Modello di maturità dell'apprendimento EdDiCo per la competenza nell'educazione digitale

EdDiCo Uscita 2

Documento di lavoro

Ottobre 2021

EdDiCo
Supporting the Development of the Digital Competences of Educators

Autori

Stefania Aceto, Lisa Marie Blaschke, Anthony Camilleri, Antonia Dittmann, Yasmin Djabarian, Jochen Ehrenreich, Ursula Göz, Raimund Hudak, Aida Lopez Serano, Ildiko Mazar, Stefano Menon, Carmen Padrón-Nápoles, Henri Pirkkalainen, Ira Sood, Matteo Uggeri, Daiva Urmoniene, Airina Volungeviciene, Vida Žviniene

Collaboratori

Il lavoro qui presentato si basa prevalentemente su elementi del Framework europeo DigCompEdu. I contenuti provenienti dal Framework DigCompEdu sono citati con riferimento alla politica di riutilizzo del DigCompEdu.
Redecker, C. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Punie, Y. (ed). EUR 28775 IT. Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo, 2017, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466

Editori

Antonia Dittmann, Yasmin Djabarian, Jochen Ehrenreich, Ursula Göz

Layout

Tara Drev

Copyright

(C) 2021, EdDiCo

Il Consorzio EdDico

Duale Hochschule Baden-Württemberg Heilbronn	DHBW	DE
Centro di innovazione della conoscenza	KIC	MT
Tampereen Korkeakoulusaatio Sr	TUNI	FI
Vytauto Didziojo Universitetas	VMU	LT
Fondazione Politecnico di Milano	FPM	IT
Stifterverband	SV	DE
Università Internazionale di La Rioja	UNIR	ES

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. Questa pubblicazione riflette solo il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Quest'opera è rilasciata sotto licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

1 Sintesi della gestione 4

2 Introduzione 5

2.1 Panoramica del processo 5

2.2 Il modello di maturità dell'apprendimento per la competenza nell'educazione digitale 6

2.3 Il contributo di EdDiCo a DigCompEdu 8

2.3.1 Gamification 10

2.3.2 (Micro-)Accreditamento 11

2.3.3 Riconoscimento 12

2.3.4 Lavoro agile 13

2.3.5 Salute 14

2.4 Chiamata all'azione 17

3 Il modello completo di maturità dell'apprendimento EdDiCo per la competenza nell'educazione digitale 18

1 Sommario

Il Learning Maturity Model for Digital Education Competence (Modello di maturità dell'apprendimento delle competenze per l'educazione digitale) è stato creato come parte della prima fase del progetto EdDiCo[1] (Supporting the Development and Certification of the Digital Competences of Educators, Project Ref: 2019-1-DE01-KA203-005070). L'obiettivo è quello di creare un **paradigma organizzativo per i contenuti formativi dell'educazione digitale.** Allineando la struttura del modello al quadro Tuning-CALOHEE (KSA - Knowledge, Skills, Attitudes), la sua compatibilità con il lavoro precedente (come il Tuning/CALOHEE Framework for Teacher Education[2] è stato perseguito. Questo ha il potenziale per aggiungere "l'educazione digitale" al quadro Tuning-CALOHEE e permettere la sua futuribile espansione. Il modello serve come base per l'output prncipale di EdDiCo: **una directory di apprendimento** con più di 500 opportunità di formazione digitale di alta qualità (ad esempio, Mssive Open Online Courses - MOOCs e Risorse Educative Aperte - OER). Le opportunità di apprendimento sono abbinate secondo specifici sottoinsiemi di competenze e livelli di progressione e saranno suggerite agli educatori attraverso **uno strumento di autovalutazione**.

Il Learning Maturity Model for Digital Education Competence descrive ogni sottoinsieme delle competenze identificate nel Competence Meta Model for Digital Educators[3] in termini di **tre livelli di competenza** - Explorer, Expert, Pioneer - e suddivide ogni competenza nei suoi elementi costitutivi di (1) **conoscenza**, (2) **abilità** e (3) **autonomia e responsabilità**. Questa differenziazione riconosce da un lato che gli educatori possono non solo misurare il loro livello di competenze digitali specifiche in termini binari, ma piuttosto in termini di livelli di competenza. D'altra parte, la struttura tripartita riflette l'assunto che le competenze siano un conglomerato di conoscenze relative al contenuto (ad esempio sulle tecnologie digitali e le strategie pedagogiche), l'applicazione di questa conoscenza e l'atteggiamento o la mentalità che gli educatori mostrano. Poiché il meta-modello delle competenze per gli educatori digitali si basa fortemente sul Quadro europeo per le competenze digitali degli educatori (DigCompEdu)[4], il modello di maturità dell'apprendimento può essere inteso come una proposta per rendere ulteriormente operativo DigCompEdu.

Il Modello di Maturità dell'Apprendimento delle Competenze per l'Educazione Digitale è stato convalidato in diverse fasi del suo processo di creazione e ha molto beneficiato del feedback e degli scambi con vari stakeholder. Il consorzio EdDiCo vede il modello proposto come una **base di discussione.**

[1] https://eddico.eu/

[2] https://www.calohee.eu/wp-content/uploads/2018/11/4.1-Assessment-Reference-Frameworks-for-Civil-Engineering-Teacher-Education-History-Nursing-and-Physics-FINAL-READER-v2.pdf

[3] https://eddico.eu/outputs/wp1/

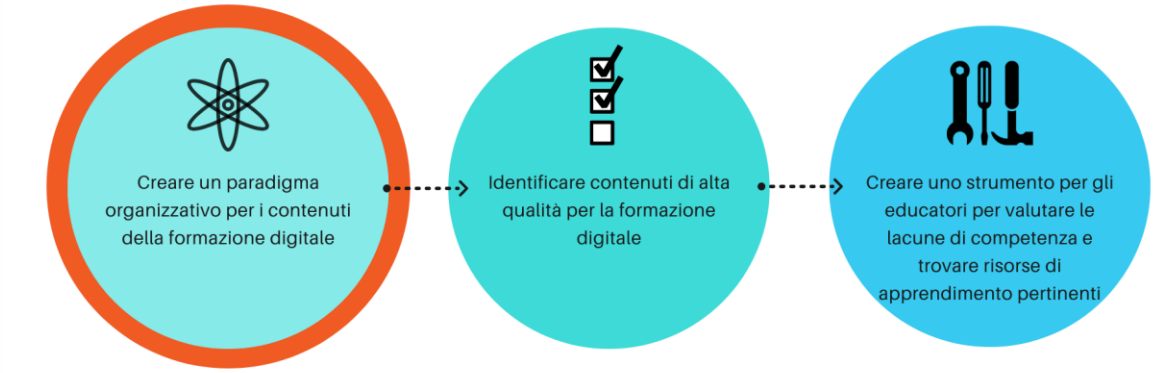
[4] https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu

2 Introduzione

Il Learning Maturity Model for Digital Education Competence è stato creato per creare un **paradigma organizzativo per i contenuti formativi di educazione digitale.**

Questo modello serve come base per l'output centrale di EdDiCo: una **directory di apprendimento** con più di 500 opportunità di apprendimento digitali gratuite e di qualità, preferibilmente pubblicate sotto una licenza aperta (per esempio, MOOCs o video interattivi). Queste opportunità di apprendimento sono descritte secondo specifici sottoinsiemi di competenze e livelli di progressione inclusi nel modello. Saranno suggerite agli educatori per sviluppare ulteriormente le loro competenze secondo i loro livelli di competenza digitale, misurati utilizzando lo **strumento di autovalutazione** creato nella terza fase del progetto.

2.1 Panoramica del processo



Meta-modello delle competenze per educatori digitali[5](output intellettuale 1)

Nell'analisi di 20 framework di competenza[6] nazionali ed europei, il Quadro europeo per le competenze digitali dei docenti e degli educatori (DigCompEdu)[7] è stato selezionato come

[5] https://eddico.eu/outputs/wp1/

[6] https://eddico.eu/wp-content/uploads/sites/24/2020/11/EDDICO-Frameworks-2.pdf

[7] https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu

nucleo del meta-modello, data la copertura completa di DigCompEdu delle aree di competenza rilevanti e la sua validità transnazionale.

Modello di maturità dell'apprendimento per la competenza nell'educazione digitale (output intellettuale 2)

Il modello di maturità dell'apprendimento proposto **operazionalizza** ulteriormente **DigCompEdu** scomponendo le dimensioni della competenza nei loro elementi costitutivi di conoscenza, abilità e attitudini. Inoltre, **estende DigCompEdu** suggerendo quattro nuovi sottoinsiemi di competenze e una nuova dimensione alla struttura.

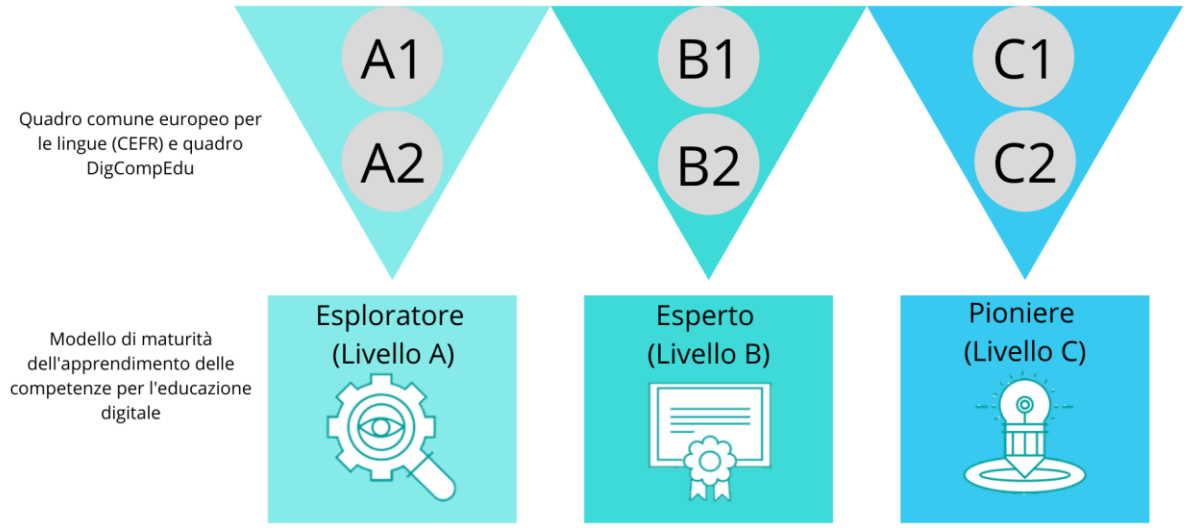
Sulla base del Meta-Modello di Competenza per l'Educazione Digitale e del Modello di Maturità dell'Apprendimento per la Competenza nell'Educazione Digitale, il progetto EdDiCo:

- **costruisce una Directory delle opportunità di apprendimento aperto e delle risorse educative per l'educazione digitale** che includa oltre cinquecento MOOC, libri di testo aperti, open courseware, video e altre risorse sulla formazione digitale degli insegnanti (prodotto intellettuale 3).
- **costruisce uno strumento di autovalutazione e raccomandazione per le competenze digitali dei docenti e degli educatori**, che suggerirà adeguate opportunità di apprendimento (aperto). (prodotto intellettuale 4).

2.2 Il modello di maturità dell'apprendimento per la competenza nell'educazione digitale

Tre livelli di competenza

Per ogni area di competenza (dimensione) identificata, il Learning Maturity Model descrive tre diversi stadi di sviluppo della competenza digitale.



Queste fasi sono collegate ai sei livelli di competenza utilizzati dal Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue (CEFR), che vanno **da A1 a C2**, come proposto nel quadro DigCompEdu. Per i suoi livelli di competenza (A, B, C), il modello di maturità dell'apprendimento utilizza descrittori di ruolo che fanno riferimento al quadro DigCompEdu: **Explorer** (livello A), **Expert** (livello B) e **Pioneer** (livello C). Per i livelli B e C, **la progressione è cumulativa** nel senso che ogni descrittore di livello superiore comprende tutti i descrittori di livello inferiore.

Conoscenze, abilità e attitudini

Come parte dell'attività di livellamento, il Learning Maturity Model usa gli indicatori Knowledge, Skills e Attitudes descritti dal progetto Tuning/CALOHEE per proporre descrittori generici del livello di competenza per la competenza nell'educazione digitale.

Conoscenza

Competenze legate ai contenuti (per esempio sulle tecnologie digitali e le strategie pedagogiche)

Abilità

L'applicazione di questa conoscenza

Attutudes

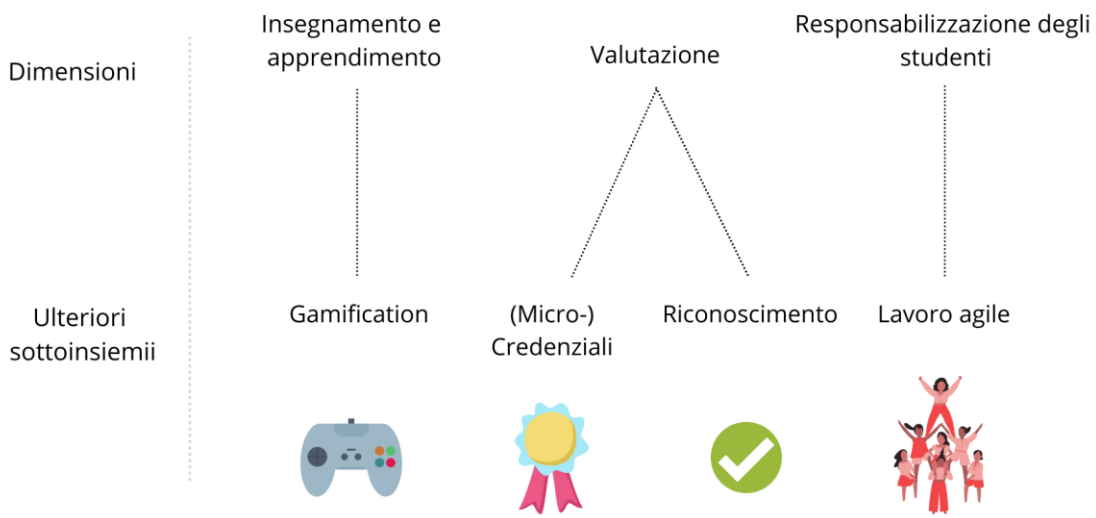
L'atteggiamento o mentalità che gli educatori mostrano

Allineando la struttura del Learning Maturity Model al quadro CALOHEE, è stata perseguita la sua compatibilità con il lavoro precedente (come il Tuning/CALOHEE Framework for Teacher Education[8]).

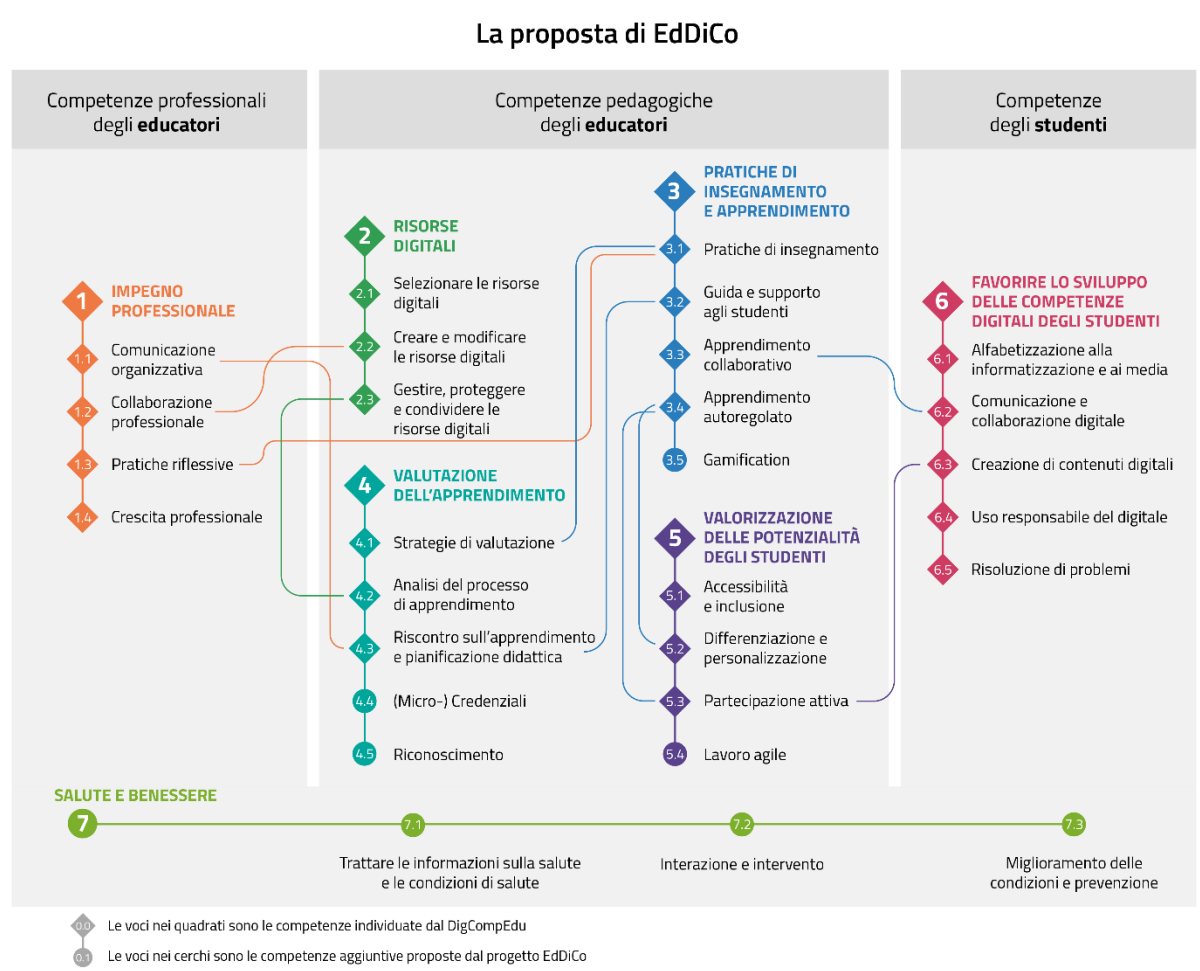
2.3 Il contributo di EdDiCo a DigCompEdu

Quattro sottoinsiemi di competenze - **Gamification, (Micro-)Credenziali, Riconoscimento, Lavoro Agile** - così come una nuova dimensione - **Salute** - sono stati aggiunti al nucleo del modello DigCompEdu nel tentativo di completare in modo significativo e orientato ai bisogni la struttura.

[8] https://www.calohee.eu/wp-content/uploads/2018/11/4.1-Assessment-Reference-Frameworks-for-Civil-Engineering-Teacher-Education-History-Nursing-and-Physics-FINAL-READER-v2.pdf


Dimensioni
Insegnamento e apprendimento
Valutazione
Responsabilizzazione degli studenti
Ulteriori sottoinsiemii
Gamification
(Micro-) Credenziali
Riconoscimento
Lavoro agile

Salute
Interazione e intervento
Miglioramento delle condizioni e prevenzione
Trattare informazioni e condizioni di salute



2.3.1 Gamification

Riconoscendo l'importanza attuale e futura degli elementi di gamification come parte di processi di insegnamento e apprendimento incentrati sullo studente, motivanti e sostenibili, il sottoinsieme "Gamification" è stato aggiunto alla dimensione "Insegnamento e apprendimento".

Descrizione

Usare elementi di gamification come sfide, competizioni, punti, badge e classifiche per rendere l'esperienza di apprendimento più divertente e il risultato dell'apprendimento più sostenibile.

Sottoinsieme 3.5
Gamification
Usare elementi di gamification come sfide, competizioni, punti, badge e classifiche per rendere l'esperienza di apprendimento più piacevole e il risultato di apprendimento più sostenibile. (il nostro suggerimento)

	Conoscenza (competenza relativa al contenuto)	Competenze (applicazione della conoscenza)	Atteggiamenti (autonomia e responsabilità)

Esploratore (livello A)	sa cos'è la gamification supportata digitalmente e come si applica attraverso esempi specifici	è in grado di applicare un processo gamificato supportato digitalmente in situazioni di insegnamento e apprendimento per migliorare il coinvolgimento degli studenti se gli viene fornita la tecnologia	interesse generale per i processi di gamification supportati digitalmente
Esperto (livello B)	conosce il concetto alla base dei processi di gamification supportati digitalmente e le varietà e le opportunità delle diverse offerte di gamification.	è in grado di applicare un processo di gamification supportato digitalmente in situazioni di insegnamento e apprendimento e scegliere la migliore tecnologia per ottenere i risultati di apprendimento desiderati	atteggiamento esplorativo verso la selezione di tecnologie che possono meglio guidare le attività di gamification supportate digitalmente e la riprogettazione delle attività di apprendimento ai fini della gamification
Pioniere (livello C)	ha un'ampia conoscenza dei processi di gamification supportati digitalmente nell'insegnamento e nell'apprendimento	è in grado di progettare, implementare e valutare un processo di gamification supportato digitalmente indipendentemente dalla tecnologia digitale disponibile e integra le attività nell'intero processo di apprendimento; utilizza il potenziale della gamification supportata digitalmente per la motivazione, la creatività e l'autonomia degli studenti, così come la tolleranza verso la complessità e il fallimento	un approccio creativo verso la creazione di processi di gamification incentrati sull'allievo e l'esplorazione di nuove aree per l'applicazione della gamification digitale nell'apprendimento

2.3.2 (Micro-)Credenzializzazione

La *(Micro-)credenzializzazione* è stata identificata come un sottoinsieme aggiuntivo alla dimensione "Valutazione", data l'importanza di promuovere una certificazione più flessibile e su piccola scala dei risultati di apprendimento e delle competenze raggiunte, nonché di facilitare il riconoscimento nello Spazio europeo dell'istruzione superiore e oltre.

Descrizione

Progettare badge/credenziali che contengano tutte le informazioni disponibili per facilitare il riconoscimento (dei risultati intermedi).

Sottoinsieme 4.4
(Micro-) CredenzialiPer
progettare badge/credenziali che contengano tutte le informazioni disponibili per facilitare il riconoscimento (dei risultati intermedi). (nostro suggerimento)

	Conoscenza (competenza relativa al contenuto)	**Competenze (applicazione della conoscenza)**	**Atteggiamenti (autonomia e responsabilità)**
Esploratore (livello A)	è consapevole del processo di progettazione di micro-credenziali a livello di micro e macro curriculum e dei collegamenti e meta-dati tra la credenziale e il curriculum digitale in un ambiente di apprendimento virtuale	utilizza i sistemi esistenti per emettere credenziali digitali; progetta microcredenziali a livello di micro e macro curriculum e i collegamenti e metadati tra la credenziale e il curriculum digitale in un ambiente di apprendimento virtuale	interesse nel potenziale dei micro-credenziali per sostenere i principi del riconoscimento dei risultati dell'apprendimento e del trasferimento ECTS tra gli EHEA

Esperto (livello B)	ha una conoscenza avanzata del processo di progettazione di micro-credenziali a livello di micro e macro curriculum ed è in grado di spiegare i collegamenti e i meta-dati tra la credenziale e il curriculum digitale in un ambiente di apprendimento virtuale	usa e spiega un sistema di credenziali per emettere credenziali digitali; fa da consulente sul processo di progettazione di credenziali digitali e revisiona tra pari le micro-credenziali sviluppate a livello di micro e macro curriculum e revisiona e aggiorna i meta-dati per le credenziali sui risultati dell'apprendimento, il metodo di valutazione, il livello EQF ecc. dai sistemi IT come il curriculum digitale in un ambiente di apprendimento virtuale	curiosità verso i micro-credenziali digitali e i micro-credenziali come mezzo per sostenere i principi del riconoscimento dei risultati dell'apprendimento e del trasferimento ECTS tra gli EHEA
Pioniere (livello C)	ha una conoscenza completa del processo di progettazione di micro-credenziali a livello di micro e macro curriculum e dei collegamenti e metadati tra la credenziale e il curriculum digitale nell'ambiente di apprendimento virtuale	monitora continuamente l'attività digitale e riflette e sintetizza i dati digitali degli studenti per identificare i modelli di apprendimento e adattare le proprie strategie di insegnamento; valuta e discute criticamente il valore e la validità delle diverse fonti di dati, nonché l'adeguatezza dei metodi comuni utilizzati per l'analisi dei dati	impegno verso l'empowerment dei colleghi nella progettazione di micro-credenziali e digitali come mezzo per sostenere i principi di riconoscimento dei risultati dell'apprendimento e il trasferimento ECTS tra gli EHEA

2.3.3 Riconoscimento

Il riconoscimento e la convalida dell'apprendimento formale e non formale tra istituzioni e paesi stanno guadagnando importanza in un mondo di apprendimento online e di crescente mobilità degli studenti. Il riconoscimento segue i regolamenti nazionali e internazionali e le linee guida specifiche delle istituzioni. È sempre fatto verso un curriculum specifico o una qualifica.

Descrizione

Giudicare le informazioni fornite in una credenziale di apprendimento e le informazioni aggiuntive per riconoscere le abilità e le competenze verso una credenziale più ampia.

Sottoinsieme 4.5
Riconoscimento
Giudicare le informazioni fornite nella credenziale di apprendimento e le informazioni aggiuntive per riconoscere le abilità e le competenze verso una credenziale più ampia. (nostro suggerimento)

	Conoscenza (competenza relativa al contenuto)	**Competenze (applicazione della conoscenza)**	**Atteggiamenti (autonomia e responsabilità)**
Esploratore (livello A)	conosce le linee guida e gli strumenti istituzionali per il riconoscimento dell'apprendimento formale e non formale	confronta i risultati documentati e i metodi di valutazione con i risultati di apprendimento o le competenze da riconoscere; controlla la validità di una credenziale; converte il voto, documenta e comunica la decisione di riconoscimento; applica le linee guida e gli strumenti istituzionali per il riconoscimento dell'apprendimento formale e non formale	atteggiamento positivo verso il riconoscimento dell'apprendimento formale e non formale

Esperto (livello B)	conosce sia le linee guida e gli strumenti istituzionali che i principi e i regolamenti pertinenti per il riconoscimento dell'apprendimento formale e non formale	forma e consulta sui processi di riconoscimento dell'apprendimento formale e non formale; progetta curricula per sostenere il riconoscimento. prepara e firma accordi di riconoscimento dei crediti; fornisce informazioni ai discenti sull'apprendimento aperto e su come può essere riconosciuto; applica le linee guida e gli strumenti istituzionali per il riconoscimento dell'apprendimento formale e non formale	impegno a convincere i colleghi dei vantaggi del riconoscimento. promozione di processi trasparenti e facili da seguire per il riconoscimento nella sua istituzione
Pioniere (livello C)	conosce e migliora le linee guida e gli strumenti istituzionali e alla luce delle recenti discussioni e degli aggiornamenti dei principi e dei regolamenti pertinenti per il riconoscimento dell'apprendimento formale e non formale	spiega, crea, implementa e migliora continuamente le procedure e gli strumenti istituzionali per il riconoscimento, come processi chiaramente definiti e armonizzati per il riconoscimento, database di riconoscimento, standard di dati e scambio di informazioni digitali, informazioni ai discenti sull'apprendimento aperto e su come può essere riconosciuto, coinvolgimento degli stakeholder. condivide e discute esperienze e sviluppi con la comunità rilevante	impegno a garantire che lo stesso livello di criteri di riconoscimento sia applicato in tutta l'istituzione e a sviluppare (ulteriormente) una banca dati di riconoscimento all'interno della sua istituzione

2.3.4 Lavoro agile

Considerando le sfide in un mondo VUCA (volatile, incerto, complesso, ambiguo) e la crescente necessità di affrontarle in modo collaborativo e iterativo, l'importanza di metodi di lavoro e mentalità appropriati si riflette nell'inclusione del sottoinsieme di competenze "Agile Working" nel modello.

Descrizione

Mettere in grado gli studenti in un team interdisciplinare di sviluppare in modo collaborativo un prototipo rapido di risoluzione dei problemi, che crea valore per l'utente, utilizzando metodi agili e iterativi.

Sottoinsieme 5.4
Lavoro agile
Permettere agli studenti in un team interdisciplinare di sviluppare in modo collaborativo un prototipo rapido di risoluzione dei problemi, che crea valore per l'utente, utilizzando metodi agili e iterativi. (nostro suggerimento)

	Conoscenza (competenza relativa al contenuto)	**Competenze (applicazione della conoscenza)**	**Atteggiamenti (autonomia e responsabilità)**
Esploratore (livello A)	è consapevole dei metodi agili e del loro potenziale per consentire agli studenti di lavorare in modo collaborativo e iterativo su prototipi incentrati sull'utente	fa un uso di base delle tecnologie digitali e dei metodi agili per motivare gli studenti e prepararli ad adattarsi ai cambiamenti (per esempio usando ambienti di apprendimento flessibili e tecnologie digitali per sostenere l'apprendimento attivo e collaborativo)	interesse per il potenziale dei metodi agili per i processi di apprendimento degli studenti

Esperto (livello B)	conosce vari metodi agili e tecnologie digitali per facilitare una classe agile così come la filosofia agile per incoraggiare gli studenti e favorire la crescita	impiega attivamente i metodi agili inserendoli efficacemente nei processi di apprendimento e insegnamento; utilizza strumenti di collaborazione, comunicazione e innovazione e impiega pratiche innovative (ad esempio utilizzando sfide reali) per stimolare il pensiero creativo e la preparazione degli studenti	flessibilità nel creare ambienti di apprendimento agili e collaborativi per gli studenti
Pioniere (livello C)	conosce una varietà di metodi agili, casi d'uso, tecnologie digitali e strategie pedagogiche che permettono il lavoro di gruppo collaborativo e la prototipazione centrata sull'utente in ambienti di apprendimento multidisciplinari	sviluppa tecniche pedagogiche innovative che creano un ambiente incentrato sul sostegno agli studenti nello sviluppo di abilità adattive e nel lavoro collaborativo e iterativo in varie costellazioni di team multidisciplinari (ad esempio crea insieme agli studenti laboratori di idee collaborativi utilizzando tecnologie emergenti come gli spazi di realtà virtuale)	attitudine imprenditoriale e approccio creativo verso la promozione di un ambiente di apprendimento agile e collaborativo

2.3.5 Salute

Facendo riferimento alla definizione di salute dell'OMS come "uno stato di completo benessere fisico, mentale e sociale e non solo l'assenza di malattia o infermità", l'impatto delle tecnologie digitali su studenti ed educatori è stato considerato allo stesso modo una parte costituzionale del modello qui discusso.

Per questa nuova dimensione, si descrivono diversi stadi di maturità, allineati con lo stato di coscienza degli educatori che portano a tre serie fondamentali di attività:

Per questa nuova dimensione, si descrivono diversi stadi di maturità, allineati con lo stato di coscienza degli educatori che portano a tre serie fondamentali di attività:

- Trattare le informazioni sulla salute e le condizioni di salute
- interazione e intervento, così come
- Miglioramento delle condizioni e prevenzione

Descrizione

Essere consapevoli dell'impatto sulla salute quando si usano le tecnologie digitali, e capaci di comunicare, interagire o intervenire per quanto riguarda la salute fisica o mentale degli studenti e di se stessi, essendo educatori. Scoprire e prevenire i potenziali pericoli e contribuire ai miglioramenti.

Dimensione 7: Salute e benessere

Sottoinsieme 7.1
Trattare le informazioni sulla salute e le condizioni di salute legate all'uso delle tecnologie digitali
Essere consapevoli dell'impatto sulla salute delle tecnologie digitali e capaci di esplorare informazioni aggiornate sulla salute. Monitorare la propria situazione e quella degli studenti e applicare le informazioni valutate per inquadrare l'uso significativo delle tecnologie digitali nei processi di apprendimento. (suggerimento proprio)

	Conoscenza (competenza relativa al contenuto)	Competenze (applicazione della conoscenza)	Atteggiamenti (autonomia e responsabilità)
Esploratore (livello A)	è consapevole che le tecnologie digitali possono avere un impatto sulla propria salute e su quella degli studenti e sa come accedere alle informazioni disponibili sulla salute	abbina e valuta la propria situazione e quella degli studenti con le informazioni disponibili sulla salute	impegno a promuovere la propria salute e quella degli studenti, basato su un approccio aperto e imparziale; interesse generale nell'impatto sulla salute implicito nell'uso delle tecnologie digitali
Esperto (livello B)	comprende le questioni speciali dell'impatto sulla salute da parte delle tecnologie digitali e conosce gli schemi di supporto o i punti di contatto	accresce la consapevolezza dell'impatto sulla salute delle tecnologie digitali; utilizza le conoscenze organizzative, pedagogiche e tecnologiche per l'attuazione di misure di prevenzione dei pericoli e di miglioramento delle condizioni di impatto sulla salute delle tecnologie digitali accresce la consapevolezza dell'impatto delle tecnologie digitali sulla salute; . Utilizza le conoscenze organizzative, pedagogiche e tecnologiche per l'attuazione di misure di prevenzione dei pericoli e di miglioramento delle condizioni o di minimizzazione dell'impatto delle tecnologie digitali sulla salute.	desiderio di considerare la propria salute e quella degli studenti cruciale per i processi di insegnamento e apprendimento, sulla base di un approccio responsabile ed esplorativo; monitoraggio critico delle informazioni sulla salute
Pioniere (livello C)	ha una conoscenza completa dei problemi di salute legati all'uso delle tecnologie digitali e dei metodi per valutare la propria situazione o quella degli studenti con lungimiranza.	anticipa l'impatto futuro delle tecnologie digitali sulle condizioni di salute proprie e degli allievi e crea informazioni aggiornate sulla salute	approccio creativo alla percezione, valutazione e ulteriore esplorazione dell'impatto delle tecnologie digitali sulla salute; impegno a migliorare la base di informazioni e le condizioni di salute degli studenti e di se stessi

Sottoinsieme 7.2Interazione e intervento
Sostenere l'uso sano della tecnologia digitale e mantenere un'interazione positiva con gli studenti o con i pari per quanto riguarda i problemi di salute. Offrire o cercare supporto se l'evidenza lo richiede. (nostro suggerimento)

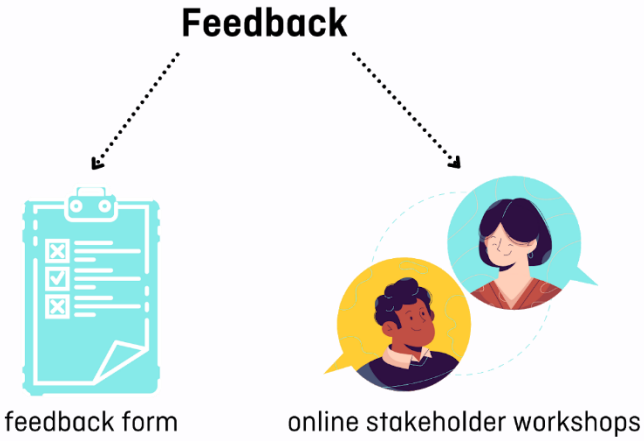
Esploratore (livello A)	conosce i criteri di base per l'intervento e i primi passi di assistenza per gli studenti/educatori a rischio di problemi di salute legati all'uso delle tecnologie digitali	mantiene una comunicazione/interazione positiva con gli allievi, i colleghi/pari per quanto riguarda la propria situazione di salute o quella degli allievi; trasferisce e applica i criteri per un intervento significativo alla situazione/condizione reale degli allievi o di se stesso	apertura mentale verso l'interazione comunicativa riguardante questioni personali di se stessi o degli studenti; consapevolezza dell'urgenza di sostenere gli studenti o i colleghi nell'affrontare l'impatto sulla salute delle tecnologie digitali
Esperto (livello B)	sa come valutare la situazione dell'allievo (o degli allievi) o di se stesso, sulla base di criteri graduali per l'intervento e sa dove ottenere supporto se l'evidenza lo richiede (colleghi/pari, terzi)	sostiene l'uso salutare della tecnologia digitale da parte degli allievi e offre un supporto personale se l'evidenza lo richiede; cerca supporto personale da colleghi/pari per i propri problemi e ottiene consulenza da terzi, se l'evidenza lo richiede; assiste attivamente gli allievi o organizza un supporto medico/psicologico (istantaneo); mette in relazione i formati (digitali) per la comunicazione/interazione riguardo all'impatto sulla salute delle tecnologie digitali; valuta la situazione degli allievi o di se stesso, sulla base di criteri di intervento	simpatia ed empatia per le personalità degli studenti, compresi i problemi di salute fisica e mentale; fiducia in se stessi per comunicare i propri problemi di salute fisica o mentale; disponibilità ad assistere e sostenere attivamente gli studenti o i colleghi in questioni relative agli impatti sulla salute delle tecnologie digitali

Pioniere (livello C)	espande continuamente la conoscenza delle strategie e dei metodi di comunicazione/interazione relativi all'impatto sulla salute delle tecnologie digitali; sa come intervenire personalmente in diverse situazioni di studenti o educatori riguardo a questioni di salute legate all'uso delle tecnologie digitali	integra sistematicamente l'interazione per la rettifica in situ della propria condizione/situazione di salute e di quella dei discenti; interviene attivamente, appropriatamente e immediatamente con misure efficaci se l'evidenza lo richiede, o sostiene e integra sensatamente terzi nel loro intervento per assistere i discenti con problemi di salute derivanti dall'uso delle tecnologie digitali	di supporto alla creazione di una cultura positiva e aperta di comunicazione/interazione nel rispettivo ambiente di apprendimento (compresi gli studenti e gli educatori); sentirsi responsabili dell'intervento appropriato in tutte le aree di salute relative all'uso delle tecnologie digitali
Sottoinsieme 7.3 **Miglioramento delle condizioni e prevenzione** Esplorare, discutere e implementare misure e miglioramenti riguardanti la salute propria e degli studenti. Promuovere la capacità propria e degli studenti di utilizzare le tecnologie digitali per il bene della salute. (nostro suggerimento)			
Esploratore (livello A)	conosce le opzioni di base per il monitoraggio, il controllo e la gestione dell'uso delle tecnologie digitali in relazione alla salute degli studenti o di se stessi	valuta come le opzioni di base di monitoraggio, controllo e gestione dell'uso delle tecnologie digitali possono creare condizioni migliori quando si usano queste tecnologie.	preparato a discutere della situazione/condizioni di salute e delle opzioni di prevenzione/miglioramento
Esperto (livello B)	sa come valutare e determinare quali opzioni organizzative, pedagogiche e tecnologiche potrebbero minimizzare l'impatto negativo sulla salute delle tecnologie digitali	accresce la consapevolezza dell'impatto sulla salute delle tecnologie digitali; utilizza le conoscenze organizzative, pedagogiche e tecnologiche per l'attuazione di misure di prevenzione dei pericoli e di miglioramento delle condizioni o di minimizzazione dell'impatto sulla salute delle tecnologie digitali.	atteggiamento esplorativo verso nuovi concetti e metodi per quanto riguarda la riduzione dell'impatto negativo delle tecnologie digitali sulla salute; promuovere la capacità propria e degli studenti di controllare e utilizzare le tecnologie digitali per il bene della salute
Pioniere (livello C)	conosce le possibili condizioni/situazioni future e le opzioni disponibili dello stato dell'arte; esplora continuamente i metodi adatti per il controllo e la gestione delle situazioni future; conosce il potenziale delle tecnologie digitali per il monitoraggio e il controllo della salute	anticipa e concettualizza il futuro supporto alla salute e crea soluzioni fattibili per migliorare la situazione/le condizioni di salute fisica e mentale di studenti ed educatori	obiettivo strategico per la prevenzione sostenibile dei pericoli per gli utenti delle tecnologie digitali nell'educazione; responsabilità etica per generare un futuro benefico e salutare con la prospettiva che l'uso della tecnologia digitale aumenti

2.4 Chiamata all'azione

Il Learning Maturity Model for Digital Education Competence è stato convalidato in diverse fasi del suo processo di creazione e ha tratto grande beneficio dal feedback e dagli scambi con vari stakeholder. EdDiCo vede il modello proposto come una base di discussione e invita tutte le parti interessate a partecipare al processo iterativo di convalida e ulteriore sviluppo del modello, compresi, ma non solo, i seguenti gruppi di stakeholder:

- dipartimenti di formazione degli insegnanti
- esperti di educazione digitale
- organizzazioni di stakeholder
- autori di profili e quadri di competenza



Il processo di feedback è strutturato in due modi.

- Asincrono: Un **modulo di feedback** permette la presentazione di osservazioni, ad esempio, su dimensioni o sottoinsiemi esistenti o mancanti, descrizioni di sottoinsiemi, ecc.
- Sincrono: Sulla base del feedback e delle iterazioni, EdDiCo prevede di condurre workshop online a livello nazionale per coinvolgere le rispettive comunità nei paesi partner del consorzio.

Per ulteriori informazioni, visitate il nostro sito web all'indirizzo https://eddico.eu/outputs/wp2/.

3 Il modello completo di maturità dell'apprendimento EdDiCo per la competenza nell'educazione digitale

	Conoscenza (competenza relativa al contenuto)	Competenze (applicazione della conoscenza)	Atteggiamenti (autonomia e responsabilità)
Dimensione 1: Impegno professionale			
Sottoinsieme 1.1 **Comunicazione organizzativa** Usare le tecnologie digitali per migliorare la comunicazione organizzativa con gli studenti, i genitori e le terze parti. Contribuire a sviluppare e migliorare in modo collaborativo le strategie di comunicazione organizzativa. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	è consapevole dei mezzi di base e delle tecnologie digitali per migliorare la comunicazione organizzativa	fa un uso di base delle tecnologie digitali per migliorare la comunicazione con gli studenti, i genitori, i colleghi, il personale di supporto o terze parti rilevanti per il progetto educativo (ad esempio esperti da invitare, luoghi da visitare)	interesse a migliorare le strategie di comunicazione organizzativa
Esperto (livello B)	sa come utilizzare una gamma di tecnologie digitali per migliorare la comunicazione organizzativa e quale tecnologia utilizzare a seconda dello scopo e del contesto specifico	utilizza diversi canali e strumenti di comunicazione digitale, a seconda dello scopo e del contesto della comunicazione (ad esempio tramite il sito web dell'organizzazione o tramite le tecnologie digitali aziendali, le piattaforme o i servizi di comunicazione contrattati) e adatta le sue strategie di comunicazione al pubblico specifico	atteggiamento responsabile, comunicando in modo etico con le tecnologie digitali (ad esempio rispettando la netiquette)
Pioniere (livello C)	si affida a un ampio repertorio di tecnologie e strategie digitali per migliorare la comunicazione organizzativa	valuta, discute e adatta frequentemente le sue strategie di comunicazione e usa le tecnologie digitali per rendere le procedure amministrative più trasparenti per gli studenti e/o i genitori e per permettere loro di fare scelte informate sulle future priorità di apprendimento	approccio riflessivo, discutendo e ridisegnando in modo collaborativo le strategie di comunicazione organizzativa, contribuendo a sviluppare una visione coerente
Sottoinsieme 1.2 **Collaborazione professionale** Usare le tecnologie digitali per impegnarsi nella collaborazione con altri educatori, condividendo e scambiando conoscenze ed esperienze e innovando in modo collaborativo le pratiche pedagogiche. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	è consapevole delle tecnologie digitali che permettono la collaborazione con altri educatori	fa un uso di base delle tecnologie digitali per collaborare con i suoi colleghi (ad esempio su un progetto comune dedicato, o per scambiare contenuti, conoscenze e opinioni)	interesse generale nell'uso delle tecnologie digitali per collaborare con altri educatori
Esperto (livello B)	conosce varie tecnologie digitali e comunità digitali per collaborare con altri educatori	usa le tecnologie digitali per scambiare idee e risorse con altri educatori e sviluppa in modo collaborativo risorse digitali con altri educatori all'interno della sua organizzazione	approccio esplorativo, curiosità sui diversi modi di lavorare in modo collaborativo con altri educatori

Pioniere (livello C)	sa come utilizzare in modo efficace, responsabile e sicuro una vasta gamma di tecnologie digitali per collaborare con altri educatori e conosce i casi d'uso dei diversi strumenti	usa le tecnologie digitali per collaborare con altri educatori all'interno e all'esterno della propria istituzione per condividere conoscenze, esperienze e risorse, per esplorare, riflettere e sviluppare insieme pratiche pedagogiche (innovative); promuove e sostiene questa rete di educatori e il progresso del proprio sviluppo professionale	impegno alla collaborazione digitale con altri educatori e all'apprendimento tra pari, nonché approccio strategico alla comunicazione e allo sviluppo e al mantenimento di partenariati.

Sottoinsieme 1.
3Pratica riflessiva
Riflettere individualmente e collettivamente su, valutare criticamente e sviluppare attivamente la propria pratica pedagogica digitale e quella della propria comunità educativa. (DigCompEdu)

Esplorator e (livello A)	è consapevole dei limiti della propria competenza digitale e dei suoi bisogni di sviluppo	riflette sulla propria pratica digitale e pedagogica e sui bisogni di formazione	approccio critico alla propria pratica digitale e pedagogica
Esperto (livello B)	sa come trovare le migliori pratiche, corsi o altri consigli per migliorare la propria pratica digitale e pedagogica	riflette criticamente sulla propria pratica digitale e pedagogica e identifica le lacune di competenza e utilizza una serie di risorse per sviluppare le proprie pratiche digitali e pedagogiche individuali attraverso scenari di sperimentazione e apprendimento tra pari	approccio riflessivo alle politiche e alle pratiche digitali a livello organizzativo, fornendo un feedback critico
Pioniere (livello C)	segue la ricerca attuale sull'insegnamento innovativo e sa come integrare i risultati della ricerca nella propria pratica	continuamente (in modo collaborativo e) proattivo espande e migliora il suo repertorio di pratiche pedagogiche digitali e aiuta gli altri a sviluppare la loro competenza pedagogica digitale	impegno a riflettere in modo collaborativo, migliorare e innovare le politiche e le pratiche educative in generale

Sottoinsieme 1.
4Sviluppo professionale continuo (CPD) digitale
Utilizzare fonti e risorse digitali per lo sviluppo professionale continuo. (DigCompEdu)

Esplorator e (livello A)	è consapevole delle risorse online che migliorano le conoscenze specifiche della materia o pedagogiche	fa un uso di base di internet per aggiornare le sue conoscenze specifiche e pedagogiche	consapevolezza del potenziale delle risorse online per il CPD
Esperto (livello B)	sa dove trovare diverse risorse online e opportunità di apprendimento per diversi bisogni	fa uso di varie opportunità di apprendimento formale e informale per lo sviluppo professionale, ad esempio conferenze, webinar, comunità di apprendimento online, video tutorial	atteggiamento esplorativo verso le opportunità online per il CPD
Pioniere (livello C)	sa come trovare una varietà di risorse e opportunità di apprendimento e come selezionare le opportunità che gli permettono di sviluppare particolari bisogni	fa un uso orientato alla domanda delle risorse digitali e delle opportunità di apprendimento per migliorare le conoscenze e le competenze, partecipa attivamente alle comunità di apprendimento online e sostiene gli altri nel loro sviluppo professionale (ad esempio creando risorse di formazione per gli altri)	impegno a sfruttare le risorse disponibili per il proprio CPD e ad aiutare anche gli altri a migliorare le conoscenze e le competenze

Dimensione 2: Risorse digitali

Sottoinsieme 2.1
Selezionare le risorse
digitaliIndividuare, valutare e selezionare le risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento. Considerare l'obiettivo di apprendimento specifico, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, quando si selezionano le risorse digitali e si pianifica il loro uso. (DigCompEdu)

Esplorator e (livello A)	è consapevole del potenziale delle tecnologie digitali per trovare risorse (ad esempio le piattaforme educative comuni che forniscono risorse educative) e conosce	fa un uso di base delle tecnologie digitali per trovare risorse (per esempio usando semplici strategie di ricerca su Internet)	poca fiducia in se stessi nel valutare e selezionare le risorse digitali

	semplici strategie di ricerca su Internet		
Esperto (livello B)	conosce criteri complessi per identificare risorse adeguate	valuta e seleziona le risorse digitali utilizzando criteri complessi: valuta la qualità delle risorse digitali e la loro idoneità per il suo gruppo di studenti e per il suo specifico obiettivo di apprendimento e adatta di conseguenza le sue strategie di ricerca	approccio strategico alla selezione delle risorse digitali; impegno a migliorare le risorse disponibili dando feedback e raccomandazioni
Pioniere (livello C)	sa come identificare in modo completo le risorse adatte	considera tutti gli aspetti e le fonti rilevanti (es. piattaforme collaborative, repository ufficiali) quando valuta e seleziona le risorse; promuove l'uso delle risorse digitali con i colleghi educatori indicando strategie e fonti e condividendo il proprio repository di risorse. quando usa le risorse in classe, le contestualizza per gli studenti (es. indicando la loro fonte e i potenziali pregiudizi)	impegno verso il potenziamento degli altri e la promozione delle risorse digitali nell'educazione tra i suoi studenti e colleghi
Sottoinsieme 2.2 **Creare e modificare risorse** digitaliModificare e costruire su risorse esistenti con licenza aperta e su altre risorse dove questo è permesso. Creare o co-creare nuove risorse educative digitali. Considerare l'obiettivo di apprendimento specifico, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti quando si progettano le risorse digitali e si pianifica il loro uso. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	è consapevole dei mezzi e degli strumenti di base per creare e modificare le risorse digitali	utilizza strumenti di base (ad esempio software per ufficio) per creare semplici risorse digitali e modifica le risorse in modo molto leggero (ad esempio fogli di lavoro, quiz, presentazioni digitali)	interesse per i processi di creazione e modifica
Esperto (livello B)	sa come creare risorse digitali arricchite con elementi interattivi e multimediali e come modificare le risorse educative digitali (con licenza aperta) per adattarle a uno specifico contesto di apprendimento e in linea con i requisiti della licenza.	applica strategie e strumenti avanzati per creare e modificare con licenza le risorse digitali che integrano elementi interattivi (per esempio animazioni, link, multimedia, giochi) e corrispondono al particolare obiettivo di apprendimento e al gruppo di studenti	atteggiamento esplorativo verso la creazione e la modifica delle risorse digitali
Pioniere (livello C)	ha una conoscenza completa di come (co)creare e modificare risorse digitali complesse che corrispondono ai rispettivi obiettivi di apprendimento	crea e modifica risorse digitali complesse, innovative e interattive e attività di apprendimento (ad esempio fogli di lavoro interattivi, valutazioni online, attività di apprendimento collaborativo online come wiki e blog, giochi, app, visualizzazioni) che si adattano ai rispettivi obiettivi di apprendimento e ai gruppi di studenti sia individualmente che in collaborazione con i colleghi	grande creatività e fiducia nel processo di (co)creazione e modifica delle risorse digitali
Sottoinsieme 2.3 **Gestire, proteggere e condividere le risorse** digitaliOrganizzare i contenuti digitali e renderli disponibili a studenti, genitori e altri educatori. Proteggere efficacemente i contenuti digitali sensibili. Rispettare e applicare correttamente le regole sulla privacy e sul copyright. Comprendere l'uso e la creazione di licenze aperte e risorse educative aperte, compresa la loro corretta attribuzione. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	conosce le strategie di base per gestire e condividere i contenuti digitali. è consapevole che alcune risorse digitali sono protette da copyright	memorizza e organizza i contenuti digitali per il proprio uso futuro e condivide i contenuti digitali utilizzando strategie di base (ad esempio tramite allegati di e-mail o tramite link)	consapevolezza della protezione dei dati, della privacy e delle norme sul copyright

Esperto (livello B)	conosce strategie avanzate per gestire, condividere e proteggere i contenuti digitali	gestisce e condivide efficacemente i contenuti digitali (ad es. incorporandoli in ambienti digitali). fa riferimento correttamente alle risorse interessate dal copyright e protegge i dati personali e sensibili (ad es. esami, relazioni degli studenti)	approccio responsabile alla protezione dei dati, alla privacy e alle norme sul copyright
Pioniere (livello C)	conosce le strategie professionali per creare, gestire, condividere e proteggere i contenuti digitali	gestisce e condivide professionalmente i contenuti digitali (ad esempio, compila repository completi di contenuti digitali e li rende disponibili agli studenti o ad altri educatori); pubblica digitalmente le risorse create da sé e attribuisce licenze (aperte) ai rispettivi contenuti; protegge efficacemente i dati personali e sensibili	approccio innovativo verso la gestione e la condivisione dei contenuti digitali. valorizzando la protezione dei dati, la privacy e le regole del copyright

Dimensione 3: Insegnamento e apprendimento			
Sottoinsieme 3.1 InsegnamentoPrevedere e implementare dispositivi e risorse digitali nel processo di insegnamento al fine di migliorare l'efficacia degli interventi didattici. Gestire e orchestrare adeguatamente gli interventi di insegnamento digitale. Sperimentare e sviluppare nuovi formati e metodi pedagogici per l'insegnamento. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	è consapevole delle tecnologie digitali disponibili in classe (ad esempio lavagne digitali, proiettori, PC)	fa uso di dispositivi e risorse digitali di base nel processo di insegnamento	interesse generale verso i dispositivi e le risorse digitali nel processo di insegnamento e apprendimento
Esperto (livello B)	conosce una varietà di dispositivi e risorse digitali e ha una conoscenza avanzata per integrarli in modo mirato nel processo di insegnamento e apprendimento	integra una varietà di dispositivi e risorse digitali in modo significativo e interattivo nel processo di insegnamento e apprendimento; organizza sessioni di apprendimento o altre interazioni in un ambiente digitale	curiosità verso l'uso di dispositivi e risorse digitali nel processo di insegnamento e apprendimento per aumentare la variazione metodologica
Pioniere (livello C)	ha una conoscenza completa di come i dispositivi e le risorse digitali possono essere integrati in modo mirato e innovativo e adattati a specifici ambienti di apprendimento	utilizza una varietà di dispositivi e risorse digitali per creare attività di apprendimento digitali complesse e innovative che migliorano le strategie di insegnamento; valuta continuamente l'efficacia delle strategie di insegnamento potenziate digitalmente e rivede le sue strategie di conseguenza	approccio creativo, innovativo e flessibile all'uso dei dispositivi e delle risorse digitali e all'adattamento dei metodi di insegnamento come ritenuto opportuno
Sottoinsieme 3. 2GuidanceUtilizzare le tecnologie e i servizi digitali per migliorare l'interazione con gli studenti, individualmente e collettivamente, all'interno e all'esterno della sessione di apprendimento. Usare le tecnologie digitali per offrire una guida e un'assistenza tempestiva e mirata. Sperimentare e sviluppare nuove forme e formati per offrire orientamento e supporto. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	conosce le tecnologie digitali di base e le strategie per interagire con gli studenti	fa un uso di base delle tecnologie digitali e delle strategie digitali per rispondere alle domande e alle preoccupazioni degli studenti relative al corso (per esempio via e-mail o chat)	interesse a migliorare l'interazione con gli studenti
Esperto (livello B)	conosce le tecnologie digitali avanzate e le strategie per monitorare il comportamento degli studenti e assistere gli studenti individualmente e collettivamente nel processo di apprendimento	utilizza le tecnologie digitali per migliorare l'interazione con gli studenti in ambienti digitali collaborativi, monitorando il loro comportamento e fornendo guida e supporto secondo necessità; sperimenta nuove forme e formati supportati digitalmente per offrire guida e supporto	autocomprensione come guida all'apprendimento; atteggiamento esplorativo verso la fornitura di orientamento

Pioniere (livello C)	ha una conoscenza completa di come le tecnologie digitali possono essere utilizzate in modo strategico e mirato per assistere gli studenti individualmente e collettivamente nel processo di apprendimento	utilizza le tecnologie digitali in modo strategico e mirato per fornire guida e supporto; prevede le esigenze di guida degli studenti quando si crea un ambiente di apprendimento e monitora a distanza il comportamento degli studenti per intervenire quando necessario, consentendo al contempo l'autoregolazione; sviluppa nuove forme e formati supportati dal digitale per offrire guida e supporto	approccio innovativo e creativo alla fornitura di orientamento
Sottoinsieme 3.3 **Apprendimento collaborativo** Usare le tecnologie digitali per favorire e migliorare la collaborazione degli studenti. Permettere agli studenti di usare le tecnologie digitali come parte di compiti collaborativi, come mezzo per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la creazione di conoscenza collaborativa. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	sa come le tecnologie digitali possono essere utilizzate in attività di apprendimento collaborativo	quando implementa attività collaborative, incoraggia occasionalmente gli studenti a usare le tecnologie digitali per supportare il loro lavoro, ad esempio per la ricerca su internet o per presentare i loro risultati.	flessibilità limitata nell'adattare le attività pianificate interesse ad imparare come implementare strategicamente le tecnologie digitali nella progettazione di attività collaborative
Esperto (livello B)	conosce le attività collaborative e le tecnologie digitali più popolari in termini di limiti e opportunità	implementa attività in cui le tecnologie digitali sono usate dagli studenti per generare conoscenza in modo collaborativo (ad esempio per trovare e scambiare informazioni) e per documentare i loro sforzi collaborativi (ad esempio presentazioni digitali, video, post di blog); imposta attività collaborative in un ambiente digitale (ad esempio blog, wiki, moodle, ambienti di apprendimento virtuali).	Impegno verso la responsabilizzazione degli studenti per collaborare e comunicare. Approccio esplorativo verso l'uso delle tecnologie digitali che facilitano i processi collaborativi.
Pioniere (livello C)	conosce diverse attività di apprendimento collaborativo e una varietà di tecnologie digitali per la generazione di conoscenza collaborativa degli studenti e la valutazione tra pari	progetta e gestisce diverse attività di apprendimento collaborativo, in cui gli studenti utilizzano una varietà di tecnologie digitali per condurre ricerche in modo collaborativo, documentare i risultati e riflettere sul loro apprendimento; utilizza l'apprendimento collaborativo anche come strumento per migliorare le abilità collaborative degli studenti, insieme ad altre abilità correlate come la negoziazione, la risoluzione dei problemi, la comunicazione	approccio innovativo, utilizzando le tecnologie digitali per inventare nuovi formati per l'apprendimento collaborativo
Sottoinsieme 3.4 **Apprendimento auto-regolato** Usare le tecnologie digitali per supportare i processi di apprendimento auto-regolato, cioè per permettere agli studenti di pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, fornire prove di progresso, condividere intuizioni e trovare soluzioni creative. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	ha una conoscenza di base di come gli studenti potrebbero usare le tecnologie digitali in attività di apprendimento autoregolato	incoraggia gli studenti a usare le tecnologie digitali (per esempio blog, diari, strumenti di pianificazione) in attività di apprendimento autoregolate, per esempio, per il recupero delle informazioni o la presentazione dei risultati	interesse generale per il potenziale delle tecnologie digitali a sostegno dei processi di apprendimento autoregolato

Esperto (livello B)	ha una conoscenza avanzata dell'uso delle tecnologie e degli ambienti digitali per sostenere i processi di apprendimento autoregolato	usa le tecnologie o gli ambienti digitali (per es. portfolio, blog degli studenti, diari, strumenti di pianificazione, registrazioni audio o video, foto) per permettere agli studenti di gestire e documentare tutte le fasi del loro apprendimento così come per registrare e mostrare il loro lavoro usa le tecnologie digitali per l'autovalutazione degli studenti e aiuta gli studenti a sviluppare, applicare e rivedere i criteri per l'autovalutazione supportata digitalmente	impegno per dare agli studenti la possibilità di appropriarsi del proprio processo di apprendimento. approccio esplorativo all'uso delle tecnologie digitali per sostenere i processi di apprendimento autoregolato
Pioniere (livello C)	ha una conoscenza completa di come utilizzare le tecnologie e gli ambienti digitali per sostenere i processi di apprendimento autoregolato	riflette criticamente sull'adeguatezza delle sue strategie digitali per favorire l'apprendimento autoregolato e migliora continuamente le sue strategie; sviluppa nuovi formati digitali e/o approcci pedagogici per l'apprendimento autoregolato	approccio creativo, innovativo e iterativo alle strategie digitali che supportano i processi di apprendimento autoregolato. autocomprensione come modello di ruolo per gli studenti, essendo egli stesso un continuo allievo
Sottoinsieme 3.5 **Gamification** Usare elementi di gamification come sfide, competizioni, punti, badge e classifiche per rendere l'esperienza di apprendimento più piacevole e il risultato di apprendimento più sostenibile. (il nostro suggerimento)			
Esplorator e (livello A)	sa cos'è la gamification supportata digitalmente e come si applica attraverso esempi specifici	è in grado di applicare un processo gamificato supportato digitalmente in situazioni di insegnamento e apprendimento per migliorare il coinvolgimento degli studenti se gli viene fornita la tecnologia	interesse generale per i processi di gamification supportati digitalmente
Esperto (livello B)	conosce il concetto alla base dei processi di gamification supportati digitalmente e le varietà e le opportunità delle diverse offerte di gamification.	è in grado di applicare un processo di gamification supportato digitalmente in situazioni di insegnamento e apprendimento e scegliere la migliore tecnologia per ottenere i risultati di apprendimento desiderati	atteggiamento esplorativo verso la selezione di tecnologie che possono meglio guidare le attività di gamification supportate digitalmente e la riprogettazione delle attività di apprendimento ai fini della gamification
Pioniere (livello C)	ha un'ampia conoscenza dei processi di gamification supportati digitalmente nell'insegnamento e nell'apprendimento	è in grado di progettare, implementare e valutare un processo di gamification supportato digitalmente indipendentemente dalla tecnologia digitale disponibile e integra le attività nell'intero processo di apprendimento; utilizza il potenziale della gamification supportata digitalmente per la motivazione, la creatività e l'autonomia degli studenti, così come la tolleranza verso la complessità e il fallimento	un approccio creativo verso la creazione di processi di gamification incentrati sull'allievo e l'esplorazione di nuove aree per l'applicazione della gamification digitale nell'apprendimento
Dimensione 4: Valutazione			
Sottoinsieme 4.1 **Strategie di** valutazioneUtilizzare le tecnologie digitali per la valutazione formativa e sommativa. Migliorare la diversità e l'adeguatezza dei formati e degli approcci di valutazione. (DigCompEdu)			
Esplorator e (livello A)	è consapevole delle tecnologie digitali che possono essere usate o integrate nei formati di valutazione formativa e sommativa	usa le tecnologie digitali per strategie di valutazione tradizionali (per esempio per creare compiti di valutazione che vengono poi somministrati in formato cartaceo)	interesse nell'uso delle tecnologie digitali per nuove forme di valutazione

Esperto (livello B)	conosce una gamma di formati di valutazione digitale e può identificare le tecnologie digitali che sono adatte alla valutazione formativa o sommativa	utilizza vari formati di valutazione digitale (ad esempio quiz, portfolio elettronico, giochi)	desiderio di esplorare le tecnologie digitali per i formati di valutazione
Pioniere (livello C)	sa identificare e abbinare una varietà di tecnologie digitali ai formati di valutazione formativa e sommativa secondo i rispettivi casi d'uso. è consapevole dei loro vantaggi e svantaggi	è in grado di integrare in modo mirato i formati di valutazione digitali e non digitali e di sviluppare nuovi formati innovativi di valutazione digitale in linea con i rispettivi risultati di apprendimento. riflette criticamente sul suo uso delle tecnologie digitali per la valutazione e adatta le sue strategie di conseguenza	approccio creativo per sviluppare nuove forme adeguate di strategie e formati di valutazione
Sottoinsieme 4.2 **Analizzare le provePer** generare, selezionare, analizzare criticamente e interpretare le prove digitali sull'attività, le prestazioni e i progressi degli studenti, al fine di informare l'insegnamento e l'apprendimento. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	è consapevole che l'attività e le prestazioni degli studenti negli ambienti digitali generano dati che possono essere utilizzati per monitorare i progressi degli studenti	valuta i dati di base sull'attività degli studenti (per esempio la frequenza) e le prestazioni degli studenti (per esempio i voti) per un feedback individuale e interventi mirati	interesse generale nel potenziale dei dati digitali per informare l'insegnamento e l'apprendimento
Esperto (livello B)	sa come le tecnologie digitali possono essere strategicamente impiegate per generare e valutare i dati sui progressi degli studenti	utilizza, combina e valuta diverse fonti di prove sulle prestazioni e sui progressi degli studenti: utilizza le tecnologie digitali (ad esempio quiz, sistemi di votazione, giochi) all'interno del processo di insegnamento, nonché gli strumenti di analisi dei dati forniti dagli ambienti digitali al fine di monitorare e visualizzare l'attività degli studenti, nonché di comprendere meglio le esigenze di supporto dei singoli studenti	atteggiamento esplorativo nei confronti degli strumenti di generazione dei dati che possono aiutarlo a monitorare i progressi degli studenti e a fornire supporto
Pioniere (livello C)	conosce i metodi avanzati di generazione e visualizzazione dei dati (per esempio basati sull'analitica dell'apprendimento) e il loro valore distinto e l'adeguatezza per i casi d'uso dell'analisi dei dati	monitora continuamente l'attività digitale e riflette e sintetizza i dati digitali degli studenti per identificare i modelli di apprendimento e adattare le sue strategie di insegnamento. valuta criticamente e discute il valore e la validità delle diverse fonti di dati, nonché l'adeguatezza dei metodi comuni utilizzati per l'analisi dei dati	grande impegno per un approccio olistico alla generazione e alla valutazione dei dati
Sottoinsieme 4.3Feedback e pianificazioneUtilizzare le tecnologie digitali per fornire un feedback mirato e tempestivo agli studenti. Adattare le strategie di insegnamento di conseguenza e fornire un supporto mirato, basato sulle prove generate dalle tecnologie digitali utilizzate. Permettere agli studenti e ai genitori di comprendere le prove fornite dalle tecnologie digitali e usarle per prendere decisioni. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	è consapevole degli strumenti digitali che possono essere usati per fornire feedback agli studenti	usa le tecnologie digitali per mettere insieme un registro dei progressi degli studenti e consultare quando si fornisce un feedback	interesse a fornire un feedback personale
Esperto (livello B)	sa come valutare e fornire feedback agli studenti attraverso le tecnologie digitali	utilizza le tecnologie digitali per fornire un feedback personale e trasparenza sui progressi compiuti, fornendo un supporto differenziato agli studenti e adattando le sue strategie di insegnamento in base ai dati generati dalle tecnologie digitali utilizzate	impegno a fornire un feedback personale e ad adattare le strategie di insegnamento in base ai dati degli studenti
Pioniere (livello C)	sa cosa/come le tecnologie digitali possono fornire un feedback personalizzato e sa come analizzare i dati digitali sugli studenti	fornisce un feedback personalizzato e adatta l'insegnamento in base ai dati degli studenti; permette agli studenti di comprendere e utilizzare il feedback fornito per creare insieme piani di apprendimento individuali	flessibilità per riprogettare e innovare le strategie di insegnamento in molteplici modi in base ai dati sulle preferenze e i bisogni degli studenti e sull'efficacia dei diversi formati di insegnamento e apprendimento

Sottoinsieme 4.4 **(Micro-) CredenzialiPer** progettare badge/credenziali che contengano tutte le informazioni disponibili per facilitare il riconoscimento (dei risultati intermedi). (nostro suggerimento)			
Esploratore (livello A)	è consapevole del processo di progettazione di micro-credenziali a livello di micro e macro curriculum e dei collegamenti e meta-dati tra la credenziale e il curriculum digitale in un ambiente di apprendimento virtuale	utilizza i sistemi esistenti per emettere credenziali digitali; progetta microcredenziali a livello di micro e macro curriculum e i collegamenti e metadati tra la credenziale e il curriculum digitale in un ambiente di apprendimento virtuale	interesse nel potenziale dei micro-credenziali per sostenere i principi del riconoscimento dei risultati dell'apprendimento e del trasferimento ECTS tra gli EHEA
Esperto (livello B)	ha una conoscenza avanzata del processo di progettazione di micro-credenziali a livello di micro e macro curriculum ed è in grado di spiegare i collegamenti e i meta-dati tra la credenziale e il curriculum digitale in un ambiente di apprendimento virtuale	usa e spiega un sistema di credenziali per emettere credenziali digitali; fa da consulente sul processo di progettazione di credenziali digitali e revisiona tra pari le micro-credenziali sviluppate a livello di micro e macro curriculum e revisiona e aggiorna i meta-dati per le credenziali sui risultati dell'apprendimento, il metodo di valutazione, il livello EQF ecc. dai sistemi IT come il curriculum digitale in un ambiente di apprendimento virtuale	curiosità verso i micro-credenziali digitali e i micro-credenziali come mezzo per sostenere i principi del riconoscimento dei risultati dell'apprendimento e del trasferimento ECTS tra gli EHEA
Pioniere (livello C)	ha una conoscenza completa del processo di progettazione di micro-credenziali a livello di micro e macro curriculum e dei collegamenti e metadati tra la credenziale e il curriculum digitale nell'ambiente di apprendimento virtuale	monitora continuamente l'attività digitale e riflette e sintetizza i dati digitali degli studenti per identificare i modelli di apprendimento e adattare le proprie strategie di insegnamento; valuta e discute criticamente il valore e la validità delle diverse fonti di dati, nonché l'adeguatezza dei metodi comuni utilizzati per l'analisi dei dati	impegno verso l'empowerment dei colleghi nella progettazione di micro-credenziali e digitali come mezzo per sostenere i principi di riconoscimento dei risultati dell'apprendimento e il trasferimento ECTS tra gli EHEA
Sottoinsieme 4.5 **Riconoscimento** Giudicare le informazioni fornite nella credenziale di apprendimento e le informazioni aggiuntive per riconoscere le abilità e le competenze verso una credenziale più ampia. (nostro suggerimento)			
Esploratore (livello A)	conosce le linee guida e gli strumenti istituzionali per il riconoscimento dell'apprendimento formale e non formale	confronta i risultati documentati e i metodi di valutazione con i risultati di apprendimento o le competenze da riconoscere; controlla la validità di una credenziale; converte il voto, documenta e comunica la decisione di riconoscimento; applica le linee guida e gli strumenti istituzionali per il riconoscimento dell'apprendimento formale e non formale	atteggiamento positivo verso il riconoscimento dell'apprendimento formale e non formale
Esperto (livello B)	conosce sia le linee guida e gli strumenti istituzionali che i principi e i regolamenti pertinenti per il riconoscimento dell'apprendimento formale e non formale	forma e consulta sui processi di riconoscimento dell'apprendimento formale e non formale; progetta curricula per sostenere il riconoscimento. prepara e firma accordi di riconoscimento dei crediti; fornisce informazioni ai discenti sull'apprendimento aperto e su come può essere riconosciuto; applica le linee guida e gli strumenti istituzionali per il riconoscimento dell'apprendimento formale e non formale	impegno a convincere i colleghi dei vantaggi del riconoscimento. promozione di processi trasparenti e facili da seguire per il riconoscimento nella sua istituzione

Pioniere (livello C)	conosce e migliora le linee guida e gli strumenti istituzionali e alla luce delle recenti discussioni e degli aggiornamenti dei principi e dei regolamenti pertinenti per il riconoscimento dell'apprendimento formale e non formale	spiega, crea, implementa e migliora continuamente le procedure e gli strumenti istituzionali per il riconoscimento, come processi chiaramente definiti e armonizzati per il riconoscimento, database di riconoscimento, standard di dati e scambio di informazioni digitali, informazioni ai discenti sull'apprendimento aperto e su come può essere riconosciuto, coinvolgimento degli stakeholder. condivide e discute esperienze e sviluppi con la comunità rilevante	impegno a garantire che lo stesso livello di criteri di riconoscimento sia applicato in tutta l'istituzione e a sviluppare (ulteriormente) una banca dati di riconoscimento all'interno della sua istituzione

Dimensione 5: Responsabilizzare gli studenti			
Sottoinsieme 5.1 Accessibilità e inclusioneAssicurare l'accessibilità alle risorse e alle attività di apprendimento, per tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni speciali. Considerare e rispondere alle aspettative, alle abilità, agli usi e alle idee sbagliate degli studenti (digitali), così come ai vincoli contestuali, fisici o cognitivi al loro uso delle tecnologie digitali. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	è consapevole dei problemi di accessibilità e inclusione negli ambienti di apprendimento digitali e dell'importanza di garantire a tutti gli studenti un uguale accesso alle tecnologie digitali utilizzate. è consapevole che le tecnologie digitali possono ostacolare o migliorare l'accessibilità	non implementa ancora tecnologie digitali e strategie pedagogiche per favorire l'accessibilità e l'inclusione	preoccupazione per l'accessibilità e l'inclusione nell'educazione digitale
Esperto (livello B)	conosce le strategie pedagogiche digitali che si adattano ai contesti digitali degli studenti (ad es. tempo di utilizzo limitato, tipo di dispositivo disponibile). è consapevole che le tecnologie digitali compensative possono essere utilizzate per gli studenti che hanno bisogno di un supporto speciale (ad es. studenti con limitazioni fisiche o mentali; studenti con disturbi di apprendimento)	si assicura che tutti gli studenti abbiano accesso alle tecnologie digitali che utilizza. impiega tecnologie e strategie digitali (ad es. tecnologie assistive) progettate per studenti che hanno bisogno di un supporto speciale (ad es. studenti con limitazioni fisiche o mentali; studenti con disturbi dell'apprendimento, studenti con problemi alla vista o all'udito)	atteggiamento esplorativo verso le tecnologie digitali e le strategie pedagogiche progettate per gli studenti che hanno bisogno di un sostegno speciale
Pioniere (livello C)	conosce strategie pedagogiche digitali che si adattano all'uso della tecnologia digitale da parte degli studenti, alle loro competenze, aspettative, atteggiamenti, idee sbagliate e usi impropri e garantisce l'accessibilità e l'inclusione	migliora l'accessibilità e l'inclusione impiegando strategie pedagogiche digitali che corrispondono agli usi tecnologici, alle competenze, alle aspettative, alle attitudini, alle idee sbagliate e agli abusi degli studenti e impiegando principi di progettazione per aumentare l'accessibilità (ad esempio per quanto riguarda i caratteri, le dimensioni, i colori, la lingua, il layout, la struttura); riflette continuamente sull'adeguatezza delle misure attuate per migliorare l'accessibilità; riprogetta e innova le strategie di conseguenza	approccio riflessivo, innovativo e centrato sul discente verso le tecnologie digitali e le strategie pedagogiche che favoriscono l'accessibilità e l'inclusione nell'educazione digitale
Sottoinsieme 5.2 Differenziazione e personalizzazioneUtilizzare le tecnologie digitali per rispondere ai diversi bisogni di apprendimento degli studenti, permettendo loro di avanzare a diversi livelli e velocità, e di seguire percorsi e obiettivi di apprendimento individuali. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	è consapevole che le tecnologie digitali possono supportare la differenziazione e la personalizzazione (per esempio fornendo attività a diversi livelli e velocità)	non utilizza ancora le tecnologie digitali per affrontare i bisogni speciali dei singoli studenti (ad esempio dislessia, ADHD, overachievers)	interesse nell'apprendere come le tecnologie digitali possono aiutarlo a offrire opportunità di apprendimento personalizzato

Esperto (livello B)	conosce diverse strategie di differenziazione e personalizzazione, utilizzando le tecnologie digitali	utilizza in modo flessibile diverse tecnologie digitali al fine di selezionare, progettare e implementare attività di apprendimento che consentano agli studenti di procedere a diverse velocità, selezionare diversi livelli di difficoltà e/o ripetere attività precedentemente non risolte in modo adeguato (ad esempio quiz o giochi seri)	flessibilità per adattare le sue strategie a circostanze o esigenze mutevoli
Pioniere (livello C)	conosce una serie di strategie per la differenziazione e la personalizzazione, utilizzando le tecnologie digitali	progetta, in collaborazione con gli studenti e/o i genitori , piani di apprendimento personalizzati che permettono a tutti gli studenti di seguire i loro bisogni e preferenze di apprendimento individuali , con l'aiuto di appropriate risorse digitali	approccio innovativo, riflettendo, discutendo e ridisegnando strategie pedagogiche per personalizzare l'educazione attraverso l'uso delle tecnologie digitali
Sottoinsieme 5.3 **Coinvolgere attivamente gli** studentiUtilizzare le tecnologie digitali per promuovere l'impegno attivo e creativo degli studenti con una materia. Usare le tecnologie digitali all'interno di strategie pedagogiche che promuovono le abilità trasversali degli studenti, il pensiero profondo e l'espressione creativa. Aprire l'apprendimento a nuovi contesti del mondo reale, che coinvolgano gli studenti stessi in attività pratiche, indagini scientifiche o risoluzione di problemi complessi, o in altri modi aumentare il coinvolgimento attivo degli studenti in argomenti complessi. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	ha una conoscenza di base di come utilizzare le tecnologie digitali e le attività di apprendimento digitale per motivare e coinvolgere gli studenti	usa le tecnologie digitali per visualizzare e spiegare nuovi concetti in modo motivante e coinvolgente (per esempio usando animazioni o video); usa ambienti o attività di apprendimento digitali che sono motivanti e coinvolgenti (per esempio giochi, quiz)	apertura verso nuovi strumenti per migliorare l'impegno degli studenti, ma esitazione ad applicarli
Esperto (livello B)	conosce le tecnologie digitali disponibili e le strategie didattiche adeguate che favoriscono l'impegno attivo e creativo degli studenti con la materia	facilita l'apprendimento attivo selezionando tecnologie digitali e strategie di insegnamento appropriate; usa una gamma di tecnologie digitali per creare un ambiente di apprendimento digitale pertinente ed efficace (ad esempio, rivolgendosi a diversi canali sensoriali, stili e strategie di apprendimento o variando metodologicamente i tipi di attività e le composizioni di gruppo)	approccio esplorativo e riflessivo verso la combinazione di tecnologie digitali e nuovi metodi di insegnamento/apprendimento
Pioniere (livello C)	ha una conoscenza completa delle strategie digitali (innovative) per coinvolgere attivamente gli studenti	riflette criticamente su quanto le diverse tecnologie digitali utilizzate siano adatte ad aumentare l'apprendimento attivo degli studenti e adatta le strategie e le scelte di conseguenza, discute, riprogetta, innova e sperimenta strategie pedagogiche per coinvolgere attivamente gli studenti	fiducia in se stessi e approccio innovativo verso la creazione e la valutazione di nuove idee per coinvolgere gli studenti, supportate dalle tecnologie digitali
Sottoinsieme 5.4 **Lavoro agile** Permettere agli studenti in un team interdisciplinare di sviluppare in modo collaborativo un prototipo rapido di risoluzione dei problemi, che crea valore per l'utente, utilizzando metodi agili e iterativi. (nostro suggerimento)			
Esploratore (livello A)	è consapevole dei metodi agili e del loro potenziale per consentire agli studenti di lavorare in modo collaborativo e iterativo su prototipi incentrati sull'utente	fa un uso di base delle tecnologie digitali e dei metodi agili per motivare gli studenti e prepararli ad adattarsi ai cambiamenti (per esempio usando ambienti di apprendimento flessibili e tecnologie digitali per sostenere l'apprendimento attivo e collaborativo)	interesse per il potenziale dei metodi agili per i processi di apprendimento degli studenti

Esperto (livello B)	conosce vari metodi agili e tecnologie digitali per facilitare una classe agile così come la filosofia agile per incoraggiare gli studenti e favorire la crescita	impiega attivamente i metodi agili inserendoli efficacemente nei processi di apprendimento e insegnamento; utilizza strumenti di collaborazione, comunicazione e innovazione e impiega pratiche innovative (ad esempio utilizzando sfide reali) per stimolare il pensiero creativo e la preparazione degli studenti	flessibilità nel creare ambienti di apprendimento agili e collaborativi per gli studenti
Pioniere (livello C)	conosce una varietà di metodi agili, casi d'uso, tecnologie digitali e strategie pedagogiche che permettono il lavoro di gruppo collaborativo e la prototipazione centrata sull'utente in ambienti di apprendimento multidisciplinari	sviluppa tecniche pedagogiche innovative che creano un ambiente incentrato sul sostegno agli studenti nello sviluppo di abilità adattive e nel lavoro collaborativo e iterativo in varie costellazioni di team multidisciplinari (ad esempio crea insieme agli studenti laboratori di idee collaborativi utilizzando tecnologie emergenti come gli spazi di realtà virtuale)	attitudine imprenditoriale e approccio creativo verso la promozione di un ambiente di apprendimento agile e collaborativo

Dimensione 6: Facilitare la competenza digitale degli studenti			
Sottoinsieme 6.1Information and media literacyIntegrare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di articolare i bisogni informativi; di trovare informazioni e risorse in ambienti digitali; di organizzare, elaborare, analizzare e interpretare le informazioni; e di confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle informazioni e delle loro fonti. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	conosce le strategie di base che favoriscono l'alfabetizzazione informativa degli studenti	incoraggia gli studenti a usare le tecnologie digitali per il recupero delle informazioni (ad esempio nei compiti)	interesse e approccio di sostegno, incoraggiando gli studenti a utilizzare le tecnologie digitali per il recupero delle informazioni
Esperto (livello B)	conosce una gamma di strategie pedagogiche per promuovere l'alfabetizzazione informativa e mediatica degli studenti	implementa attività di apprendimento che permettono agli studenti di analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Guida gli studenti ad adattare le strategie di ricerca in base alla qualità delle informazioni trovate; incoraggia gli studenti a combinare in modo significativo le informazioni provenienti da fonti diverse e insegna loro come citare le fonti in modo appropriato; incorpora attività di apprendimento che richiedono agli studenti di organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali	approccio esplorativo e responsabilizzante per promuovere l'alfabetizzazione informativa e mediatica degli studenti
Pioniere (livello C)	conosce strategie pedagogiche innovative per promuovere l'alfabetizzazione informativa e mediatica degli studenti	riflette criticamente sull'adeguatezza delle strategie pedagogiche nel promuovere l'alfabetizzazione informativa e mediatica degli studenti e adatta le strategie di conseguenza	approccio innovativo, riflettendo, discutendo e riprogettando strategie pedagogiche per promuovere l'alfabetizzazione informativa e mediatica degli studenti
Sottoinsieme 6.2 Comunicazione e collaborazione digitaleIntegrare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di usare in modo efficace e responsabile le tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	è consapevole del potenziale delle tecnologie digitali per la comunicazione e la collaborazione all'interno e tra i vari gruppi di stato	incoraggia gli studenti a usare le tecnologie digitali per interagire con altri studenti, con i loro educatori, con il personale di gestione e con terzi	apertura verso le tecnologie digitali e strategie pedagogiche per favorire la comunicazione e la collaborazione digitale degli studenti

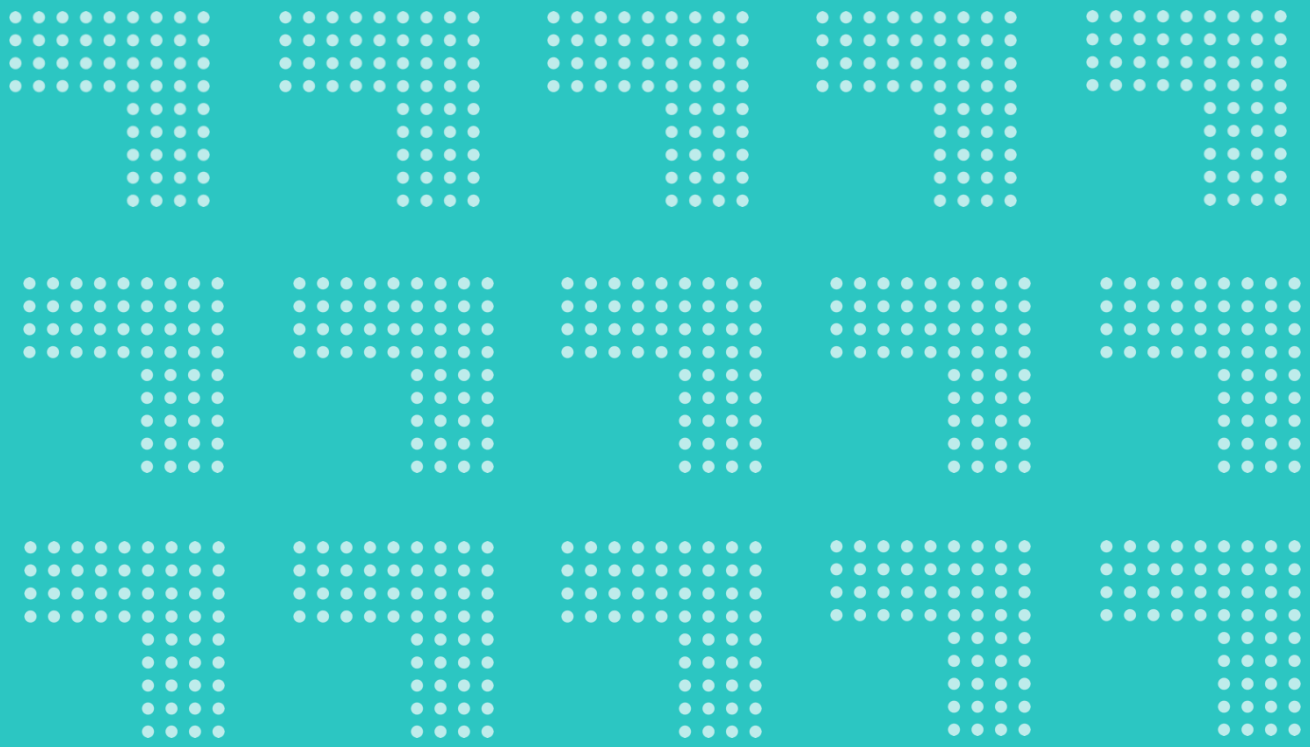
Esperto (livello B)	conosce una gamma di strategie pedagogiche per incoraggiare gli studenti a utilizzare le tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica	implementa attività di apprendimento e impiega strategie pedagogiche in cui gli studenti utilizzano le tecnologie digitali per la comunicazione e la collaborazione; guida gli studenti a rispettare le norme di comportamento, adattando le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essendo consapevole della diversità culturale e sociale negli ambienti digitali. sostiene e incoraggia gli studenti a utilizzare le tecnologie digitali per partecipare a discorsi pubblici e per la partecipazione civica	approccio strategico per promuovere la comunicazione e la collaborazione digitale degli studenti e incoraggiare gli studenti a partecipare alla società attraverso l'uso delle tecnologie digitali
Pioniere (livello C)	conosce strategie pedagogiche innovative per favorire la comunicazione e la collaborazione digitale degli studenti	trasforma in pratica le conoscenze acquisite sulle tecnologie digitali, i metodi e le strategie per sostenere l'interattività e la partecipazione degli studenti. incoraggia e richiede agli studenti di usare le tecnologie digitali per la comunicazione e la collaborazione, la co-creazione di conoscenze e risorse e la partecipazione civica; riflette, discute, riprogetta e innova le strategie pedagogiche per promuovere la comunicazione e la collaborazione digitale degli studenti e adatta le strategie come risultato delle sue riflessioni incentrate sullo studente. guida gli studenti nella creazione e nella gestione di una o più identità digitali e nella protezione della propria reputazione	posizione riflessiva e atteggiamento innovativo verso le strategie pedagogiche che favoriscono la comunicazione e la collaborazione digitale degli studenti
Sottoinsieme 6.3 **Creazione di contenuti** digitaliIntegrare compiti e attività di apprendimento che richiedono agli studenti di esprimersi attraverso mezzi digitali, e di modificare e creare contenuti digitali in diversi formati. Insegnare agli studenti come il copyright e le licenze si applicano ai contenuti digitali, come fare riferimento alle fonti e attribuire le licenze. (DigCompEdu)			
Esploratore (livello A)	è consapevole del potenziale delle tecnologie digitali per creare contenuti	incoraggia gli studenti a creare contenuti digitali come testi, immagini, video come forma di auto-espressione	atteggiamento positivo verso l'uso delle tecnologie digitali per produrre contenuti
Esperto (livello B)	conosce una serie di strategie pedagogiche per aiutare gli studenti a creare contenuti digitali elementari. ha una buona conoscenza delle norme sulla privacy e sul copyright	implementa attività di apprendimento e impiega strategie pedagogiche come necessario per permettere agli allievi di produrre e condividere contenuti digitali utilizzando le tecnologie digitali; permette agli allievi di comprendere il concetto di copyright e licenze e di considerarlo quando si crea o si riutilizza il contenuto digitale	atteggiamento proattivo e incoraggiante verso la creazione e l'appropriata condivisione/ricondivisione di contenuti digitali e attenzione ai problemi di copyright e di licenza
Pioniere (livello C)	ha una conoscenza completa delle strategie pedagogiche, delle tecnologie e delle piattaforme digitali, nonché dei diritti di pubblicazione e di licenza che permettono agli studenti di produrre contenuti digitali complessi	guida gli studenti nel progettare, riutilizzare, pubblicare e concedere in licenza contenuti digitali complessi (es. siti web, blog, giochi, app) utilizzando formati innovativi. Riflette, discute, riprogetta, innova e adatta le sue strategie di insegnamento alle esigenze specifiche degli studenti. applica la sua conoscenza del copyright e delle licenze con l'aiuto delle tecnologie digitali, ad esempio per individuare e contrastare il plagio	la comprensione di sé come guida per la creazione responsabile di contenuti digitali da parte degli studenti come mezzo di espressione di sé

Sottoinsieme 6.4 **Uso responsabilePer** prendere misure per assicurare il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti mentre usano le tecnologie digitali. Mettere in grado gli studenti di gestire i rischi e di usare le tecnologie digitali in modo sicuro e responsabile. (DigCompEdu)			
Esplorator e (livello A)	è consapevole che le tecnologie digitali possono influenzare positivamente e negativamente il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti	promuove la consapevolezza degli studenti sui vantaggi e gli svantaggi delle tecnologie digitali e sull'apertura di Internet	preoccupazione per il benessere degli studenti, incoraggiandoli a usare le tecnologie digitali in modo sicuro e responsabile
Esperto (livello B)	sa come implementare misure pertinenti e sostenere pedagogicamente l'uso delle tecnologie digitali da parte degli studenti per garantire il loro benessere	dà consigli pratici e basati sull'esperienza su come proteggere la privacy e i dati (ad es. usando le password, regolando le impostazioni dei social media). assiste gli studenti nella protezione della loro identità digitale e nella gestione della loro impronta digitale e sviluppa strategie per prevenire, identificare e rispondere ai comportamenti digitali che influenzano negativamente la salute e il benessere degli studenti (ad es. cyberbullismo). incoraggia gli studenti ad assumere un atteggiamento positivo e vigile verso le tecnologie digitali	approccio di sostegno, incoraggiando i discenti ad assumere un atteggiamento positivo nei confronti delle tecnologie digitali, essendo consapevoli dei possibili rischi e limiti, ma fiduciosi nelle loro capacità di navigazione auto-efficace
Pioniere (livello C)	conosce una varietà di strategie pedagogiche per favorire la capacità degli studenti di usare le tecnologie digitali in modo responsabile, sicuro e per il proprio benessere	permette ai discenti di comprendere i rischi e le minacce negli ambienti digitali (ad es. furto di identità, frode, stalking, phishing) e come reagire in modo appropriato. Riflette criticamente, discute, riprogetta, innova e adatta in modo flessibile le sue strategie pedagogiche per promuovere il benessere digitale degli studenti e la loro capacità di usare le tecnologie digitali per il proprio benessere	approccio innovativo e potenziante verso strategie pedagogiche che promuovono il benessere degli studenti e la loro proprietà per esso
Sottoinsieme 6.5 **Risoluzione di problemi** digitaliIntegrare attività di apprendimento e valutazione che richiedono agli studenti di identificare e risolvere problemi tecnici o di trasferire la conoscenza tecnologica in modo creativo a nuove situazioni. (DigCompEdu)			
Esplorator e (livello A)	è consapevole delle tecnologie digitali e delle strategie per favorire il problem solving digitale degli studenti	incoraggia gli studenti a risolvere problemi tecnici usando prove ed errori e a trasferire la loro competenza digitale a nuove situazioni	interesse nell'implementazione di attività di apprendimento che incoraggino gli studenti a usare le tecnologie digitali per risolvere i problemi
Esperto (livello B)	conosce una gamma di strategie pedagogiche per favorire la risoluzione dei problemi digitali degli studenti	implementa attività di apprendimento in cui gli studenti usano le tecnologie digitali in modo creativo, espandendo il loro repertorio tecnico e fornendo supporto tra pari ai compagni di apprendimento. utilizza diverse strategie pedagogiche per consentire agli studenti di applicare la loro competenza digitale a nuove situazioni o in nuovi contesti permette agli studenti di identificare le lacune di competenza e sviluppare strategie per lo sviluppo delle competenze	atteggiamento di sostegno e fiducia nella capacità dei discenti di essere i motori dello sviluppo delle proprie competenze e di quelle dei loro compagni

Pioniere (livello C)	ha una conoscenza completa delle strategie pedagogiche innovative e dei formati per favorire il problem solving digitale degli studenti	crea e implementa attività di apprendimento che permettono agli studenti di cercare diverse soluzioni tecnologiche creative a un problema, di investigare i loro benefici e svantaggi e di arrivare in modo critico e creativo a una nuova soluzione o prodotto. Riflette, discute, riprogetta, innova e adatta le strategie pedagogiche che promuovono le capacità di problem solving digitale degli studenti	approccio innovativo e iterativo per favorire le capacità di problem solving digitale degli studenti

Dimensione 7: Salute e benessere			
Sottoinsieme 7.1 **Trattare le informazioni sulla salute e le condizioni di salute legate all'uso delle tecnologie digitali** Essere consapevoli dell'impatto sulla salute delle tecnologie digitali e capaci di esplorare informazioni aggiornate sulla salute. Monitorare la propria situazione e quella degli studenti e applicare le informazioni valutate per inquadrare l'uso significativo delle tecnologie digitali nei processi di apprendimento. (suggerimento proprio)			
Esploratore (livello A)	è consapevole che le tecnologie digitali possono avere un impatto sulla propria salute e su quella degli studenti e sa come accedere alle informazioni disponibili sulla salute	abbina e valuta la propria situazione e quella degli studenti con le informazioni disponibili sulla salute	impegno a promuovere la propria salute e quella degli studenti, basato su un approccio aperto e imparziale; interesse generale nell'impatto sulla salute implicito nell'uso delle tecnologie digitali
Esperto (livello B)	comprende le questioni speciali dell'impatto sulla salute da parte delle tecnologie digitali e conosce gli schemi di supporto o i punti di contatto	accresce la consapevolezza dell'impatto sulla salute delle tecnologie digitali; utilizza le conoscenze organizzative, pedagogiche e tecnologiche per l'attuazione di misure di prevenzione dei pericoli e di miglioramento delle condizioni di impatto sulla salute delle tecnologie digitali accresce la consapevolezza dell'impatto delle tecnologie digitali sulla salute; . Utilizza le conoscenze organizzative, pedagogiche e tecnologiche per l'attuazione di misure di prevenzione dei pericoli e di miglioramento delle condizioni o di minimizzazione dell'impatto delle tecnologie digitali sulla salute.	desiderio di considerare la propria salute e quella degli studenti cruciale per i processi di insegnamento e apprendimento, sulla base di un approccio responsabile ed esplorativo; monitoraggio critico delle informazioni sulla salute
Pioniere (livello C)	ha una conoscenza completa dei problemi di salute legati all'uso delle tecnologie digitali e dei metodi per valutare la propria situazione o quella degli studenti con lungimiranza.	anticipa l'impatto futuro delle tecnologie digitali sulle condizioni di salute proprie e degli allievi e crea informazioni aggiornate sulla salute	approccio creativo alla percezione, valutazione e ulteriore esplorazione dell'impatto delle tecnologie digitali sulla salute; impegno a migliorare la base di informazioni e le condizioni di salute degli studenti e di se stessi
Sottoinsieme 7.2Interazione e intervento Sostenere l'uso sano della tecnologia digitale e mantenere un'interazione positiva con gli studenti o con i pari per quanto riguarda i problemi di salute. Offrire o cercare supporto se l'evidenza lo richiede. (nostro suggerimento)			
Esploratore (livello A)	conosce i criteri di base per l'intervento e i primi passi di assistenza per gli studenti/educatori a rischio di problemi di salute legati all'uso delle tecnologie digitali	mantiene una comunicazione/interazione positiva con gli allievi, i colleghi/pari per quanto riguarda la propria situazione di salute o quella degli allievi; trasferisce e applica i criteri per un intervento significativo alla situazione/condizione reale degli allievi o di se stesso	apertura mentale verso l'interazione comunicativa riguardante questioni personali di se stessi o degli studenti; consapevolezza dell'urgenza di sostenere gli studenti o i colleghi nell'affrontare l'impatto sulla salute delle tecnologie digitali

Esperto (livello B)	sa come valutare la situazione dell'allievo (o degli allievi) o di se stesso, sulla base di criteri graduali per l'intervento e sa dove ottenere supporto se l'evidenza lo richiede (colleghi/pari, terzi)	sostiene l'uso salutare della tecnologia digitale da parte degli allievi e offre un supporto personale se l'evidenza lo richiede; cerca supporto personale da colleghi/pari per i propri problemi e ottiene consulenza da terzi, se l'evidenza lo richiede; assiste attivamente gli allievi o organizza un supporto medico/psicologico (istantaneo); mette in relazione i formati (digitali) per la comunicazione/interazione riguardo all'impatto sulla salute delle tecnologie digitali; valuta la situazione degli allievi o di se stesso, sulla base di criteri di intervento	simpatia ed empatia per le personalità degli studenti, compresi i problemi di salute fisica e mentale; fiducia in se stessi per comunicare i propri problemi di salute fisica o mentale; disponibilità ad assistere e sostenere attivamente gli studenti o i colleghi in questioni relative agli impatti sulla salute delle tecnologie digitali
Pioniere (livello C)	espande continuamente la conoscenza delle strategie e dei metodi di comunicazione/interazione relativi all'impatto sulla salute delle tecnologie digitali; sa come intervenire personalmente in diverse situazioni di studenti o educatori riguardo a questioni di salute legate all'uso delle tecnologie digitali	integra sistematicamente l'interazione per la rettifica in situ della propria condizione/situazione di salute e di quella dei discenti; interviene attivamente, appropriatamente e immediatamente con misure efficaci se l'evidenza lo richiede, o sostiene e integra sensatamente terzi nel loro intervento per assistere i discenti con problemi di salute derivanti dall'uso delle tecnologie digitali	di supporto alla creazione di una cultura positiva e aperta di comunicazione/interazione nel rispettivo ambiente di apprendimento (compresi gli studenti e gli educatori); sentirsi responsabili dell'intervento appropriato in tutte le aree di salute relative all'uso delle tecnologie digitali
Sottoinsieme 7.3 **Miglioramento delle condizioni e prevenzione** Esplorare, discutere e implementare misure e miglioramenti riguardanti la salute propria e degli studenti. Promuovere la capacità propria e degli studenti di utilizzare le tecnologie digitali per il bene della salute. (nostro suggerimento)			
Esplorator e (livello A)	conosce le opzioni di base per il monitoraggio, il controllo e la gestione dell'uso delle tecnologie digitali in relazione alla salute degli studenti o di se stessi	valuta come le opzioni di base di monitoraggio, controllo e gestione dell'uso delle tecnologie digitali possono creare condizioni migliori quando si usano queste tecnologie.	preparato a discutere della situazione/condizioni di salute e delle opzioni di prevenzione/miglioramento
Esperto (livello B)	sa come valutare e determinare quali opzioni organizzative, pedagogiche e tecnologiche potrebbero minimizzare l'impatto negativo sulla salute delle tecnologie digitali	accresce la consapevolezza dell'impatto sulla salute delle tecnologie digitali; utilizza le conoscenze organizzative, pedagogiche e tecnologiche per l'attuazione di misure di prevenzione dei pericoli e di miglioramento delle condizioni o di minimizzazione dell'impatto sulla salute delle tecnologie digitali.	atteggiamento esplorativo verso nuovi concetti e metodi per quanto riguarda la riduzione dell'impatto negativo delle tecnologie digitali sulla salute; promuovere la capacità propria e degli studenti di controllare e utilizzare le tecnologie digitali per il bene della salute
Pioniere (livello C)	conosce le possibili condizioni/situazioni future e le opzioni disponibili dello stato dell'arte; esplora continuamente i metodi adatti per il controllo e la gestione delle situazioni future; conosce il potenziale delle tecnologie digitali per il monitoraggio e il controllo della salute	anticipa e concettualizza il futuro supporto alla salute e crea soluzioni fattibili per migliorare la situazione/le condizioni di salute fisica e mentale di studenti ed educatori	obiettivo strategico per la prevenzione sostenibile dei pericoli per gli utenti delle tecnologie digitali nell'educazione; responsabilità etica per generare un futuro benefico e salutare con la prospettiva che l'uso della tecnologia digitale aumenti



Il progetto EdDico

Con l'avvento di ogni nuova tecnologia arrivano previsioni di cambiamenti fondamentali nell'educazione. Eppure pochi di questi cambiamenti sono stati realizzati. L'apprendimento digitale può davvero essere la tecnologia che rompe questo schema, ma questo avverrà solo se gli educatori saranno in grado di trarre vantaggio dalle tecnologie e dalle metodologie a loro disposizione. Il progetto EdDiCo mira a mettere in grado i singoli educatori di

- identificare il potenziale che la tecnologia ha per trasformare e migliorare l'educazione che offrono,
- identificare le competenze digitali che dovrebbero acquisire per trarre vantaggio da queste tecnologie e dalle metodologie associate;
- trovare le risorse educative necessarie per acquisire tali competenze.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union