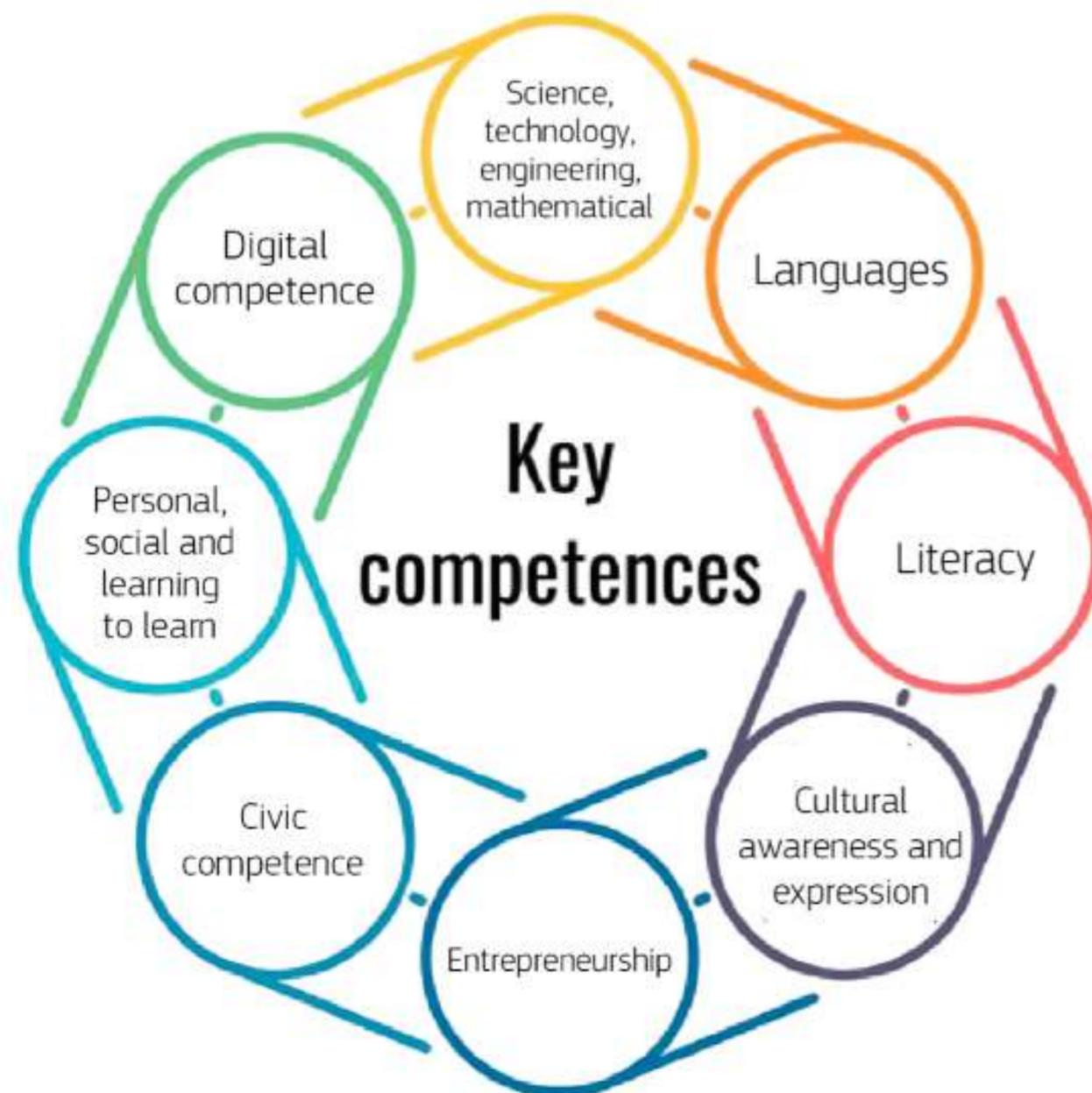


# Essere docenti “attrezzati”: tra buone pratiche in classe ed esperienze didattiche a distanza

24 maggio 2022

Elisabetta Siboni Servizio Marconi USR ER



La competenza digitale fa parte del quadro delle competenze chiave per l'apprendimento permanente

# I quadri di riferimento europei per le competenze digitali





JRC SCIENCE FOR POLICY REPORT

## European Framework for the **Digital Competence of Educators**

DigCompEdu

Christine Redecker (Author)  
Yves Punie (Editor)



[DigComp Edu](#)

## DigCompEdu

### Il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti e dei formatori

**Area 1: Coinvolgimento e valorizzazione professionale**



Usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale

**Area 2: Risorse digitali**



Individuare, condividere e creare risorse educative digitali

**Area 3: Pratiche di insegnamento e apprendimento**



Gestire e organizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento

**Area 4: Valutazione dell'apprendimento**



Utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione

**Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti**



Utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti

**Area 6: Favorire le competenze digitali degli studenti**

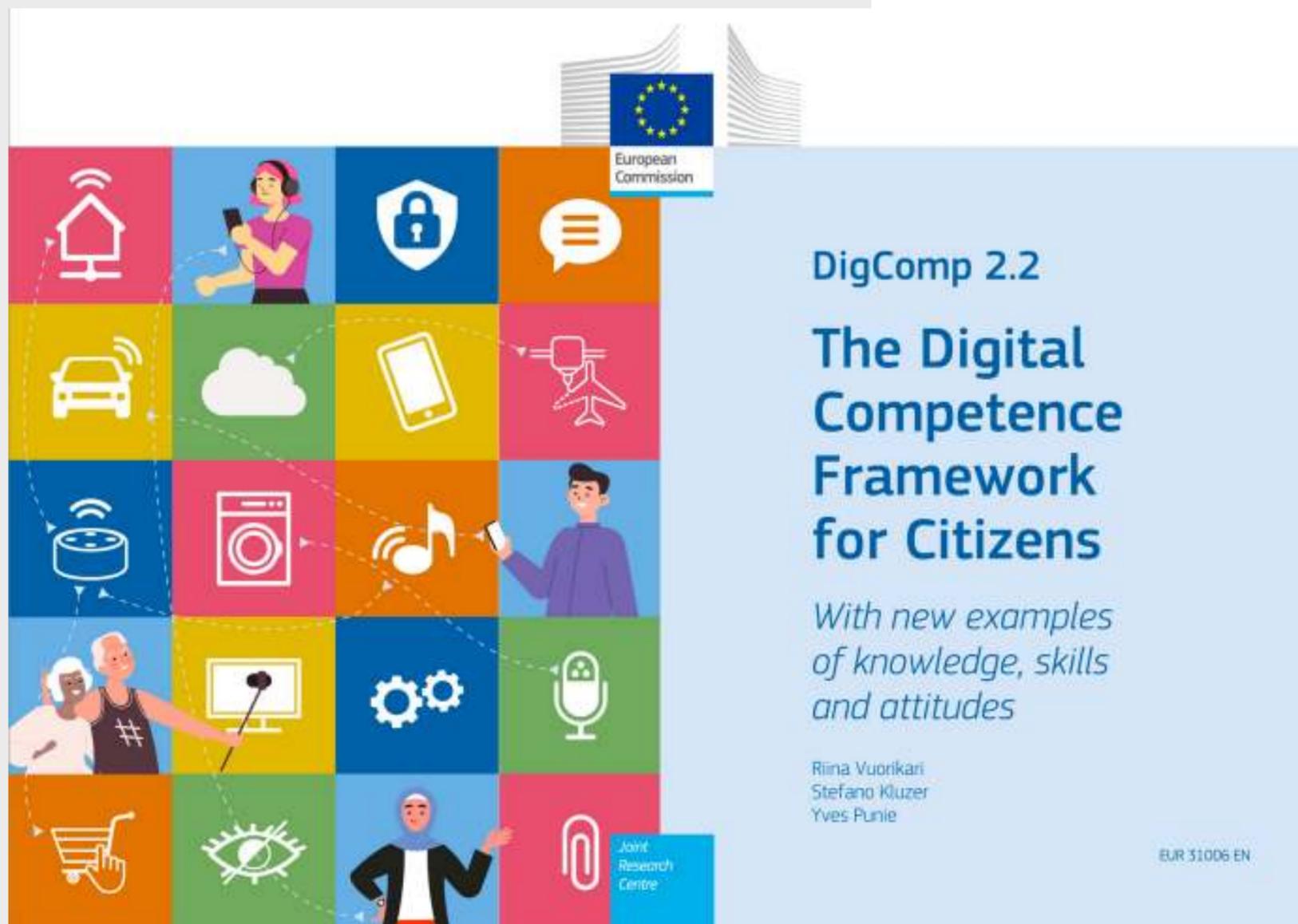


Aiutare gli studenti ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi.



## SELFIEforTEACHERS

strumento di autoriflessione online  
basato su DigCompEdu



## DigComp 2.2

### Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini

[DigComp 2.2](#)

Immagine da: R. Vuorikari, S. Kluzer, Y. Punie, *DigComp 2.2, The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*.

Fonte: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

## Alfabetizzazione su informazioni e dati



- 1.1. Navigare, ricercare e selezionare di 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 tramite le tecnologie digitali
- 2.2. Condividere informazioni e contenuti tramite le tecnologie digitali
- 2.3. Impegnarsi come cittadini tramite le tecnologie digitali
- 2.4. Collaborare tramite 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 necessità e risoluzioni tecnologiche
- 5.3. Usare creativamente le tecnologie digitali
- 5.4. Individuare lacune nella competenza digitale

## Dal DigComp 2.2 alle griglie di valutazione di Classroom



Progettare la griglia del compito di realtà

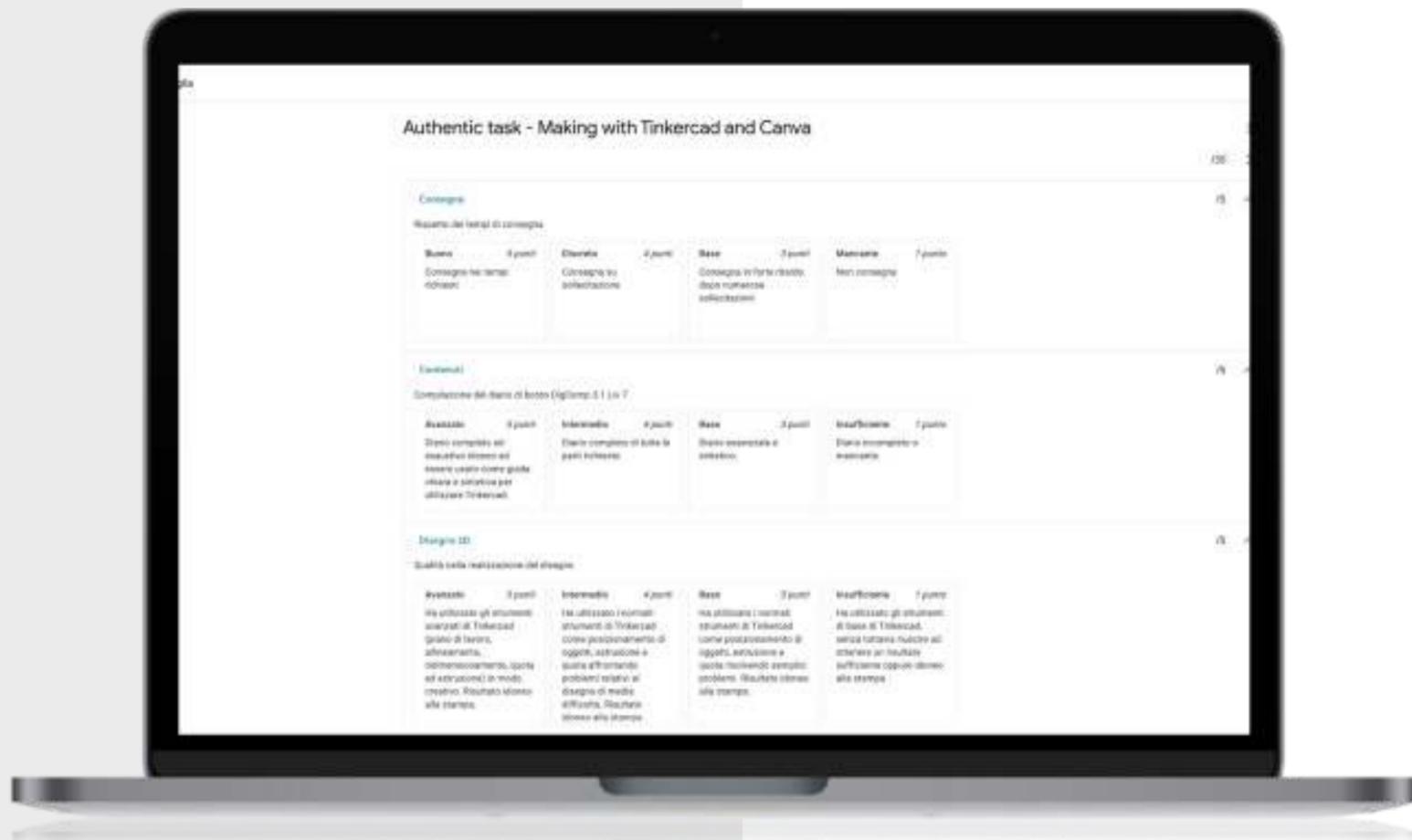
Fase 1 - Cosa vogliamo valutare? Quali competenze DigComp 2.2 usare?

Fase 2a - Identificazione dimensioni

Fase 2b - Identificazione livelli

Fase 3 - Identificazione delle descrizioni DigComp 2.2

Fase 4 - Verso la griglia di Classroom



# La valutazione del compito di realtà

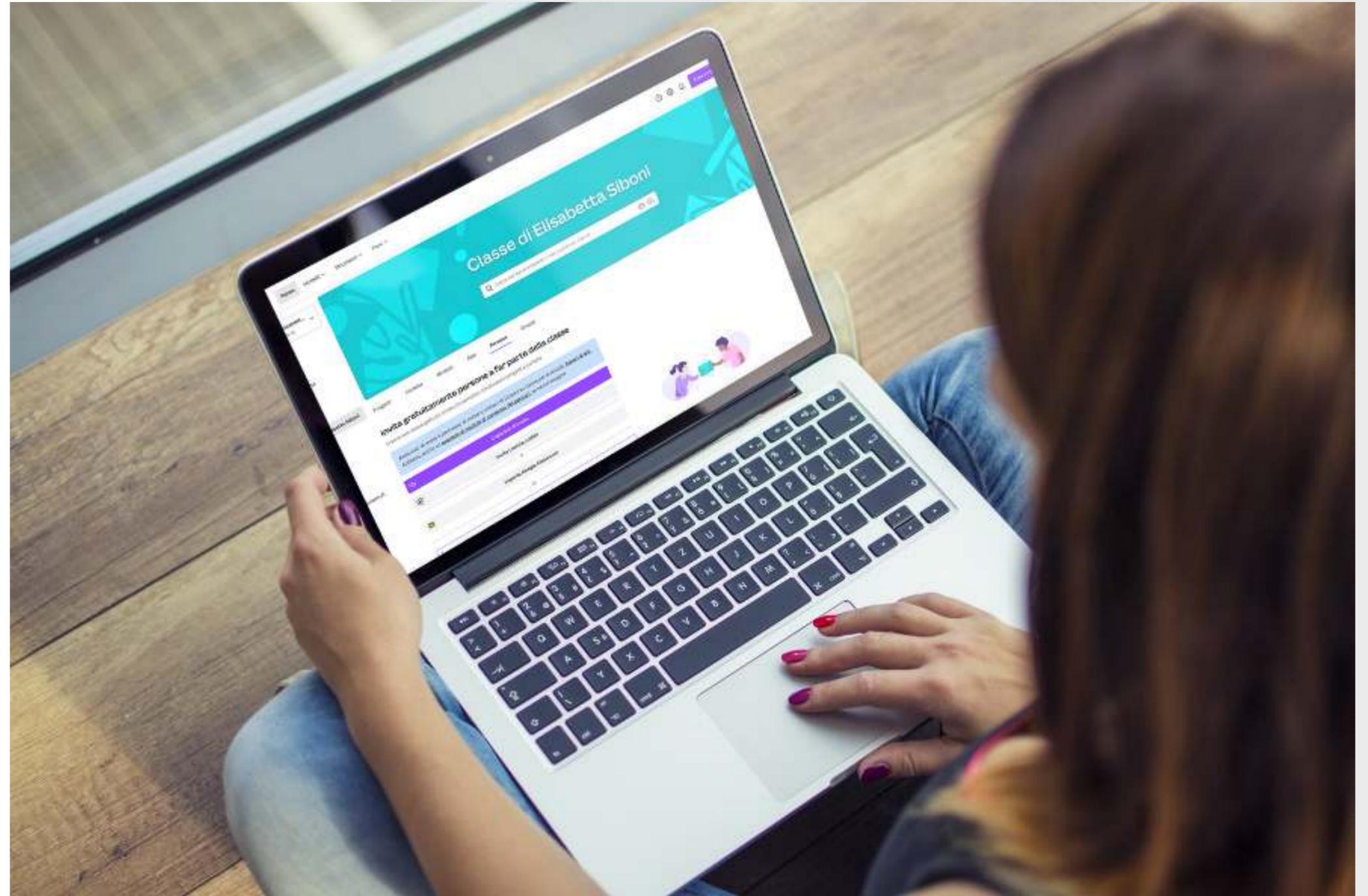
Le griglie di valutazione in Classroom



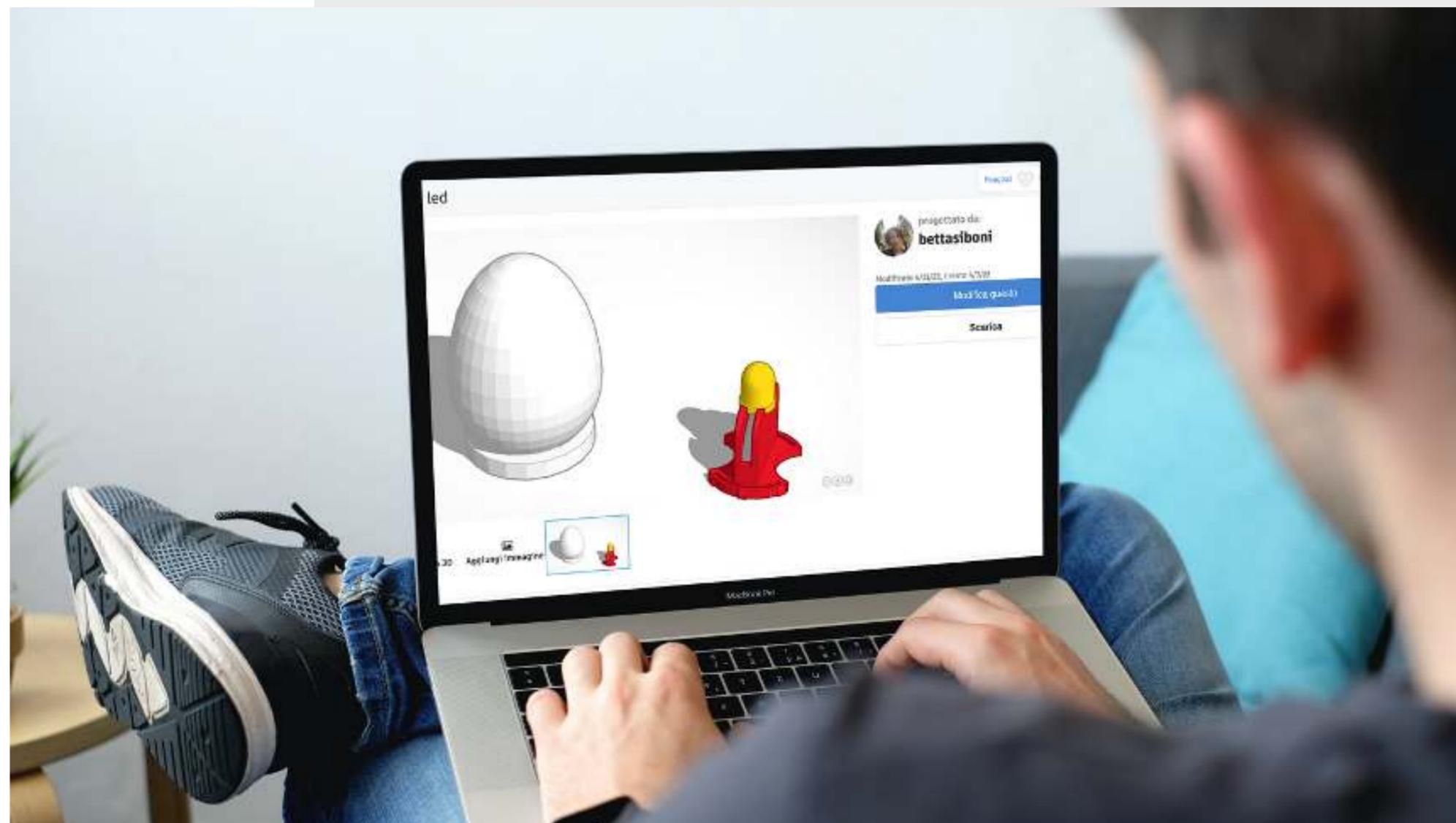
# Gli strumenti



# Canva Education

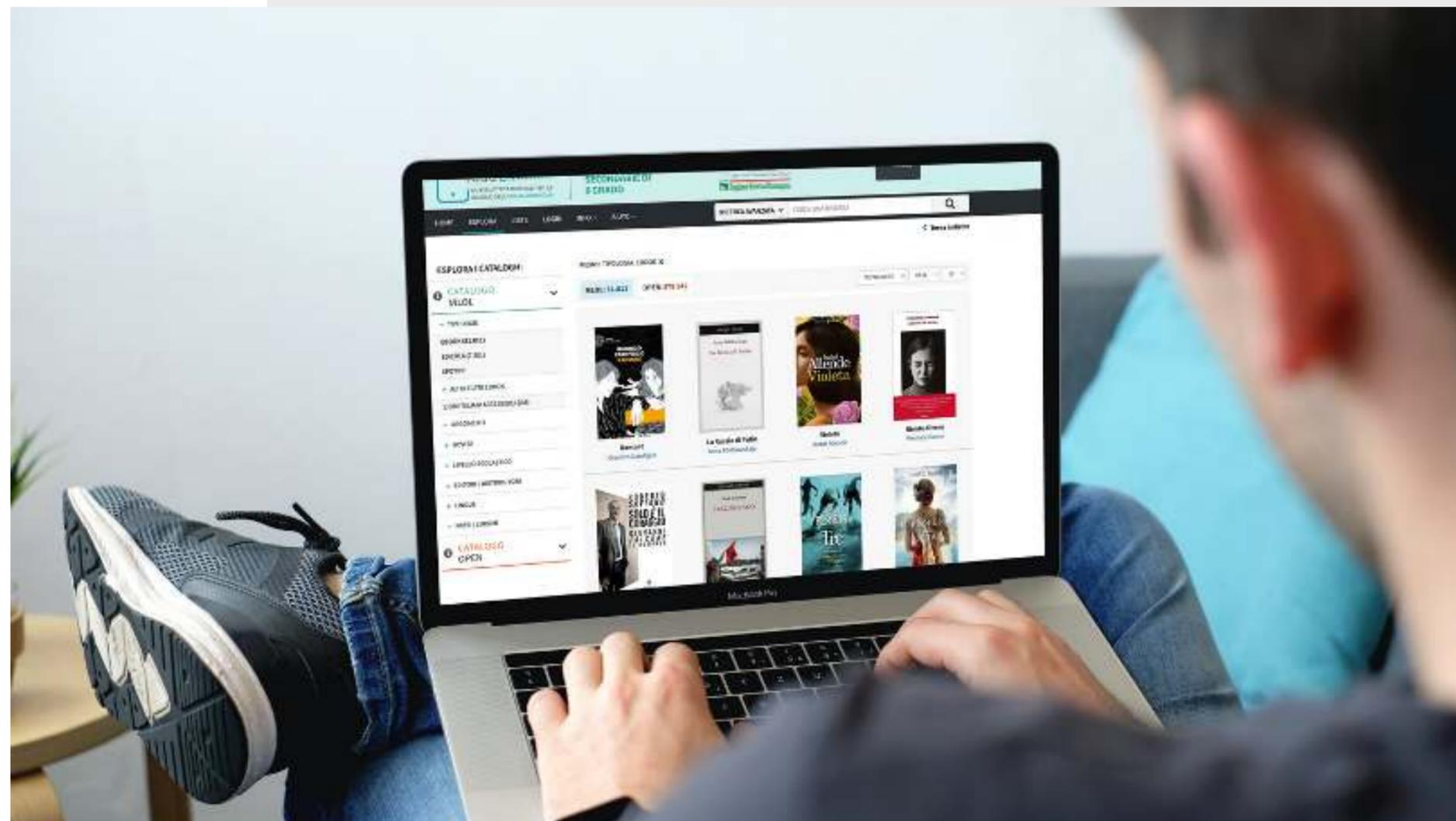


# Tinkercad per tutti!



# MLOL scuola per tutti!

Il progetto readER



readER

Un progetto triennale  
(2021/2023), promosso dalla  
Regione Emilia-Romagna e  
attuato dal Servizio  
Patrimonio Culturale con la  
collaborazione dell'USR ER

Una piattaforma di biblioteca  
digitale basata sul servizio  
MLOL Scuola

readER  
LA BIBLIOTECA DIGITALE  
PER LE SCUOLE  
DELL'EMILIA-ROMAGNA

70 mila LIBRI (EBOOK)  
7 mila GIORNALI, QUOTIDIANI,  
PERIODICI ITALIANI  
E DI TUTTO IL MONDO

**Qui  
si legge!**

ACCESSO LIBERO  
ogni giorno, 24 ore su 24  
dal tuo pc/tablet/smartphone

[www.readERperlascuola.it](http://www.readERperlascuola.it)

Emilia-Romagna. Il futuro lo facciamo insieme.

The advertisement features a hand holding a smartphone that displays the readER logo and statistics. The background is a blue and white patterned surface. A red banner at the bottom contains the slogan 'Emilia-Romagna. Il futuro lo facciamo insieme.'

# readER

Risorse a disposizione di  
studenti, insegnanti e ATA di  
tutte le scuole dell'Emilia  
Romagna 24 ore su 24, 7 giorni  
su 7

[Link a readER](#)

[Link ai webinar del progetto readER](#)

Regione Emilia-Romagna

readER  
LA BIBLIOTECA DIGITALE  
PER LE SCUOLE  
DELL'EMILIA-ROMAGNA

70 mila LIBRI (EBOOK)  
7 mila GIORNALI, QUOTIDIANI,  
PERIODICI ITALIANI  
E DI TUTTO IL MONDO

**Qui  
si legge!**

ACCESSO LIBERO  
ogni giorno, 24 ore su 24  
dal tuo pc/tablet/smartphone

[www.readERperlascuola.it](http://www.readERperlascuola.it)

Emilia-Romagna. Il futuro lo facciamo insieme.

Servizio Marconi TSI USR ER

siboni@istruzioneer.gov.it

*Essere docenti "attrezzati": tra buone pratiche in classe ed esperienze didattiche a distanza* di Elisabetta Siboni è distribuito con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale.

