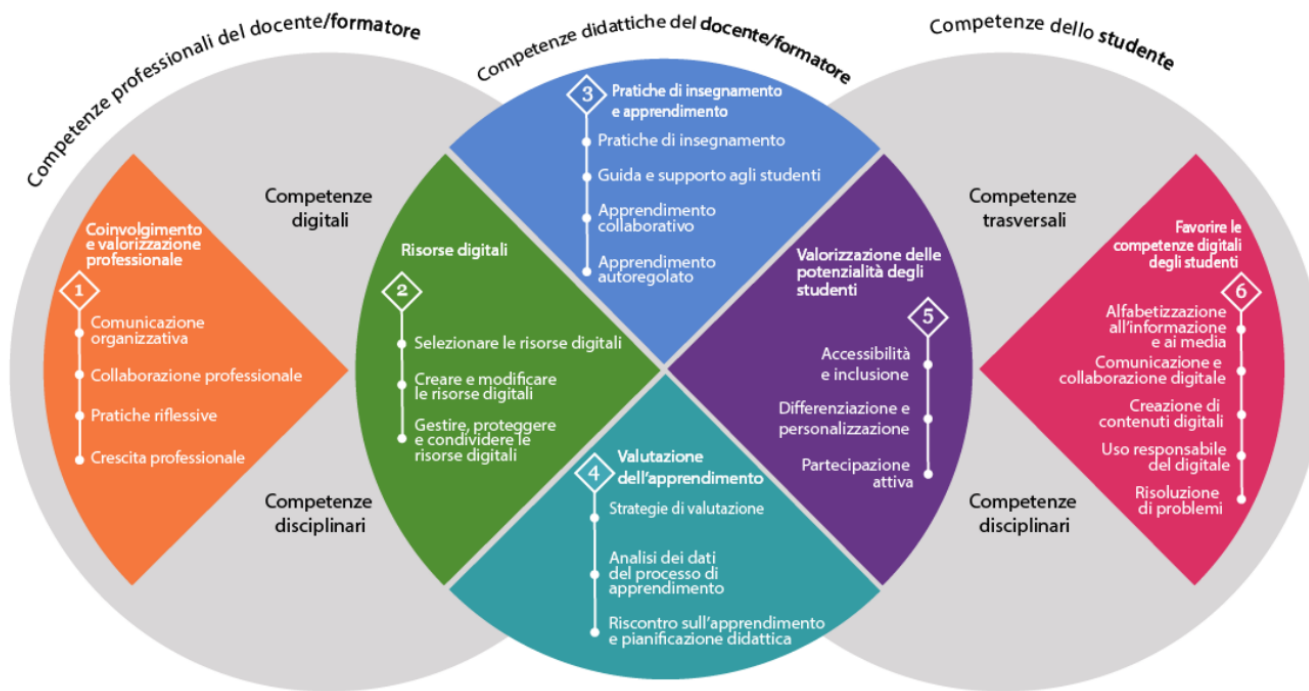


Figura 2. Sintesi del quadro delle competenze DigCompEdu

Animatore Digitale e Team per l'innovazione

Mariateresa Laoght
 Irene Blotto
 De Luca Proje
 Maddalena