



SETTEMBRE 2023

DigComp

Guida per l'adozione
del framework a scuola

info@skillonline.org | [011 4530 663](tel:0114530663) | www.skillonline.org



Indice

| | |
|--------------------------|------------------|
| I. Premessa | <u>3</u> |
| II. Curriculum Verticale | <u>4</u> |
| III. Guida | <u>5</u> |
| • Passo 1 | <u>6</u> |
| • Passo 2 | <u>8</u> |
| • Passo 3 | <u>12</u> |
| • Passo 4 | <u>14</u> |

Digital Competence Framework e curriculum verticale

Cos'è

DigComp è l'acronimo di **Digital Competence Framework**, un quadro di riferimento europeo che definisce le competenze digitali necessarie per i cittadini, i lavoratori e gli educatori. I framework DigComp sono strumenti che aiutano a valutare, sviluppare e certificare le competenze digitali in diversi contesti e per diversi scopi, tali per cui possiamo annoverarne quattro modelli:

1. **DigComp 2.2** per i cittadini
2. **DigComp** per i lavoratori
3. **DigCompEdu** per insegnanti ed educatori
4. **DigCompOrg** per le organizzazioni.

I framework relativi ai cittadini, agli educatori ed alle organizzazioni educative possono essere utili nella progettazione di un documento denominato **curriculum verticale della competenza digitale**.

Questo è un documento che definisce gli obiettivi e i contenuti di apprendimento relativi alle abilità digitali degli studenti, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di secondo grado.

Si basa principalmente sul **documento madre del quadro europeo di riferimento per la competenza digitale (DigComp 2.2)** e si articola in cinque aree:

- Informazione e alfabetizzazione digitale
- Comunicazione e collaborazione
- Creazione di contenuti digitali
- Sicurezza
- Risoluzione di problemi



Per ogni area, il documento propone esempi di attività didattiche e di valutazione, adeguati ai diversi livelli di istruzione e alle diverse discipline.

Curriculum Verticale

Per lo sviluppo della competenza digitale

Qui in figura viene mostrato un esempio di format per la realizzazione del curricolo verticale.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE | Data: _____

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda

Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza:
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

| SVILUPPO DELLA COMPETENZA | ATTIVITÀ PROPOSTE | RISORSE SUGGERITE |
|--|---|---|
| <p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. <p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo. | <ul style="list-style-type: none">Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi.Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella.Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video.Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato.Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo).Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte.Ritrovare file archiviati.Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. | <p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il computer</p> <p>Accendere e spegnere il pc; il desktop</p> <p>Il mouse e la tastiera</p> <p>Scrivere con la tastiera</p> <p>TypingClub gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail</p> <p>Il gufo Boo</p> <p>Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto: Motore di ricerca per bambini che si trova all'interno di questo lavoro open source della docente e formatrice Paola Limone: Gestire la ricerca in rete con i bambini</p> |

© Realizzazione Rete Scuole Valli del Noce - IPRASE. Questo documento è pubblicato e rilasciato sotto licenza CC BY-NC-SA 3.0 IT

Step-by-step per l'adozione del framework DigComp a scuola

Per introdurre i framework **DigCompEdu** e **DigComp 2.2** nella propria didattica ([vedere il Piano Scuola 4.0](#)), un'organizzazione educativa dovrebbe compiere i seguenti passi:

- 1** Utilizzare il framework DigCompOrg per valutare le competenze digitali della propria organizzazione educativa e sensibilizzare il personale docente e dirigente sull'importanza delle competenze digitali per la formazione dei cittadini del XXI secolo e sulle opportunità offerte dal quadro europeo di riferimento;
- 2** Formare i docenti sul modello DigCompEdu, che definisce le competenze digitali necessarie ai docenti per integrare le tecnologie nella didattica in modo efficace e innovativo. Il modello prevede sei aree di competenza e sei livelli di padronanza, da A1 (novizio) a C2 (pioniere). I docenti possono autovalutare il proprio livello di competenza digitale pedagogica tramite un [questionario online predisposto dalla Commissione Europea](#);
- 3** Formare gli studenti sul modello DigComp 2.2, che definisce le competenze digitali necessarie ai cittadini per partecipare alla società digitale in modo critico e responsabile. Il modello prevede cinque aree di competenza e otto livelli di padronanza, da base a avanzato. Gli studenti possono autovalutare le proprie competenze digitali tramite il [CV Europass](#) o altri strumenti basati sul DigComp.
- 4** Certificare le competenze digitali degli studenti e dei docenti mediante le nuove certificazioni DigComp User, riconosciute a livello internazionale.

Passo 1

Utilizzare il framework DigCompOrg

Il framework **DigCompOrg** si basa su un approccio sistemico ed è composto da sette elementi chiave e 15 sotto-elementi che riguardano le dimensioni pedagogica, tecnologica e organizzativa dell'innovazione educativa.

DigCompOrg è stato sperimentato in quattro paesi membri dell'Unione Europea (Danimarca, Estonia, Italia e Spagna) attraverso due strumenti: una consultazione online con gli utenti (UCS) e un questionario di auto-valutazione (SELFIE).

Il questionario consente di indagare sulle seguenti aree:

Area 1

Dirigenza e gestione della scuola

Riguarda l'uso delle tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale all'interno della scuola.

Area 2

Pratiche di insegnamento e apprendimento

Riguarda la gestione e l'organizzazione dell'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento.

Area 3

Sviluppo professionale

Riguarda l'uso delle tecnologie digitali per migliorare le proprie competenze pedagogiche e didattiche, nonché per collaborare con altri docenti e formatori.

Area 4

Pratiche di valutazione

Riguarda la capacità di monitorare e valutare le attività digitali dell'organizzazione e dei suoi membri.

Area 5

Contenuti e curriculum

Riguarda l'uso delle tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale all'interno della scuola.

Area 6

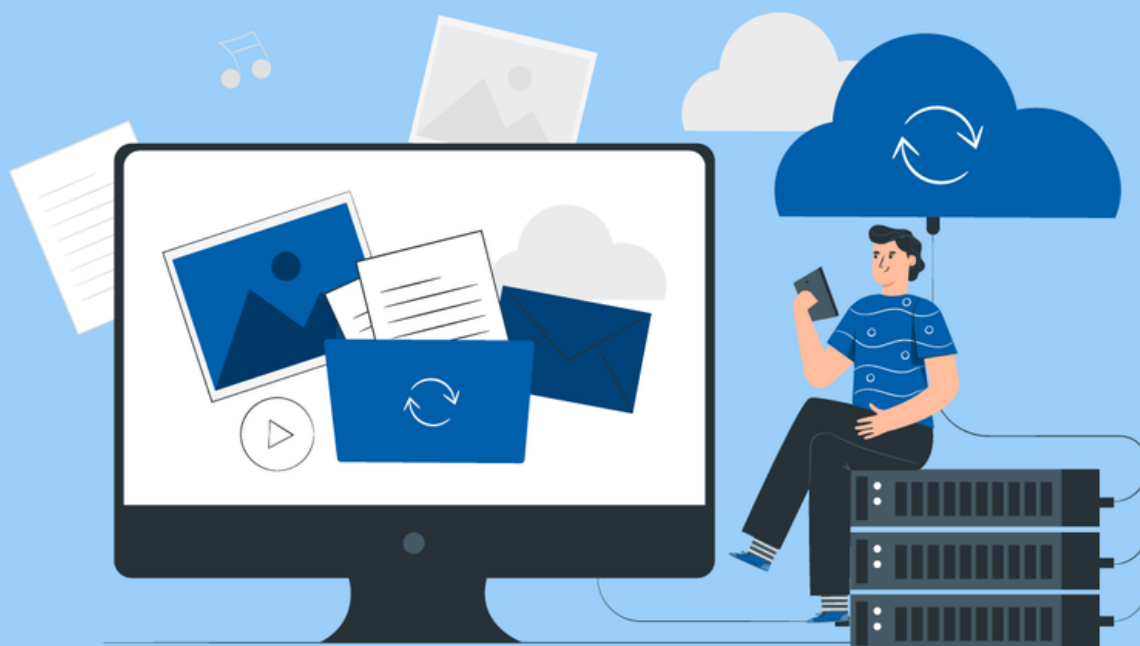
Collaborazioni ed interazioni in rete

Riguarda la gestione e l'organizzazione dell'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento.

Area 7

Infrastruttura

Riguarda l'uso delle tecnologie digitali per migliorare le proprie competenze pedagogiche e didattiche, nonché per collaborare con altri docenti e formatori.



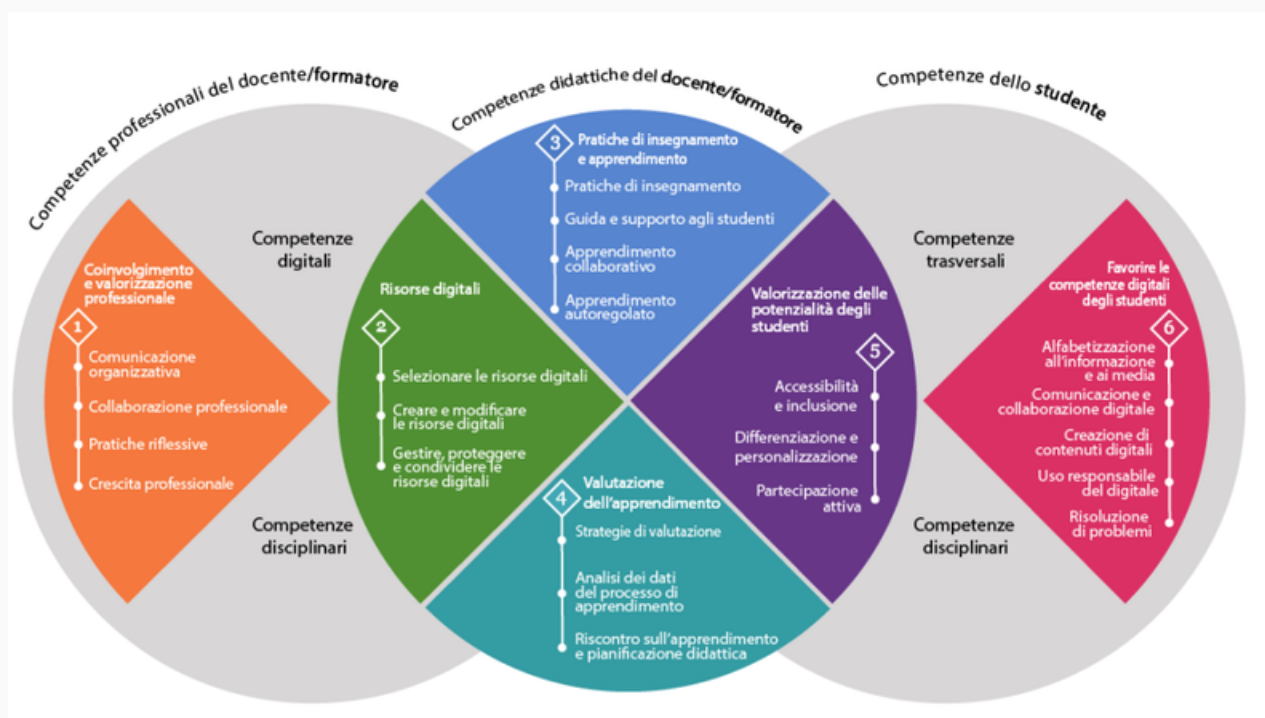
Passo 2

Formare i docenti sul modello DigCompEdu

Il framework **DigCompEdu** è un documento elaborato dalla Commissione Europea che definisce le competenze digitali necessarie per i docenti e gli educatori. Il framework si basa sul documento DigComp 2.2, che descrive le competenze digitali per i cittadini europei, e si articola in sei aree e 22 sotto-competenze. Lo scopo del framework è di guidare i docenti verso l'acquisizione e la valutazione delle proprie competenze digitali, e di fornire indicazioni per la progettazione di percorsi formativi adeguati.

Il framework prevede sei livelli di competenza, da A1 (novizio) a C2 (pioniere), che il docente può autovalutare tramite un questionario online (Selfie for Teachers). Il framework DigCompEdu è disponibile sul sito della [Commissione Europea](#), su [Scuola Futura](#), e nel [documento redatto dal Consiglio Nazionale delle Ricerche](#).

Esaminiamo sinteticamente il documento e quindi le aree di competenza e le competenze presenti nel DigCompEdu (vedi figura)



Come si può notare, il DigCompEdu si articola in **sei aree** principali all'interno delle quali si raggruppano **22 competenze**.

Le quattro aree poste al centro riguardano:

- **Le risorse digitali**

ossia la capacità di selezionare, reperire creare e modificare le risorse digitali ed infine la capacità di gestire, proteggere e condividere le risorse digitali;

- **Le pratiche di insegnamento e apprendimento**

cioè le tecniche e le metodologie utilizzate dagli insegnanti per trasmettere conoscenze e competenze agli studenti, nonché le strategie didattiche per migliorare l'apprendimento degli studenti;

- **La valutazione dell'apprendimento**

ovvero la capacità di elaborare strategie di valutazione traendo vantaggio dall'uso delle tecnologie digitali, la capacità di analizzare i dati del processo di apprendimento, ed infine la capacità di fornire agli studenti un riscontro sull'apprendimento e anche in base ad esso modificare e ripensare la didattica;

- **La valorizzazione delle potenzialità degli studenti**

che consiste nella capacità di utilizzare le tecnologie digitali per favorire l'accessibilità e l'inclusione, la differenziazione dell'apprendimento - quindi saper adattare il contenuto, il processo o il prodotto dell'apprendimento per soddisfare le esigenze degli studenti - e infine la capacità di usare le tecnologie digitali per promuovere la partecipazione attiva degli studenti.

Le altre due aree laterali sono correlate alla pratica professionale più ampia del docente:

- **Coinvolgimento e Valorizzazione professionale**

vale a dire l'utilizzo delle tecnologie digitali in modo efficace per valorizzare la propria professionalità;

- **Favorire la competenza digitale degli studenti**

riguarda il modo in cui il docente può utilizzare le tecnologie digitali per favorire la competenza digitale degli studenti.

Questo è il primo **collegamento con in quadro DigComp 2.2.**

Le cinque competenze raggruppate sotto quest'area sono infatti le stesse presenti nel DigComp 2.2. In questo caso quindi viene indicato il modo in cui il docente può utilizzare le competenze e le tecnologie digitali per contribuire allo sviluppo di quella specifica competenza da parte dei propri studenti (favorire l'alfabetizzazione alle informazioni, la capacità di comunicazione e collaborazione, la creazione di contenuti digitali, un uso responsabile del digitale e la risoluzione di problemi).



[Guarda il video esplicativo sui punti di connessione tra DigComp 2.2 e DigCompEdu](#)

Detto ciò, il percorso formativo per i docenti dovrebbe ricoprire tutte le aree presentate attraverso un approccio teorico/pratico, includere delle best practice così da ampliare il bagaglio di strumenti e il know-how del docente, e l'utilizzo di risorse digitali ad hoc per incrementare l'efficacia e l'efficienza del lavoro del docente. In quest'ottica, Skill on Line ha elaborato un [percorso formativo per l'adozione del framework DigCompEdu](#) rispondente alle caratteristiche suddette, e che ripercorre pedissequamente tutto il documento, fornendo esempi e materiali di approfondimento, nonché **applicazioni digitali da usare nella propria didattica**. Nella prossima pagina un esempio di una scheda unità affrontata durante il corso:



DigCompEdu: Risorse Digitali

(2.1 Selezionare le risorse digitali

2.2 Creare e modificare le risorse digitali

2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali)

| Titolo | Tipo di pagina | Contenuto |
|--|----------------|---|
| Cosa significa "Open"? Introduzione alla Open Education, alle OER e alle OEP | Video | METID – Learning Innovation, Task Force del Politecnico di Milano, in collaborazione con la Rete Open Education Italia e con il supporto del Creative Commons Chapter Italiano, ha proposto una serie di 4 webinar gratuiti sul tema "Open Education per innovare la didattica". Questo video è la registrazione del primo evento della serie. |
| Trovare risorse digitali da utilizzare liberamente | PDF | DOVE TROVARE E COME SELEZIONARE Risorse digitali da utilizzare liberamente Veronica Ruberti - Riconessioni SFIDA - Costruire le mie attività didattiche con strumenti digitali e avere il diritto di diffonderle pubblicamente. Per poter vincere questa sfida è necessario conoscere le licenze aperte e Creative Commons. |
| Creative Commons Italia | Sito | Creative Commons è un'organizzazione internazionale senza scopo di lucro che fornisce licenze gratuite, strumenti che i titolari dei diritti d'autore e dei diritti connessi possono utilizzare per consentire ad altri di condividere, riutilizzare e remixare legalmente le proprie opere. Il rilascio di materiale con una delle sei licenze CC chiarisce agli utenti cosa possono o non possono fare. |
| Scegliere la licenza CC | Pagina web | Il selezionatore di licenze può aiutarti a decidere quale licenza è giusta per te (le licenze Creative Commons sono strumenti legali che consentono di concedere autorizzazioni di copyright al pubblico in generale. |

Come si può vedere, si tratta di un approccio essenzialmente pratico alla scoperta di strumenti e tecnologie digitali per progettare e realizzare percorsi didattici che integrino le competenze digitali nelle diverse discipline e che favoriscano lo **sviluppo delle competenze trasversali**, come la comunicazione, la collaborazione, la creatività, il pensiero critico e la risoluzione dei problemi.

Passo 3

Formare gli studenti sul modello DigComp 2.2

Il digitale inevitabilmente sarà integrato nella didattica quotidiana come strumento di creatività e produttività, come potente mezzo di inclusione e accessibilità, come contenuto e informazione, come educazione ad una nuova società digitalizzata e influenzata nel bene e nel male dalla rete. Pertanto un framework relativo allo sviluppo delle competenze digitali diventa fondamentale.

Il [DigComp 2.2](#) è l'ultima versione del DigComp, pubblicata nel marzo 2022, che introduce oltre 250 nuovi esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna delle 21 competenze digitali suddivise in 5 aree (alfabetizzazione su informazioni e dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza e problem solving). Vediamolo in figura:

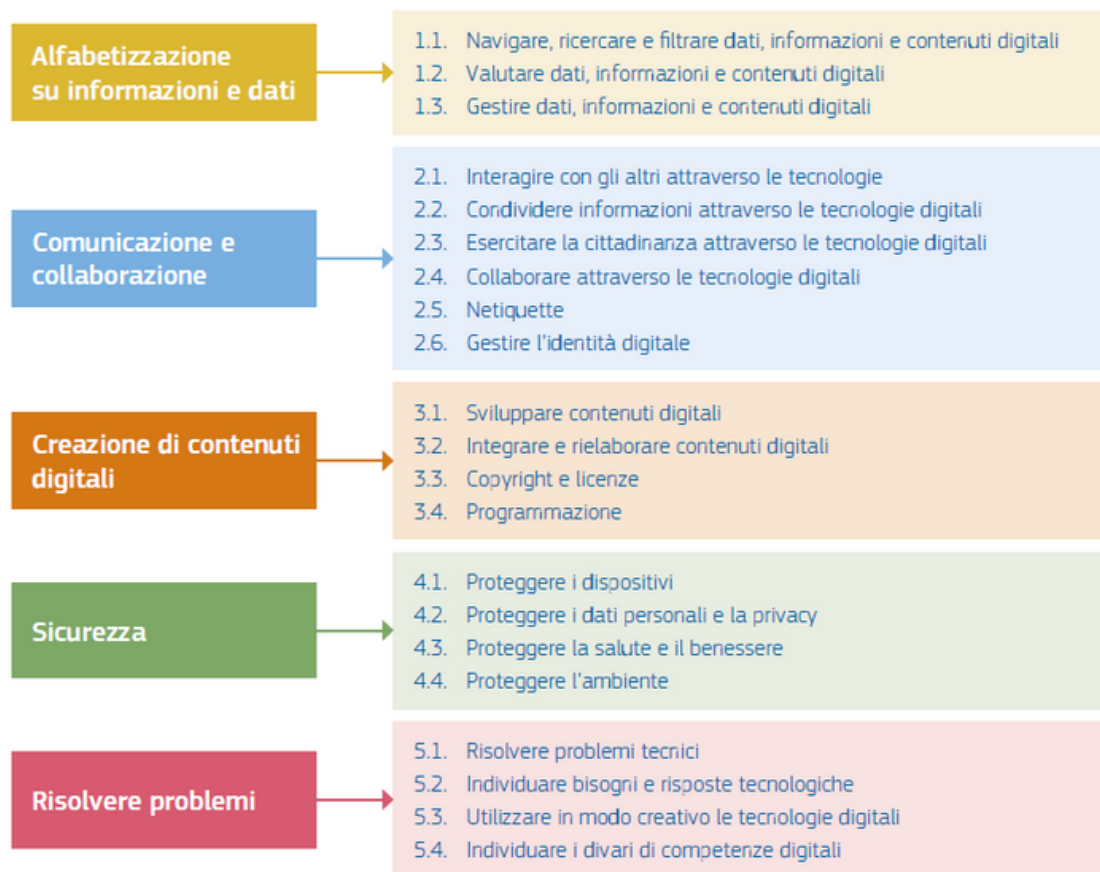


FIG.1 Il modello concettuale di riferimento del DigComp

Il DigComp 2.2 ha lo scopo di supportare i cittadini a usare le tecnologie digitali con fiducia, in modo critico e in relazione all'intelligenza artificiale.

Pertanto, un percorso formativo per gli studenti dovrebbe ricoprire tutte le aree suddette attraverso un approccio teorico/pratico, includere delle best practice così da ampliare il bagaglio di strumenti e know-how dello studente, e l'utilizzo di risorse digitali ad hoc per incrementare l'efficacia e l'efficienza del lavoro dello studente.

Sulla base di tali presupposti, Skill on Line ha prodotto un repository di materiali didattici utili per l'implementazione del framework DigComp 2.2 nelle scuole: una piattaforma digitale in cui è possibile fruire innumerevoli videolezioni interattive su tutte e cinque le aree di competenza individuate dalla Commissione Europea, con test correlati da impiegare come supporto all'organizzazione di percorsi formativi gestiti in autonomia dai docenti della scuola e dagli studenti per lo studio e le esercitazioni.

Di seguito si riportano un video di presentazione e una videolezione del [percorso studenti DigComp 2.2 di Skill on Line](#), a scopo esemplificativo.



[Guarda il video di presentazione del percorso studenti DigComp 2.2](#)



[DIGCOMP 2.2.](#)
[M1 - Alfabetizzazione](#)

Passo 4

Certificare le competenze digitali

La **certificazione EDSC DigComp** risponde in modo mirato all'iniziativa della Commissione Europea, prevista dall'azione 9 del [Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027](#). EDSC infatti sta per **European Digital Skills Certificate**, e l'obiettivo è quello di garantire a studenti, docenti, e più in generale ai cittadini di valorizzare le proprie competenze digitali con un certificato valido come credito formativo, spendibile nel mondo del lavoro e riconosciuto in tutta Europa.



La certificazione, **emessa sotto accreditamento Accredia** a livello nazionale e internazionale, supporta inoltre le scuole nell'implementazione del curricolo verticale per le competenze digitali degli studenti stabilita dal PNSD, secondo i framework DigComp 2.2 e DigCompEdu.



L'EDSC per certificare le competenze digitali dei tuoi studenti su DigComp 2.2

Emanuele Riva, Presidente dell'IAF e Direttore Dipartimento Certificazione e Ispezione Accredia



DigComp nella scuola italiana e la certificazione europea delle competenze digitali

Daniele Savoretti, A.D. TechNet Learning

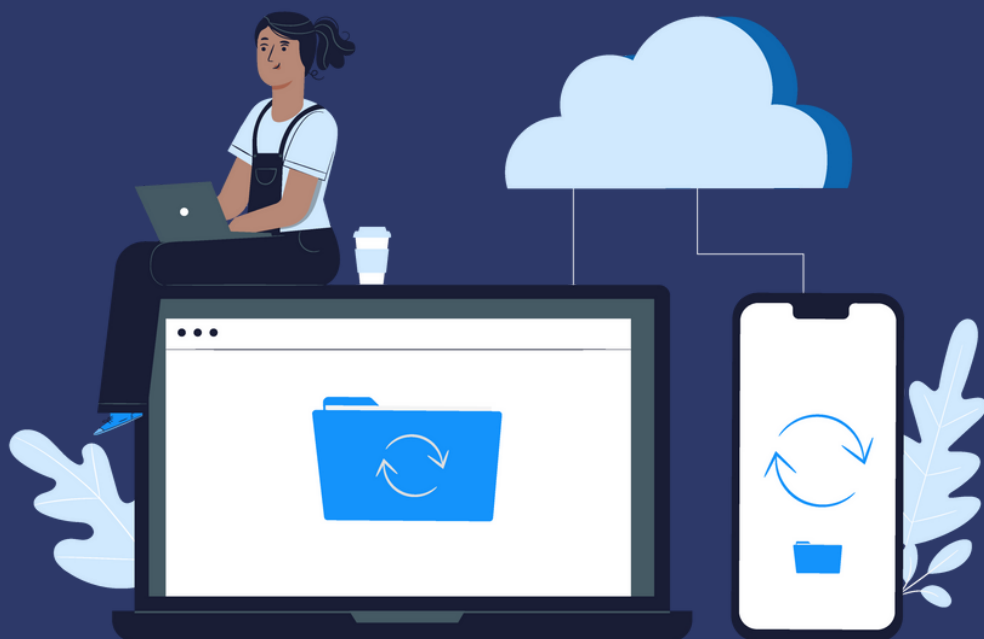
Forte della consapevolezza riguardante la crescente rilevanza della certificazione DigComp nella formazione e nel mercato del lavoro, Skill on Line è oggi **Exam Center EDSC DigComp riconosciuto da Intertek Italia**, [abilitato per attivare a sua volta le scuole come Test Center DigComp](#).



Grazie a questa iniziativa, ciascuna scuola potrà formare le competenze digitali di studenti e docenti e restituire loro una **certificazione in formato PDF e Open Badge**, e consultabile sul registro di Accredia.

Le scuole che aderiranno al progetto riceveranno la **targa "EDSC DigComp 2.2"**, come attestazione di avvenuta abilitazione in qualità di Test Center DigComp.





Contattaci
per maggiori informazioni

info@skillonline.org | [011 4530 663](tel:0114530663) | www.skillonline.org