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

DigiTrain

digital skills for adults and adult educators

QUADRO DELLE COMPETENZE DIGITALI

Futuretrend TRAINING ACADEMY · FuturoDigitale · Eurosuccess CONSULTING · Action · GoEurope · GLaSP

QUADRO DELLE COMPETENZE DIGITALI PER I FORMATORI

Aprile 2019

Clausola di esonero della responsabilità:
Le informazioni e le opinioni contenute in questo rapporto sono quelle dell'autore/i e non riflettono necessariamente l'opinione ufficiale dell'Unione europea. Né le istituzioni e gli organi dell'Unione europea né alcuna persona che agisce per loro conto possono essere ritenuti responsabili per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Indice

Sezione 1:
Introduzione

Introduzione al Progetto 09

Il Partenariato 10

Sezione 2
Quadro delle Competenze

Contesto e finalità del Quadro delle Competenze 13

Struttura del Quadro delle Competenze Digitali per i Formatori 14

Sommario delle Competenze 14

Sezione 3
Competenze & Obiettivi di Apprendimento

Area di competenza1: Impegno professionale 19

Area di competenza2: Risorse digitali 24

Area di competenza3: Insegnamento e apprendimento 28

Area di competenza4: Valutazione 33

Area di competenza5: Responsabilizzare i corsisti 37

Area di competenza6: Facilitare la competenza digitale dei corsisti 41

Sezione 4
Obiettivi di Apprendimento Supporto e Risorse

Terminologia degli elementi di competenza 49

Supporto e guida ai risultati dell'apprendimento 50

Guida alla valutazione 53

Metodi di valutazione 54

Risorse per l'insegnamento e l'apprendimento 55

Sezione 1:

Introduzione

QUADRO DELLE COMPETENZE DIGITALI PER I FORMATORI

Introduzione

Il presente Quadro delle Competenze Digitali per i Formatori degli Adulti è uno dei risultati nell'ambito del progetto "DigiTrain", partenariato strategico Erasmus plus (acronimo di: Miglioramento delle competenze trasversali e digitali per promuovere strategie di formazione mista innovativa nell'educazione degli adulti), implementato dal 2017-2019.

L'obiettivo generale del progetto è stato quello di mettere a punto le capacità delle organizzazioni di formazione per consentire loro di fornire formazione digitale di alta qualità e le competenze rilevanti migliorando le competenze digitali del personale dei formatori per adulti, nonché formulando quadri di competenze digitali per adulti e formatori, utilizzati come base per lo sviluppo di adeguati programmi di formazione digitale, risorse e strumenti di apprendimento.

Il partenariato è composto da 6 organizzazioni di 5 paesi:

Futuretrend (UK) fa formazione digitale, competenze di progettazione, finanziarie e aziendali e si concentra sull'aiutare i clienti a migliorare le loro competenze per il successo sia aziendale che personale. La formazione comprende corsi popolari come Photoshop, WordPress, test del software, analisi di business e formazione nell'ambito dei servizi di investimento e titoli azionari.

Associazione Futuro Digitale (Italia) è un'organizzazione senza scopo di lucro. Si rivolge alle esigenze della comunità locale come la disoccupazione e / o le competenze di base, indirizzando gruppi svantaggiati ed emarginati come migranti e membri di gruppi minoritari. Funziona per promuovere l'empowerment attraverso lo sviluppo connesso all'e-learning, al tirocinio e ai modelli di lavoro personalizzati. È anche un'agenzia di lavoro accreditata presso il Ministero del Lavoro e aiuta i gruppi target a scrivere e migliorare i loro CV, nonché a orientarne le carriere tramite strumenti di apprendimento non formale.

Eurosuccess Consulting (Cipro) è un'organizzazione di Consulenza e Formazione nel campo del project management; offre servizi di formazione e consulenza, nonché sulla gestione e consigli. L'organizzazione offre un pacchetto completo di servizi che rispondono alle esigenze di vari gruppi e organizzazioni destinatari per quanto riguarda le opportunità di formazione continua, a Cipro e all'estero.

Action Synergy S.A. (Greece) è un'organizzazione focalizzata su educazione, formazione e sulla conoscenza, coinvolta nello sviluppo di tecnologie educative, metodologie di formazione e sviluppo di corsi di formazione e-learning. Nello specifico si occupa di promuovere l'educazione degli adulti e l'acquisizione di competenze trasversali, tanto per i più giovani che per gli adulti. Le principali aree di competenza comprendono: sviluppo di metodologie di apprendimento, corsi e moduli di tecnologie educative che si avvalgono di metodologie innovative.

GO EUROPE (Spain) L'Associazione Interculturale mira a promuovere uno spirito internazionale allineato con gli obiettivi culturali europei comuni attraverso il dialogo interculturale, lo scambio di conoscenze e la sensibilizzazione europea tramite la partecipazione attiva di giovani, organizzazioni e imprese, in progetti che coinvolgono mobilità, istruzione e crescita.

Global Learning & Skills Partnership (GLaSP) (UK) è un'organizzazione di formazione e ricerca senza scopo di lucro che promuove la formazione e l'apprendimento di adulti e giovani, in particolare di quelli svantaggiati o socialmente esclusi. L'organizzazione offre attività formative e workshop circa le abilità a fini occupazionali, capacità di ricerca di lavoro, gestione della finanza personale, apprendimento di abilità vitali, competenze digitali e riguardanti ICT, conoscenza della dimensione globale, apprendimento e comunicazione interculturale, attenzione alla salute e all'aspetto imprenditoriale.

Sezione 2:

Quadro delle competenze

QUADRO DELLE COMPETENZE

Prospettive e oggetto del quadro delle competenze

Il ruolo del formatore è in evoluzione, e non più di quello del formatore degli adulti, poiché è sempre più necessario avere una gamma di competenze diversa e più ampia, soprattutto nell'era digitale, per soddisfare le esigenze degli adulti del 21° secolo impegnati in percorsi di formazione. Inoltre, i formatori degli adulti si assumono sempre più la responsabilità di sviluppare e migliorare le proprie competenze e di utilizzare sempre più le tecnologie di apprendimento digitale.

Esistono una serie di quadri, programmi di formazione e strumenti che descrivono le competenze digitali per i formatori e per aiutarli a valutare le loro competenze, individuando le loro esigenze di formazione e offrendo una formazione mirata. I principali quadri sono stati individuati nel Quadro Europeo delle Competenze Digitali per Formatori (DigiCompEdu) (1)

Questo quadro di competenze digitali è rivolto ai formatori per adulti, in particolare quelli coinvolti nella formazione degli adulti, nell'educazione formale, non-formale e professionale. Fornisce un quadro delle competenze da "formatore amichevole" che può essere utilizzato da fornitori di formazione degli insegnanti, istituzioni e formatori per sviluppare corsi per insegnanti per adulti. Non ha lo scopo di sostituire o minare le competenze e le strutture curriculari già esistenti per i formatori. Piuttosto, fornisce un quadro che integra quelli esistenti con particolare attenzione ai formatori per adulti, specialmente quelli che lavorano nel settore non statutario di questo tipo di formazione, e in particolare in quella non-formale.

Il quadro per formatori degli adulti si basa sul quadro europeo del DigiCompEdu, adattandolo alle esigenze specifiche dei gruppi target di docenti e, individuando ulteriormente i risultati dell'apprendimento specifici associati a ciascuna delle competenze in termini di conoscenze, abilità, attitudini e valori, ci si aspetta che il formatore per adulti consenta ai propri studenti di sviluppare le competenze digitali richieste.

(1) DigiCompEdu risponde alla crescente consapevolezza tra molti Stati membri europei che i formatori hanno bisogno di una serie di competenze digitali specifiche per la loro professione al fine di essere in grado di cogliere il potenziale delle tecnologie digitali per migliorare e innovare l'istruzione.

Come utilizzare il Quadro delle competenze

Il Quadro delle competenze digitali per i formatori per adulti sviluppa, adatta ed estende il DigiCompEDu per soddisfare le esigenze specifiche degli stessi e individua i risultati di apprendimento specifici associati a ciascuna competenza, in termini di conoscenze, abilità, valori e attitudini richiesti ai formatori al fine di supportare i corsisti adulti nello sviluppo delle competenze digitali. Vedi lo schema qui sotto.

Struttura e Contenuto

Questa sezione fornisce dettagli sulla struttura e il contenuto di ciascuna competenza, nonché circa gli obiettivi dell'apprendimento. Ogni competenza includerà:

- Area di competenza
- Elementi di competenza
- Dichiarazione di competenza
- Obiettivi dell'apprendimento (Conoscenze /Abilità / Attitudini)
- Ore di apprendimento guidato

La Struttura del Quadro di Competenze Digitali per Formatori

Il quadro si concentra sulle tre aree principali di competenze identificate nel DigiCompEdu: Competenze professionali, Competenze pedagogiche e Competenze dei corsisti* raggruppate in 6 aree principali di competenza riassunte nella tabella seguente.

Riepilogo delle competenze

Ciascuna delle 6 aree di competenza è suddivisa in un numero di competenze (basate sul DigiCompEdu) come mostrato nella tabella seguente

Competenza 1: Impegno Professionale

La competenza digitale dei formatori si esprime nella capacità di utilizzare le tecnologie digitali non solo per migliorare l'insegnamento, ma anche per le loro interazioni professionali con colleghi, studenti, e altre parti interessate, per lo sviluppo professionale individuale, nonché per il bene collettivo e la continua innovazione in ambito organizzativo e per la professione di formatore.

Competenza 2: Risorse Digitali

I formatori si confrontano attualmente con una ricchezza di risorse digitali (educative) di cui possono avvalersi per l'insegnamento. Una delle competenze chiave che qualsiasi formatore deve sviluppare è quella di venire a patti con questa varietà, per individuare efficacemente le risorse che meglio si adattano ai propri obiettivi di apprendimento, al gruppo di studenti e allo stile di insegnamento, per strutturare la ricchezza dei materiali, stabilire connessioni e modificare, aggiungere o sviluppare risorse digitali per sostenere l'insegnamento.

Allo stesso tempo devono essere consapevoli di come utilizzare responsabilmente e gestire i contenuti digitali. Devono rispettare le regole sul copyright quando utilizzano, modificano e condividono risorse e sono tenuti a saper tutelare contenuti e dati sensibili, come esami digitali o voti dei corsisti.

Competenza 3: Insegnamento e apprendimento

Le tecnologie digitali possono migliorare, nonché innovare le strategie di insegnamento e apprendimento in molti modi diversi. Tuttavia, qualunque sia la strategia o l'approccio pedagogico scelto, la competenza digitale specifica del formatore consiste nell'organizzare efficacemente l'uso delle tecnologie digitali nelle diverse fasi e impostazioni del processo di apprendimento.

Competenza 4: Strategie di valutazione

La valutazione può costituire un'agevolazione o un ostacolo per l'innovazione nell'istruzione. Nell'integrare le tecnologie digitali nell'apprendimento e nell'insegnamento, dobbiamo considerare in che modo le tecnologie digitali possono migliorare le strategie di valutazione già esistenti. Allo stesso tempo, dobbiamo anche considerare come possano essere utilizzate per creare o facilitare approcci di valutazione innovativi. I formatori digitalmente competenti dovrebbero essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali nell'ambito della valutazione tenendo conto di questi due obiettivi.

Inoltre, l'uso delle tecnologie digitali nell'istruzione, sia per la valutazione, l'apprendimento che per fini amministrativi o di altro genere, risulta in un'ampia gamma di dati sul comportamento di apprendimento di ciascun allievo. Analizzare e interpretare questi dati e utilizzarli per assumere decisioni sta diventando sempre più importante - fattore integrato a sua volta dall'analisi delle prove convenzionali sul comportamento dei corsisti.

Al contempo le tecnologie digitali possono contribuire a monitorare direttamente i progressi dei corsisti, a facilitare il feedback e a consentire ai formatori di valutare e adattare le loro strategie di insegnamento.

Competenza 5: Responsabilizzare i corsisti

Uno dei punti di forza delle tecnologie digitali nell'ambito formativo è rappresentato dal potenziale nel supportare strategie pedagogiche centrate sui corsisti e nell'incrementare il coinvolgimento attivo degli stessi nel processo di apprendimento, nonché la loro capacità di padroneggiarlo. Pertanto, le tecnologie digitali possono essere utilizzate per facilitare l'impegno attivo dei corsisti, ad es. approfondendo un argomento, sperimentando diverse opzioni o soluzioni, comprendendo le connessioni, attuando soluzioni creative o creando un artefatto e ragionando sullo stesso.

Le tecnologie digitali possono inoltre contribuire a sostenere la differenziazione delle classi e l'istruzione personalizzata offrendo attività di apprendimento adattate al livello di competenza, agli interessi e alle esigenze di apprendimento di ciascun individuo. Allo stesso tempo, tuttavia, occorre prestare attenzione a non esacerbare le disuguaglianze esistenti (per es. nell'accesso alle tecnologie digitali o alle competenze digitali) e garantire l'accessibilità per tutti i corsisti, compresi quelli con esigenze educative speciali.

Competenza 6: Agevolare la competenza digitale dei corsisti

La competenza digitale è una delle competenze trasversali che i formatori sono tenuti a instillare nei corsisti. Considerando che la promozione di altre competenze trasversali costituisce solo una parte della competenza digitale dei formatori nella misura in cui le tecnologie digitali sono utilizzate a tal fine, la capacità di facilitare la competenza digitale dei corsisti è parte integrante della competenza digitale dei formatori. Per questo motivo, questa abilità merita un'area dedicata nel quadro DigCompEdu

La competenza digitale dei corsisti è acquisita dal Quadro Europeo delle Competenze Digitali per i Cittadini (DigComp). Pertanto, l'area DigCompEdu segue la stessa logica e dettaglia cinque competenze allineate nel contenuto e nella descrizione con DigComp. I titoli, tuttavia, sono stati adattati per enfatizzare la dimensione pedagogica e focalizzarsi nell'ambito di questo quadro.

*utilizziamo in italiano la parola “corsista” come traduzione della parola “*learner*” che potrebbe essere tradotta come “discente”, ma risulta quantomeno in disuso o, comunque, antiquata e troppo formale. Intendiamo per corsista qualunque persona farà parte del percorso di apprendimento DigiTrain.

Sezione 3:

Competenze e Obiettivi di Apprendimento

Area di competenza 1:

Impegno Professionale

Descrizione Generale

Utilizzo di tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e lo sviluppo professionale.

Competenze:

1.1 Comunicazione organizzativa

1.2 Collaborazione professionale

1.3 Pratica riflessiva

1.4 Sviluppo Professionale Digitale Continuo (CPD)

Area di competenza	1 Impegno Professionale
Elementi di Competenza	**1.1 Comunicazione organizzativa**
Dichiarazione di Competenza	Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare la comunicazione organizzativa con i corsisti e terze parti; contribuire in modo collaborativo allo sviluppo e al miglioramento delle strategie di comunicazione organizzativa.

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	1.1.1	Individuare i diversi canali e strumenti di comunicazione digitale, a seconda dello scopo e del contesto della comunicazione.
Abilità	1.1.2	Utilizzare le tecnologie digitali per comunicare le procedure organizzative ai corsisti (per es. regole, appuntamenti, eventi).
	1.1.3	Utilizzare le tecnologie digitali per comunicare con i colleghi all'interno della stessa organizzazione e fuori
	1.1.4	Contribuire allo sviluppo e al miglioramento in modo collaborativo circa le strategie di comunicazione organizzativa.
Attitudini	1.1.5	Apprezzare il ruolo e l'importanza della comunicazione digitale nell'apprendimento, nella vita quotidiana, nonché nella vita economica, sociale e politica.
	1.1.6	Acquisire consapevolezza delle politiche e delle procedure organizzative per comunicare con corsisti e parti interessate.

Area di competenza	**1**	**Impegno Professionale**
Elementi di Competenza	**1.2**	**Collaborazione professionale**
Dichiarazione di Competenza	Utilizzare le tecnologie digitali per collaborare con altri formatori, condividere/scambiare conoscenze ed esperienze, innovando in modo collaborativo le pratiche pedagogiche.	

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	1.2.1	Individuare le reti professionali e di supporto all'interno della propria organizzazione e oltre (a livello locale, regionale, nazionale e globale).
	1.2.2	Individuare e valutare strumenti digitali che possano essere utilizzati per la collaborazione all'interno e all'esterno dell'organizzazione.
Abilità	1.2.3	Utilizzare le tecnologie digitali per collaborare con altri formatori e nello sviluppo di risorse educative.
	1.2.4	Utilizzare le tecnologie digitali per condividere, scambiare conoscenze, esperienze e le prassi migliori nelle pratiche pedagogiche con colleghi e propri pari.
	1.2.5	Utilizzare reti professionali e collaborative per esplorare e riflettere su nuove pratiche e metodi pedagogici
	1.2.6	Utilizzare le reti professionali come fonte di sviluppo professionale.
Attitudini	1.2.7	Apprezzare e riconoscere il valore della rete professionale e della collaborazione.

Area di competenza	**1 Impegno Professionale**
Elementi di Competenza	**1.3 Pratica riflessiva**
Dichiarazione di Competenza	Riflettere, valutare criticamente, sviluppare in modo attivo (individualmente e collettivamente) le proprie pratiche pedagogiche digitali e la comunità dei formatori.

Obiettivi di Apprendimento	
Conoscenze	1.3.1 Discutere le pratiche e le procedure educative nell'apprendimento riflessivo.
	1.3.2 Individuare le competenze e le aree di miglioramento
Abilità	1.3.3 Analizzare le pratiche professionali e digitali e delineare le potenziali opportunità relative a CPD.
	1.3.4 Analizzare e fornire un feedback critico sulle politiche e le pratiche digitali a livello organizzativo e proporre potenziali miglioramenti.
Attitudini	1.3.5 Cercare continuamente opportunità di sviluppo professionale continuo (CPD), in particolare per espandere e migliorare la propria gamma di pratiche digitali e pedagogiche

Area di competenza	1 Impegno Professionale
Elementi di Competenza	**1.4 Sviluppo Professionale Digitale Continuo (CPD)**
Dichiarazione di Competenza	Utilizzo di fonti e risorse digitali per uno sviluppo professionale continuo.

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	1.4.1	Individuare opportunità di sviluppo professionale adeguate tramite internet e media online.
	1.4.2	Individuare le opportunità di CPD rilevanti nelle tecnologie di apprendimento digitale (a livello locale, regionale, nazionale e globale, a seconda dei casi).
Abilità	1.4.3	Applicare strategie di ricerca online per individuare le competenze specifiche del soggetto e individuare nuovi metodi e strategie pedagogiche.
	1.4.4	Selezionare e utilizzare le opportunità di formazione online (MOOC, video, webinar, esercitazioni, etc.) come fonte di sviluppo professionale continuo.
	1.4.5	Utilizzare tecnologie/ambienti digitali per proporre e fornire opportunità di formazione per colleghi e propri pari.
	1.4.6	Riconoscimento delle opportunità e dei benefici disponibili nell'apprendimento online.

Area di Competenza 2

Risorse Digitali

Descrizione Generale

Reperire, creare e condividere risorse digitali.

Competenze:

2.1 Selezionare risorse digitali

2.2 Creare e modificare risorse digitali

2.3 Gestire, tutelare e condividere risorse digitali

Area di competenza	2 Risorse Digitali
Elementi di Competenza	**2.1 Selezionare risorse digitali**
Dichiarazione di Competenza	Risorse 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 se ne pianifica l'uso.

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	2.1.1	Attuare le strategie di ricerca appropriate per individuare le risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento.
	2.1.2	Seleziona e valuta le risorse digitali adatte per l'insegnamento e l'apprendimento tenendo conto del contesto, degli obiettivi di apprendimento e del gruppo target.
	2.1.3	Discutere le possibili restrizioni sull'uso delle risorse digitali (per es. copyright, tipi di file, accessibilità).
Abilità	2.1.4	Analizzare e confrontare la credibilità e l'affidabilità delle risorse digitali per un determinato scopo.
	2.1.5	Proporre l'uso della formazione digitale e delle risorse di apprendimento nel modo più fruttuoso possibile verso obiettivi di apprendimento specifici.
Attitudini	2.1.6	Comportamento empatico e incoraggiante, come il pensiero critico e razionale, al fine di individuare e selezionare le risorse pedagogiche digitali per i corsisti adulti
	2.1.7	Consapevolezza delle risorse digitali pedagogiche per i corsisti adulti.

Area di competenza	2	Risorse Digitali
Elementi di Competenza	**2.2**	**Creare e modificare risorse digitali**
Dichiarazione di Competenza	Modifica e creazione di risorse esistenti con licenza aperta e altre risorse laddove consentito al fine di creare o adattare nuove risorse educative digitali. Considerare l'obiettivo di apprendimento specifico, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, quando si progettano risorse digitali e se ne pianifica l'utilizzo.	

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	2.2.1	Individuare e definire l'obiettivo di apprendimento specifico, il contesto, lo stile di insegnamento e il gruppo di studenti adulti, nel momento in cui si progettano risorse di formazione e apprendimento digitali e se ne pianifica l'utilizzo.
	2.2.2	Individuare le diverse licenze attribuite alle risorse digitali e le implicazioni del riutilizzo
	2.2.3	Discutere come gruppo e fornire esempi sul raggiungimento degli obiettivi di apprendimento durante la creazione e la modifica delle risorse digitali per il gruppo cui sono destinate.
Abilità	2.2.4	Modificare e combinare le risorse esistenti per creare attività di apprendimento personalizzate per uno specifico obiettivo di apprendimento e per il gruppo di studenti.
	2.2.5	Progettare e sviluppare nuove risorse educative digitali su misura per un determinato gruppo di adulti.
Attitudini	2.2.6	Atteggiamento creativo ed empatico, in grado di individuare gli obiettivi e le aspettative di diversi studenti e adattarvisi

Area di competenza	**2 Risorse Digitali**
Elementi di Competenza	**2.3 Gestione, tutela e condivisione delle risorse digitali**
Dichiarazione di Competenza	Organizzazione di contenuti digitali e messa a disposizione a studenti e formatori. Protezione dei contenuti digitali sensibili. Rispettare e applicare la privacy, le licenze e le regole sul copyright. Comprendere l'uso e la creazione di licenze aperte e risorse educative aperte, inclusa la loro corretta attribuzione.

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	2.3.1	Descrivere e gestire le risorse educative aperte e individuare diversi modi per condividerle.
	2.3.2	Conoscere la privacy e le regole sul copyright per proteggere il contenuto digitale.
Abilità	2.3.3	Dare prova di saper organizzare i contenuti digitali e renderli disponibili per i corsisti adulti e altri formatori tramite vari mezzi (link, allegati, caricamenti, condivisione di file, blog, etc.).
	2.3.4	Fare riferimenti appropriati alle fonti quando si condividono o si pubblicano risorse soggette a copyright.
	2.3.5	Applicare misure per proteggere dati e risorse digitali sensibili.
Attitudini	2.3.6	Apprezzare e valutare l'importanza e l'utilità di organizzare, proteggere e condividere le risorse digitali in un ambiente sicuro
	2.3.7	Acquisire consapevolezza e rispetto della privacy e delle regole sul copyright dei contenuti digitali.

Area di competenza 3

Insegnamento e Apprendimento

Descrizione Generale

Gestire e orchestrare l'uso delle tecnologie digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento.

Competenze:

3.1 Insegnamento

3.2 Orientamento

3.3 Apprendimento collaborativo

3.4 Apprendimento autogestito

Area di competenza	**3 Insegnamento e Apprendimento**
Elementi di Competenza	**3.1 Insegnamento**
Dichiarazione di Competenza	Pianificazione e implementazione di dispositivi e risorse digitali nel processo di insegnamento e gestione appropriata delle strategie di insegnamento digitale. Sperimentare e sviluppare nuovi formati/metodi.

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	3.1.1	Individuare e definire strumenti digitali adatti all'uso da parte di diversi obiettivi di apprendimento, contesto e gruppi target.
	3.1.2	Riferire in che modo l'intervento digitale guidato dal formatore (faccia a faccia o in un ambiente digitale) possa supportare al meglio l'obiettivo di apprendimento.
Abilità	3.1.3	Applicare diversi dispositivi digitali nell'apprendimento per migliorare l'efficacia dell'insegnamento e dell'apprendimento (ad es. lavagnetta interattiva, dispositivi mobili).
	3.1.4	Combinare l'uso appropriato del contenuto digitale (per es. video, attività interattive) nel processo di insegnamento e apprendimento.
	3.1.5	Produrre sessioni di apprendimento, attività e interazioni in un ambiente digitale.
	3.1.6	Instaurare una collaborazione e un'interazione di classe/gruppo in un ambiente digitale.
	3.1.7	Valutare l'efficacia e l'idoneità delle strategie pedagogiche digitali scelte.
Attitudini	3.1.8	Disponibilità a sperimentare e sviluppare nuovi formati e metodi di integrazione della tecnologia digitale nell'insegnamento e nell'apprendimento

Area di competenza	3 Insegnamento e Apprendimento
Elementi di Competenza	**3.2 Orientamento**
Dichiarazione di Competenza	Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare l'interazione con i corsisti, all'interno e all'esterno della sessione di apprendimento e per offrire assistenza e orientamento tempestivo/mirato. Sperimentare nuove forme e formati per offrire assistenza e supporto.

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	3.2.1	Individuare gli strumenti di comunicazione digitale per supportare i corsisti e monitorarne le prestazioni.
Abilità	3.2.2	Utilizzare le tecnologie digitali per rispondere alle domande dei corsisti o ai dubbi sui compiti
	3.2.3	Applicare attività di apprendimento in un ambiente digitale prendendo in considerazione le diversità tra i corsisti.
	3.2.4	Utilizzare le tecnologie digitali per monitorare da remoto i progressi dei corsisti e consentire ai tutor di intervenire e offrire indicazioni quando necessario.
	3.2.5	Dare prova di saper fornire supporto, orientamento e feedback tempestivo ai corsisti che utilizzano tecnologie digitali
Attitudini	3.2.6	Riconoscimento del valore dell'orientamento
	3.2.7	Disponibilità a sperimentare e sviluppare nuove forme e formati per fornire assistenza e supporto utilizzando le tecnologie digitali.

Area di competenza	**3 Insegnamento e Apprendimento**
Elementi di Competenza	**3.3 Apprendimento collaborativo**
Dichiarazione di Competenza	Utilizzo delle tecnologie digitali per migliorare la collaborazione dei corsisti. Consentire ai corsisti di utilizzare le tecnologie digitali come parte degli incarichi collaborativi, come mezzo per migliorare la comunicazione e la collaborazione.

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	3.3.1	Individuare le tecnologie digitali rilevanti per supportare l'apprendimento collaborativo
	3.3.2	Individuare fonti affidabili di strumenti di apprendimento digitale
Abilità	3.3.3	Progettare e creare attività collaborative in un ambiente digitale (per es. blog, wiki, ambienti di apprendimento virtuali) per progetti di gruppo, presentare risultati e/o scambiare conoscenze.
	3.3.4	Gestione del monitoraggio e orientamento dei corsisti nel loro apprendimento collaborativo.
	3.3.5	Utilizzo delle tecnologie digitali per consentire ai corsisti di condividere informazioni e ricevere feedback da parte dei colleghi.
Attitudini	3.3.6	Disponibilità a incoraggiare l'apprendimento collaborativo tra i corsisti

Area di competenza	**3**	**Insegnamento e Apprendimento**
Elementi di Competenza	**3.4**	**Apprendimento autogestito**
Dichiarazione di Competenza	Utilizzare le tecnologie digitali per supportare l'apprendimento autogestito dei corsisti.	

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	3.4.1	Individuare e confrontare le tecnologie digitali disponibili idonee per l'apprendimento autogestito
Abilità	3.4.2	Utilizzo delle tecnologie digitali per consentire ai corsisti di pianificare l'apprendimento, raccogliere prove e registrare progressi
	3.4.3	Utilizzo delle tecnologie digitali per consentire ai corsisti di presentare e mostrare il proprio lavoro (per es. ePortfolio, blog, etc.)
	3.4.4	Utilizzo delle tecnologie digitali per consentire ai corsisti di riflettere e valutare i loro progressi nell'apprendimento tramite l'autovalutazione.
	3.4.5	Valutare l'appropriatezza delle strategie digitali nella promozione dell'apprendimento autogestito.
Attitudini	3.4.6	Incoraggiare i corsisti a utilizzare le tecnologie digitali per supportare le proprie attività e compiti di apprendimento individuali.

Area di competenza 4

Valutazione

Descrizione Generale

Utilizzo di tecnologie e strategie digitali per migliorare la valutazione.

Competenze:

4.1 Strategie di valutazione

4.2 Analisi delle prove

4.3 Feedback e pianificazione

Area di competenza	4	Valutazione
Elementi di Competenza	**4.1**	**Strategie di valutazione**
Dichiarazione di Competenza	Utilizzo delle tecnologie digitali per la valutazione formativa e riassuntiva. Migliorare la diversità e l'idoneità dei formati e degli approcci di valutazione	

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	4.1.1	Individuare le diverse tecnologie digitali per la valutazione formativa e riepilogativa per monitorare i progressi dei corsisti.
	4.1.2	Individuare i pro e i contro delle tecnologie digitali e le strategie di valutazione tradizionali
Abilità	4.1.3	Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare le strategie di valutazione formativa (per es. utilizzando sistemi di risposta in classe, quiz, e-portfolio e giochi).
	4.1.4	Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare le valutazioni riassuntive (per es. test su computer, implementazione di audio o video, simulazioni).
	4.1.5	Dare prova di sapersi avvalere di strumenti di valutazione digitale per monitorare il processo di apprendimento e ottenere informazioni sui progressi dei corsisti
	4.1.6	Analizzare l'idoneità all'uso degli approcci di valutazione digitale rispetto ai risultati dell'apprendimento e adattare di conseguenza le strategie.
Attitudini	4.1.7	Riconoscere il valore dell'utilizzo degli strumenti di valutazione digitale nel processo di apprendimento
	4.1.8	Disponibilità a migliorare le proprie conoscenze e abilità nell'uso di nuove tecnologie di valutazione digitale

Area di competenza	**4 Valutazione**
Elementi di Competenza	**4.2 Analisi delle prove**
Dichiarazione di Competenza	Generare, selezionare, analizzare criticamente le prove digitali sull'attività dei corsisti, le prestazioni e il progresso per aggiornare l'insegnamento e l'apprendimento

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	4.2.1	Individuare le attività di apprendimento che generano dati sull'attività e le prestazioni degli student
	4.2.2	Elencare le fasi di utilizzo delle tecnologie digitali per registrare e valutare i dati
Abilità	4.2.3	Utilizzare le tecnologie digitali per registrare e confrontare i dati sul progresso dei corsisti all'interno del processo di insegnamento
	4.2.4	Analizzare e interpretare le prove disponibili sull'attività dei corsisti e sui progressi/prestazioni all'interno di un ambiente digitale.
Attitudini	4.2.5	Apprezzare e considerare il contributo delle valutazioni digitali nel monitoraggio del progresso del corsista a prescindere da tempo e luogo
	4.2.6	Consapevolezza circa l'attività dei corsisti in un ambiente digitale in grado di generare dati utilizzati per aiutare a informare sui progressi e sulla comprensione del processo di insegnamento e apprendimento.

Area di competenza	4 Valutazione
Elementi di competenza	**4.3 Feedback e pianificazione**
Dichiarazione di Competenza	Utilizzo delle tecnologie digitali per fornire feedback mirati e tempestivi ai corsisti, adattare le strategie di insegnamento e fornire un supporto mirato. Consentire ai corsisti di comprendere le prove fornite dalle tecnologie digitali e utilizzarle per assumere decisioni

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	4.3.1	Elencare e descrivere vari modi in cui le tecnologie digitali possono essere utilizzate per fornire feedback e pianificazione
Abilità	4.3.2	Utilizzare le tecnologie digitali per monitorare i progressi dei corsisti e fornire supporto quando necessario.
	4.3.3	Utilizzare la tecnologia digitale per valutare e fornire feedback sul compito presentato elettronicamente.
	4.3.4	Fornire feedback personali e offrire supporto differenziato ai corsisti, in base ai dati generati.
	4.3.5	Supportare i corsisti nel capire e interpretare i risultati della valutazione
Attitudini	4.3.6	Disponibilità ad adeguare le pratiche di insegnamento e valutazione in base ai dati generati.
	4.3.7	Apprezzare il contributo delle valutazioni digitali nel fornire un feedback tempestivo
	4.3.8	Apprezzare il contributo delle tecnologie digitali nel miglioramento sia dei progressi dei corsisti che delle strategie di insegnamento dei formatori

Area di competenza 5

Responsabilizzare i corsisti

Descrizione Generale

Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare l'inclusione, la personalizzazione e il coinvolgimento attivo dei corsisti.

Competenze:

5.1 Accessibilità e inclusione

5.2 Differenziazione e personalizzazione

5.3 Coinvolgimento attivo dei corsisti

Area di competenza	5 Responsabilizzare i corsisti
Elementi di Competenza	**5.1 Accessibilità e inclusione**
Dichiarazione di Competenza	Garantire l'accessibilità alle risorse e alle attività di apprendimento, per tutti i corsisti, compresi quelli con esigenze speciali. Considerare e rispondere alle aspettative (digitali) dei corsisti, abilità, usi e malintesi, oltre che contestuali, fisici o cognitivi; altresì considerarne vincoli all'uso delle tecnologie digitali.

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	5.1.1	Individuare le diverse tecnologie e strategie digitali per i corsisti che necessitano di sostegno speciale (vincoli fisici o mentali, disturbo dell'apprendimento, etc.).
	5.1.2	Considerare e rispondere ai potenziali problemi di accessibilità quando si selezionano, creano o modificano risorse digitali per soddisfare le esigenze dei corsisti (strumenti/opzioni/approcci alternativi per i corsisti con esigenze particolari)
Abilità	5.1.3	Selezionare e attuare strategie di apprendimento digitale che si adattino al contesto digitale dei corsisti (tipi di dispositivo, tempo di utilizzo, etc.)
	5.1.4	Creare strumenti di valutazione digitale nell'apprendimento che si adattino alle aspettative dei corsisti, alle abilità e ai vincoli contestuali, fisici o mentali.
Attitudini	5.1.5	Disponibilità a riflettere continuamente sull'adeguatezza e adattare di conseguenza le strategie.
	5.1.6	Consapevolezza delle diverse abilità di apprendimento e requisiti di necessità speciali

Area di competenza	**5 Responsabilizzare i corsisti**
Elementi di Competenza	**5.2 Differenziazione e personalizzazione**
Dichiarazione di Competenza	Supportare i corsisti nell'affrontare le proprie diverse esigenze di apprendimento, facendoli progredire a diversi livelli e velocità

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	5.2.1	Individuare come la tecnologia digitale possa essere utilizzata per rispondere ai bisogni speciali dei singoli discenti (per es. dislessia, ADHD)
	5.2.2	Selezionare e individuare diverse tecnologie digitali in grado di supportare la differenziazione e la personalizzazione dell'apprendimento.
Abilità	5.2.3	Creare piani di apprendimento individuali e individuare in che modo le tecnologie digitali possano supportare tali esigenze di apprendimento
	5.2.4	Applicare attività digitali (per es. quiz o giochi) che consentano ai corsisti di procedere a velocità e livelli di difficoltà diversi.
	5.2.5	Creare valutazioni digitali che incorporino differenziazione e personalizzazione.
Attitudini	5.2.6	Consapevolezza delle diverse capacità di apprendimento e volontà di integrare le tecnologie digitali per supportare la differenziazione nell'apprendimento.

Area di competenza	**5**	**Responsabilizzare i corsisti**
Elementi di Competenza	**5.3**	**Coinvolgimento attivo dei corsisti**
Dichiarazione di Competenza	Supportare l'utente nell'approcciare con un accesso critico alle informazioni dei dati, comprendendo la relazione tra mondo offline e online	

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	5.3.1	Descrivere come le tecnologie digitali possano essere utilizzate per visualizzare e spiegare i contenuti in modo motivante e coinvolgente.
	5.3.2	Selezionare le tecnologie digitali appropriate per motivare l'apprendimento attivo per uno specifico obiettivo di apprendimento.
Abilità	5.3.3	Applicare attività digitali che possano motivare e coinvolgere i corsisti (giochi/quiz)
	5.3.4	Progettare una lezione utilizzando una gamma di tecnologie digitali per creare un ambiente di apprendimento digitale pertinente ed efficace.
Attitudini	5.3.5	Disponibilità ad adeguare lo stile di insegnamento per incorporare nuove attività digitali al fine di coinvolgere diversi studenti.

Area di competenza 6

Agevolare la competenza digitale dei corsisti

Descrizione Generale

Consentire ai corsisti di utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere e la risoluzione dei problemi.

Competenze:

6.1 Informazione e alfabetizzazione mediatica

6.2 Comunicazione digitale e collaborazione

6.3 Creazione di contenuti digitali

6.4 Uso responsabile

6.5 Risoluzione di problemi digitali

Area di competenza	**6 Agevolare la competenza digitale dei corsisti**
Elementi di competenza	**6.1 Informazione e alfabetizzazione mediatica**
Dichiarazione di Competenza	Incorporazione di attività di apprendimento, incarichi e valutazioni che richiedono ai corsisti di articolare le esigenze di informazione; reperire informazioni e risorse in ambienti digitali; organizzazione, elaborazione, informazione, confronto e valutazione della qualità delle informazioni e delle sue fonti.

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	6.1.1	Spiegare strategie e approcci per analizzare e valutare la credibilità e l'affidabilità dei dati, delle informazioni, dei contenuti digitali e delle loro fonti
	6.1.2	Confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle informazioni e delle loro fonti
	6.2.3	Valutare diverse modalità di gestione dei dati e delle informazioni, nonché relativamente ad archiviazione e recupero in un ambiente digitale.
Abilità	6.2.4	Applicare diversi metodi per elaborare, archiviare, recuperare e condividere dati e informazioni in un ambiente digitale.
	6.2.5	Utilizzare le strategie per analizzare dati, informazioni, contenuti digitali e le loro fonti per la loro credibilità, veridicità e affidabilità.
	6.2.6	Progettare strategie di ricerca e adattarle, in base alla qualità delle informazioni trovate.
Attitudini	6.2.7	Consapevolezza del fenomeno delle "fake news" e del fatto che le fonti debbano essere costantemente controllate circa la loro credibilità e affidabilità.

Area di competenza	**6 Agevolare la competenza digitale dei corsisti**
Elementi di Competenza	**6.2 Comunicazione digitale e collaborazione**
Dichiarazione di Competenza	Incorporare attività di apprendimento, incarichi e valutazioni che richiedano ai corsisti di utilizzare in modo efficace e responsabile le tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	6.2.1	Individuare e distinguere tra loro i diversi mezzi di comunicazione per determinati contenuti e destinatari
	6.2.2	Individuare e definire la tecnologia digitale appropriata per condividere dati, informazioni e contenuti digitali in base a pubblico, dimensioni e utilizzo.
	6.2.3	Descrivere i problemi di copyright su contenuto, conoscenza e/o risorse quando sono condivisi pubblicamente.
	6.2.4	Individuare e distinguere tra loro i diversi canali di social media e paragonarli per le diverse attività, usi e utenza.
Abilità	6.2.5	Definire un'identità digitale e dimostrare come creare, modificare, gestire e proteggere un'impronta digitale.
Attitudini	6.2.6	Incoraggiare e promuovere l'uso appropriato degli strumenti di comunicazione digitale

Area di competenza	**6 Agevolare la competenza digitale dei corsisti**
Elementi di Competenza	**6.3 Creazione di contenuti digitali**
Dichiarazione di Competenza	Incorporare attività di apprendimento, incarichi e valutazioni che richiedono ai corsisti di esprimersi attraverso mezzi digitali, nonché modificare e creare contenuti digitali in diversi formati. Insegnare agli allievi come il copyright e le licenze si applichino ai contenuti digitali, come fare riferimento alle fonti e alle caratteristiche delle licenze.

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	6.3.1	Individuare e descrivere i formati e i supporti che possono essere prodotti e il software/applicazione adatti per farlo.
	6.3.2	Capire come i regolamenti delle licenze e del copyright si applichino ai contenuti digitali e definire i modi in cui i corsisti possono reperire e proteggere la proprietà digitale.
Abilità	6.3.3	Utilizzare pacchetti di base per creare, editare e modificare attività/incarichi digitali al fine di incorporare diversi formati che consentano ai corsisti di esprimersi attraverso mezzi digitali.
	6.3.4	Combinare diverse risorse digitali esistenti derivate da fonti diverse per creare nuovi contenuti
Attitudini	6.3.5	Disponibilità a esplorare e integrare nuovi formati di contenuti digitali per migliorare l'apprendimento.
	6.3.6	Disponibilità a incoraggiare i corsisti a esprimersi usando la tecnologia digitale.

Area di competenza	6 Agevolare la competenza digitale degli student
Elementi di Competenza	**6.4 Uso responsabile**
Dichiarazione di Competenza	Prendere misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale dei corsisti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Consentire ai corsisti di gestire i rischi e utilizzare le tecnologie digitali in modo sicuro e responsabile.

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	6.4.1	Individuare e differenziare rischi e minacce; saper descrivere azioni adeguate per proteggere vari dispositivi e contenuti digitali.
	6.4.2	Selezionare i modi per proteggere i dati personali e le impostazioni sulla privacy quando condividi contenuti digitali.
	6.4.3	Selezionare e differenziare modi semplici per evitare rischi per la salute e minacce per il benessere fisico e psicologico durante l'utilizzo delle tecnologie digitali.
	6.4.4	Individuare forme e caratteristiche del cyberbullismo e capire come proteggere se stessi e gli altri.
	6.4.5	Riconoscere l'impatto ambientale elementare dei dispositivi digitali e individuare gli aspetti associati a uno smaltimento sicuro.
Abilità	6.4.6	Installare misure di sicurezza e applicare le precauzioni appropriate per salvaguardare la sicurezza dei dati in un ambiente digitale.
	6.4.7	Scegliere modi appropriati per proteggere i dati personali propri e altrui e applicare le opportune impostazioni sulla privacy quando si condividono contenuti digitali sui social media.
Attitudini	6.4.8	Atteggiamento positivo nei confronti dei rischi associati all'uso delle tecnologie digitali e consapevolezza del loro impatto ambientale.

Area di competenza	**6 Agevolare la competenza digitale dei corsisti**
Elementi di Competenza	**6.5 Risoluzione di problemi digitali**
Dichiarazione di Competenza	Incorporare attività di apprendimento, incarichi e valutazioni, che richiedono ai corsisti di identificare e risolvere problemi tecnici o trasferire creativamente conoscenze tecnologiche in nuove situazioni.

Obiettivi di Apprendimento		
Conoscenze	6.5.1	Individuare i problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali (per es. piattaforma di apprendimento)
	6.5.2	Individuare le tecnologie digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolvere un dato compito o problema.
Abilità	6.5.3	Regolare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali
	6.5.4	Selezionare e utilizzare le risorse digitali disponibili per fornire una soluzione a un determinato compito o problema su dispositivi comuni
	6.5.5	Utilizzare strategie per favorire la risoluzione dei problemi digitali dei corsisti.
Attitudini	6.5.6	Disponibilità a cercare opportunità di autosviluppo e tenersi aggiornati con l'evoluzione digitale
	6.5.7	Incoraggiare i corsisti a utilizzare le tecnologie digitali per risolvere i problemi.

Sezione 4:

Competenze e Obiettivi di Apprendimento Supporto e Risorse

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SUPPORTO E RISORSE

Terminologia degli elementi di competenza

I principali elementi delle competenze da discutere nella struttura dei risultati di apprendimento del quadro di DigiTrain sono relativi alle conoscenze, alle abilità e alle attitudini.

Conoscenze
Le 'conoscenze' indicano il risultato dell'assimilazione delle informazioni attraverso l'apprendimento. La conoscenza è il corpo di fatti, principi, teorie e pratiche che sono legati a un campo di lavoro o di studio. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, la conoscenza è descritta come teorica e/o fattuale. (Parlamento Europeo e Consiglio, 2008a)

Abilità
Le "abilità" indicano la capacità di applicare le conoscenze e utilizzare il know-how per completare le attività e risolvere i problemi. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, le abilità sono descritte come cognitive (che implicano l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) o pratiche (che implicano la destrezza manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti e strumenti). (Parlamento Europeo e Consiglio, 2008a)

In questo rapporto, le abilità pratiche sono indicate come "abilità strumentali", il che significa che lo strumento e le conoscenze e le competenze di medio livello sono strumentali per lo sviluppo o l'applicazione di capacità (cognitive) avanzate che si basano sull'utilizzo di questi strumenti o media. Il termine "competenze avanzate" viene usato nella relazione come riferito all'applicazione di competenze digitali strumentali per compiti o strategie specifici.

Attitudini
Le "attitudini" sono concepite come motivatori della performance, la base per una prestazione continua e competente. Includono etica, valori e priorità. Possono anche includere responsabilità e autonomia.

Competenza
Ci sono due definizioni leggermente diverse di "competenza" nelle recenti raccomandazioni politiche europee. Nella raccomandazione sulle competenze chiave, la "competenza" è definita come una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini adeguate al contesto (Parlamento Europeo e Consiglio, 2006). Nella raccomandazione del Quadro europeo delle qualifiche, la "competenza" è considerata l'elemento più avanzato dei descrittori del quadro ed è definita come la comprovata capacità di utilizzare conoscenze, nonché abilità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e in sviluppo professionale e personale.

Entrambe queste definizioni concordano sul fatto che la competenza è l'elemento di più alto livello, comprese le conoscenze, le abilità e il modo in cui queste sono applicate in determinati contesti.

Pertanto, non vi è alcuna differenza essenziale tra queste due definizioni. Al fine di mantenere la compatibilità con entrambi, viene suggerita la seguente definizione operativa: "competenza" è una capacità di utilizzare conoscenze e abilità con responsabilità, autonomia e altri atteggiamenti appropriati al contesto del lavoro, del tempo libero o dell'apprendimento.

Obiettivi di Apprendimento Supporto e orientamento

Si prega di trovare ulteriore supporto e guida circa gli obiettivi di apprendimento selezionati.

Competenza 1: Impegno Professionale

Modulo 1.1

1.1.1 Il formatore sarà in grado di individuare e selezionare i canali e gli strumenti più appropriati (e-mail, app, sito Web, post) a seconda dello scopo e del contesto della comunicazione (informazioni generali a tutti, messaggi personali ai corsisti, colleghi o governatori, etc.).

1.1.2 Il formatore sarà in grado di comunicare procedure organizzative ai corsisti quali regole, appuntamenti, eventi, etc. attraverso l'uso di vari mezzi di tecnologie digitali (app, sito web, email, messaggi di testo, etc.)

Modulo 1.2

1.2.1 Il formatore sarà in grado di individuare le reti professionali e di supporto all'interno della propria organizzazione, nonché a livello locale, regionale, nazionale e globale e online.

Modulo 1.3

1.3.3 Analizzare le proprie pratiche professionali e digitali e delineare le potenziali opportunità di sviluppo professionale continuo in cui si può migliorare ai fini dell'insegnamento e l'apprendimento.

Modulo 1.4

1.4.2 Individuare le opportunità di CPD rilevanti nelle tecnologie di apprendimento digitale che possono essere trovate sul territorio, a livello regionale, nazionale e globale in una forma appropriata per il proprio apprendimento.

1.4.4 Selezionare e utilizzare la formazione online come MOOC, video, webinar, esercitazioni, etc. quale fonte di sviluppo professionale continuo.

Competenza 2: Risorse Digitali

Modulo 2.3

2.3.3 Il formatore può dare prova dell'organizzazione dei contenuti digitali e metterli a disposizione di studenti adulti e altri insegnanti tramite vari mezzi di collegamento, allegati, caricamenti, condivisione di file, blog, etc.

Competenza 3: Insegnamento e Apprendimento

Modulo 3.1

3.1.1 Individuare e definire strumenti digitali (Moodle, Smartboards, dispositivi mobili, etc.) adatti all'uso per diversi obiettivi di apprendimento, contesti e gruppi target.

3.1.3 Avvalersi di diversi dispositivi digitali (per es. lavagnetta interattiva, dispositivi mobili) al fine di migliorare l'efficacia dell'insegnamento e dell'apprendimento.

3.1.4 Combinare l'uso appropriato del contenuto digitale (per es. video, attività interattive) nel processo di insegnamento e apprendimento nelle attività in classe o per lo studio a distanza.

Modulo 3.2

3.2.1 Individuare gli strumenti di comunicazione digitale (Moodle, Interactive White Boards, web app) per supportare i corsisti e monitorarne le prestazioni.

3.2.2 Utilizzare le tecnologie digitali (Moodle, forum, e-mail, app telefoniche) per rispondere alle domande dei corsisti o ai dubbi sui compiti.

3.2.3 Applicare attività di apprendimento in un ambiente digitale prendendo in considerazione la differenziazione dei corsisti. Ad esempio, utilizzando una piattaforma di apprendimento online (Moodle) per fornire diverse attività di apprendimento per gruppi selezionati in base a livelli, velocità, abilità, etc.

Modulo 3.3

3.3.5 Utilizzare le tecnologie digitali (ambiente di apprendimento virtuale, social media, post del forum) per consentire ai corsisti di condividere informazioni e ricevere feedback dai colleghi.

Modulo 3.4

3.4.3 Il formatore può consentire ai corsisti di presentare e mostrare il proprio lavoro attraverso tecnologie digitali come ePortfolio, blog, etc.

Competenza 4: Sicurezza

Modulo 4.1

4.1.3 Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare le strategie di valutazione formativa, per es. usando sistemi di risposta in classe, quiz, e-portfolio e giochi.

4.1.4 Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare le valutazioni sommarie per es. test su computer, implementazione di audio o video, simulazioni.

4.1.5 Dare prova di sapersi avvalere di strumenti di valutazione digitale per monitorare il processo di apprendimento e ottenere informazioni sui progressi dei corsisti, per es. attività di Moodle e log degli utenti

Competenza 5: Responsabilizzare i corsisti

Modulo 5.1

5.1.1 Il formatore può individuare diverse tecnologie e strategie digitali per i corsisti che hanno bisogno di sostegno speciale per i vincoli fisici o mentali, disturbo dell'apprendimento, etc.

5.1.2 Considerare e rispondere ai potenziali problemi di accessibilità quando si selezionano, creano o modificano risorse digitali per soddisfare le esigenze dei corsisti con strumenti, opzioni e approcci alternativi per i corsisti con esigenze speciali.

5.1.3 Selezionare e creare strategie di apprendimento digitale adattabili ai tipi di dispositivi digitali dei corsisti, al tempo di utilizzo, etc.

Modulo 5.2

5.2.1 Individuare come la tecnologia digitale possa essere utilizzata per soddisfare le esigenze specifiche dei singoli studenti con dislessia, ADHD, etc.

5.2.4 Applicare attività digitali come un quiz o un gioco che consentano ai corsisti di procedere a velocità e livelli di difficoltà differenti

5.2.5 Creare valutazioni digitali che tengano presente la differenziazione (livelli, velocità, abilità, etc.) e la personalizzazione (interessi e hobby).

Competenza 6: Agevolare la competenza digitale dei corsisti

Modulo 6.2

6.2.1 Individuare e distinguere tra i diversi mezzi di comunicazione (e-mail, forum, applicazione, WhatsApp, testo, etc.) in base al contenuto dato (messaggio, file, etc.) e al pubblico di destinazione (genitore, collega, studente, etc.)

Guida alla valutazione

Di seguito sono riportati gli indicatori del tipo di prove di valutazione che possono essere prodotte nel portfolio dei corsisti per dimostrare il loro conseguimento relativo agli obiettivi di apprendimento.

- Riviste specializzate, diari.
- Fotografie, illustrazioni, materiale audio-visivo.
- Completamento di incarichi pratici o audio-visivi, esibizioni e mostre.
- Testimonianza individuale o collettiva.
- Saggi contrassegnati, domande scritte e fogli delle risposte, fogli di lavoro.
- Verbali delle osservazioni del tutor e liste di verifica.

Tutti i metodi di valutazione devono essere validi, affidabili, adatti allo scopo e inclusivi. Per chiarire cosa si intende con questi requisiti:

Validi
Le valutazioni dovrebbero verificare quanto si propongono e quel che conta misurare per dimostrare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento.

Affidabili
Il risultato della valutazione dovrebbe essere replicabile e coerente sia con circostanze diverse che in presenza di un altro tutor.

Adatti allo scopo
I metodi di valutazione dovrebbero essere appropriati per la forma di valutazione (ad esempio, diagnostica, formativa, riassuntiva).

Inclusivi
I metodi di valutazione non dovrebbero sollevare inutili ostacoli alla dimostrazione dei risultati. È possibile adattare i requisiti delle prove alle esigenze di individui o gruppi e le prove dovrebbero essere sempre flessibili, diversificate e appropriate. Pertanto, uno studente con difficoltà fisiche può fornire prove visive o orali (foto, video) piuttosto che note e saggi prodotti da altri membri del gruppo.

Metodi di valutazione

Di seguito sono elencati diversi metodi di valutazione (ma non tutti), con consigli sulla natura dell'attività che potrebbe essere impostata, su come strutturarli e sui tipi prove da raccogliere.

Saggio
Una risposta scritta e discorsiva a una domanda o una dichiarazione che coinvolge l'allievo nel reperire e presentare informazioni e opinioni in modo strutturato, che normalmente include un'introduzione, le informazioni/opinioni/valutazioni/analisi e una conclusione. Potrebbe essere usato per verificare memoria e comprensione.

Discussione di gruppo
Discussione su un argomento o situazione selezionata dal tutor o dal corsista, per consentire ai corsisti di condividere conoscenze e pensieri e valutare il loro apprendimento. La discussione dovrebbe essere breve, strutturata e supervisionata.

Domande e risposte orali
Domande specifiche aperte o chiuse per una risposta immediata. Può andare da domande formali a forme più interattive come un quiz. Ciò consente risposte e domande da parte dei corsisti e un feedback immediato da parte del tutor.

Dimostrazione pratica
Una dimostrazione pratica di una capacità/situazione selezionata dal tutor o dal corsista, per consentire ai corsisti di praticare e applicare abilità e conoscenze.

Progetto
Un compito specifico che comporta uno studio singolo e una ricerca per individui o gruppi. Normalmente comporta la selezione di un argomento, pianificazione, ricerca di informazioni e presentazione dei risultati oralmente o per iscritto.

Diario o registro riflessivo
Una descrizione, normalmente scritta ma che potrebbe essere anche orale, dal corsista che riflette su come e cosa hanno imparato. Spesso completato a intervalli regolari durante il processo di apprendimento, consentendo quindi di discutere i progressi individuali e le modalità di ulteriore apprendimento.

Report
Una verbalizzazione di un'attività e/o una sintesi di ricerca che presenta le informazioni in modo strutturato. Non include opinioni, ma può includere analisi o valutazioni. Può essere presentato in forma orale o scritta.

Gioco di ruolo/simulazione
L'uso di una situazione selezionata dal tutor o dall'allievo, per consentire ai corsisti di praticare e applicare abilità ed esplorare le attitudini. La valutazione delle osservazioni è operata da un tutor o da un proprio pari. Prevista l'assistenza individuale del tutor e l'autovalutazione.

Domande e risposte scritte/test/esame
Domande specifiche, aperte e chiuse per una risposta immediata dal tutor, possono variare da esami formali e test a un quiz.

Risorse per l'Insegnamento e l'Apprendimento

Sono disponibili risorse quali ad esempio piani di lezione, attività, fogli di lavoro, dispense, etc. riguardanti le aree di competenza. Gli obiettivi dell'apprendimento sono stati creati per guidarvi nell'utilizzo di questo quadro. È possibile reperirli per il download in diverse lingue su www.digi-train.eu