



M MONDADORI
EDUCATION

Rizzoli
EDUCATION

**FORMAZIONE
SU MISURA**

*for***YOU**

Competenze digitali dei cittadini e degli educatori

DigComp 2.1 e DigCompEdu

DigComp è il framework sviluppato, per conto della Commissione Europea, per dettagliare meglio la competenza digitale.



DigComp 2.2

- L'**aggiornamento** 2.2 del DigComp si concentra su "Esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza" (Dimensione 4).
- Per ognuna delle **21 competenze**, vengono fornite 10-15 brevi frasi con esempi attuali e aggiornati che trattano temi contemporanei. Pertanto, l'aggiornamento non ha modificato i descrittori del modello concettuale di riferimento e non cambia il modo in cui sono delineati i livelli di padronanza (Dimensione 3).
- Anche i **casì d'uso** presentati nella Dimensione 5 rimangono invariati.



DigComp 2.2: Dimensione 4

- **DIMENSIONE 1:** aree identificate come parte della competenza digitale.
- **DIMENSIONE 2:** descrittori di competenza e titoli che sono pertinenti a ciascuna area.
- **DIMENSIONE 3:** livelli di padronanza per ogni competenza.
- **DIMENSIONE 4:** esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza.
- **DIMENSIONE 5:** casi d'uso sull'applicabilità della competenza a diversi contesti.





DigComp 2.2: Dimensione 4

CONOSCENZE



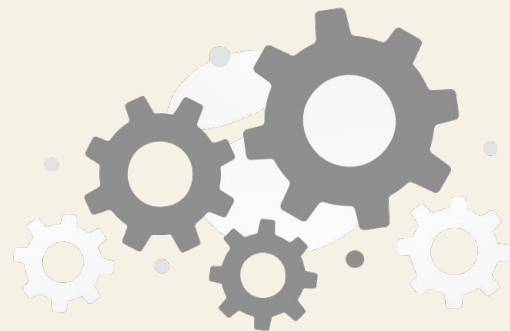
Si intende il **risultato dell'assimilazione di informazioni** attraverso l'apprendimento.

La conoscenza è l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative a un campo di lavoro o di studio.

- Nel DigComp 2.2, gli esempi di conoscenze seguono la formulazione:
È consapevole di..., Sa di..., Capisce che... ecc.

DigComp 2.2: Dimensione 4

ABILITÀ



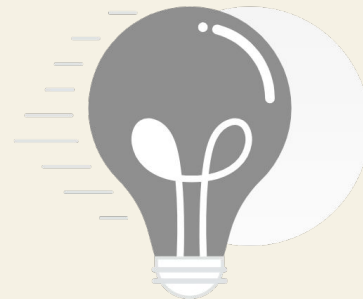
Si intende la capacità di **applicare le conoscenze** e di utilizzare il *know-how* per portare a termine compiti e risolvere problemi.

Nel contesto del **Quadro europeo delle qualifiche** (in inglese EQF), le abilità sono descritte come **cognitive** (quando implicano l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) o **pratiche** (quando implicano la destrezza manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti e utensili).

- Nel DigComp 2.2, gli esempi di abilità seguono la formulazione:
Sa fare..., È in grado di fare..., Cerca... ecc.

DigComp 2.2: Dimensione 4

ATTITUDINI



Le attitudini sono concepite come **fattori motivanti della prestazione**, la base per una prestazione costante e competente. Comprendono valori, aspirazioni e priorità.

- In DigComp 2.2, gli esempi di attitudini seguono la formulazione:
Aperto a..., Curioso di..., Pesa i benefici e i rischi... ecc.

Il quadro DigComp 2.2 integrato

IL QUADRO DIGCOMP 2.2 INTEGRATO

Questa sezione presenta in dettaglio l'aggiornamento del DigComp 2.2 considerando per ciascuna competenza tutte le cinque dimensioni. La Dimensione 4 è quella aggiornata, mentre i contenuti delle altre dimensioni sono gli stessi della versione DigComp 2.1.

Come leggerlo?

Nel documento vengono utilizzate alcune **rappresentazioni grafiche**, illustrate di seguito, al fine di migliorarne la leggibilità.

Un **punto rosso** introduce la nuova Dimensione 4. Questo facilita il lettore a individuare rapidamente la nuova sezione aggiornata.

Gli esempi di **Intelligenza Artificiale, Lavoro da Remoto e Accessibilità Digitale** sono rappresentati rispettivamente dagli acronimi: **(IA), (LR), (AD)**.

Per la Dimensione 5, una **freccia tratteggiata indica il collegamento tra il caso d'uso e il rispettivo livello di padronanza**. In generale, viene suggerito un unico esempio per ciascun livello di padronanza, pertanto, la Dimensione 5 segue una strategia "a cascata": 1.2 come modello per il livello 1, la competenza 1.3 per il livello 2, la competenza 2.1 per il livello 3, ecc.

A ciascuna area di competenza (Dimensione 1) è stato assegnato un **colore**, utilizzato per visualizzare tutte le competenze presenti all'interno dell'area (Dimensione 2).

The diagram illustrates the DigComp 2.2 framework. It is divided into five dimensions (1-5). Dimension 1 (Alfabetizzazione su informazioni e dati) is highlighted in yellow. Dimension 2 (Competenze in comunicazione e collaborazione) is in light blue. Dimension 3 (Competenze in contenuti digitali) is in light green. Dimension 4 (Esempi di conoscenze, abilità, attitudini) is in light orange and is the focus of the update. Dimension 5 (Casi studio) is in light purple. Each dimension is further divided into levels of proficiency (1-5). The diagram also shows specific examples of AI, remote work, and digital accessibility, with icons representing these concepts. A red dot and a dashed arrow are used to highlight specific elements in the diagram.

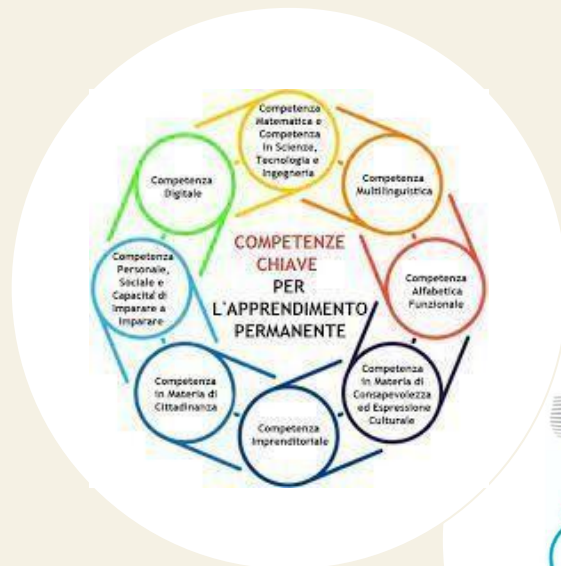
Diverse **sfumature** dello stesso colore sono utilizzate per indicare il livello di padronanza (Dimensione 3).

Specifiche icone sono utilizzate per raggruppare i modelli di conoscenza, abilità e attitudini, rispettivamente: un **libro** per gli esempi di conoscenza, una **bicicletta** per le abilità e un **cuore** per i tratti di attitudini.

Nell'**allegato 4** è disponibile una versione più accessibile del documento

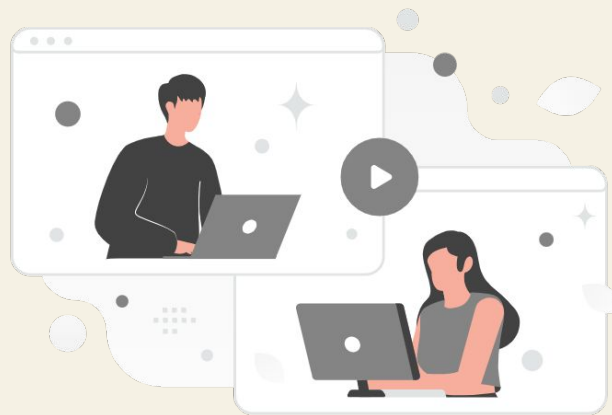
Le competenze chiave per l'apprendimento permanente

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente del 2006



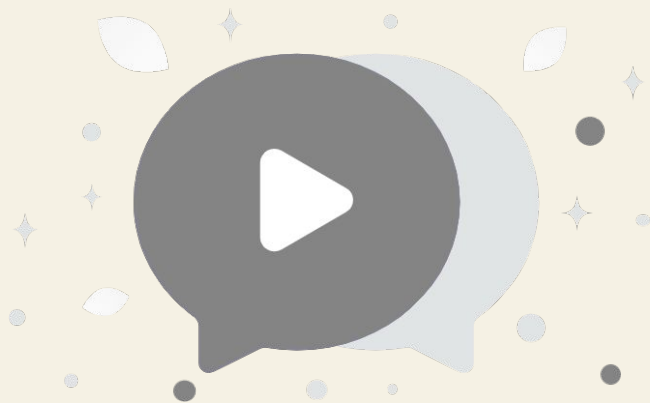
Cosa significa vivere nell'*onlife*

ONLIFE **IBRIDAZIONE DELLA SOCIETÀ**



Cosa significa vivere nell'*onlife*

I nostri ragazzi, di tutte le età, che incontriamo in classe non sono esenti dal concetto di *onlife*, ma ne sono **immersi** e lo vivono. Proviamo a fare un esempio.

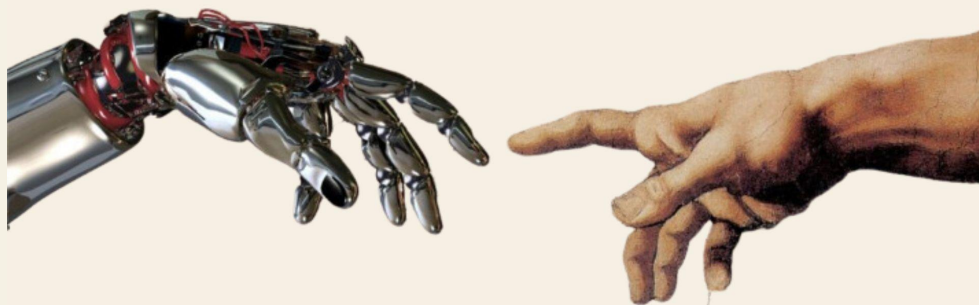


Si pensi a un bambino della scuola primaria che guarda un **video su YouTube** "per bambini": a casa sfoglia la gallery dei genitori sullo smartphone e guarda i suoi programmi preferiti su Disney Plus.

**DECISAMENTE UNA GIORNATA
*ONLIFE***

Quali strategie per il futuro?

IL RAPPORTO UOMO-MACCHINA



L'infosfera, oggi

**SOCIETÀ
DELL'INFORMAZIONE**



**SOCIETÀ
INFORMAZIONALE**



L'infosfera, oggi

L'infosfera è il nuovo spazio che viviamo, ma **non è il cyberspazio di una volta**: è qualcosa di più, lo include.

SONO PROPRIO LE TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE CHE HANNO CREATO QUESTA NUOVA REALTÀ MUTANDO LO SPAZIO CHE FA COESISTERE *ONLINE* E *OFFLINE*.



Onlife e infosfera



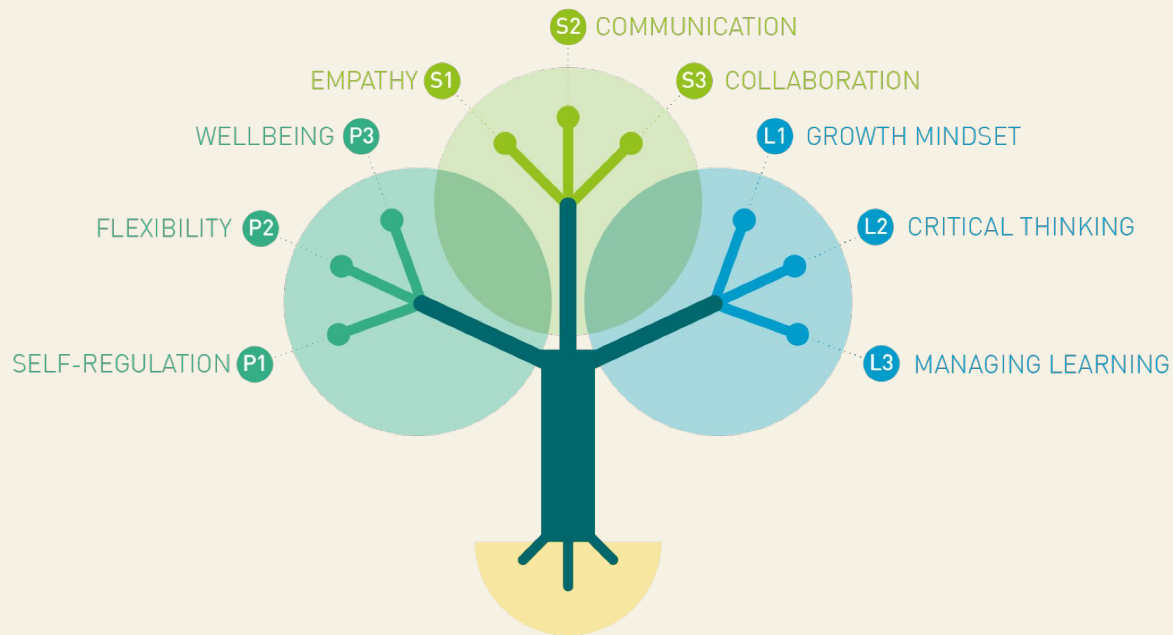
ONLIFE



INFOSFERA

Insieme, **onlife** e **infosfera** riflettono un cambiamento epocale nell'esperienza umana, in cui la tecnologia digitale **non è più solo uno strumento esterno**, ma un'**entità intrinseca**, che plasma in modo significativo la nostra **identità** e il nostro **contesto sociale**.

Come cambia l'ambiente di apprendimento con il curricolo digitale?



Prodotti didattici “aumentati” e nuove tecnologie immersive



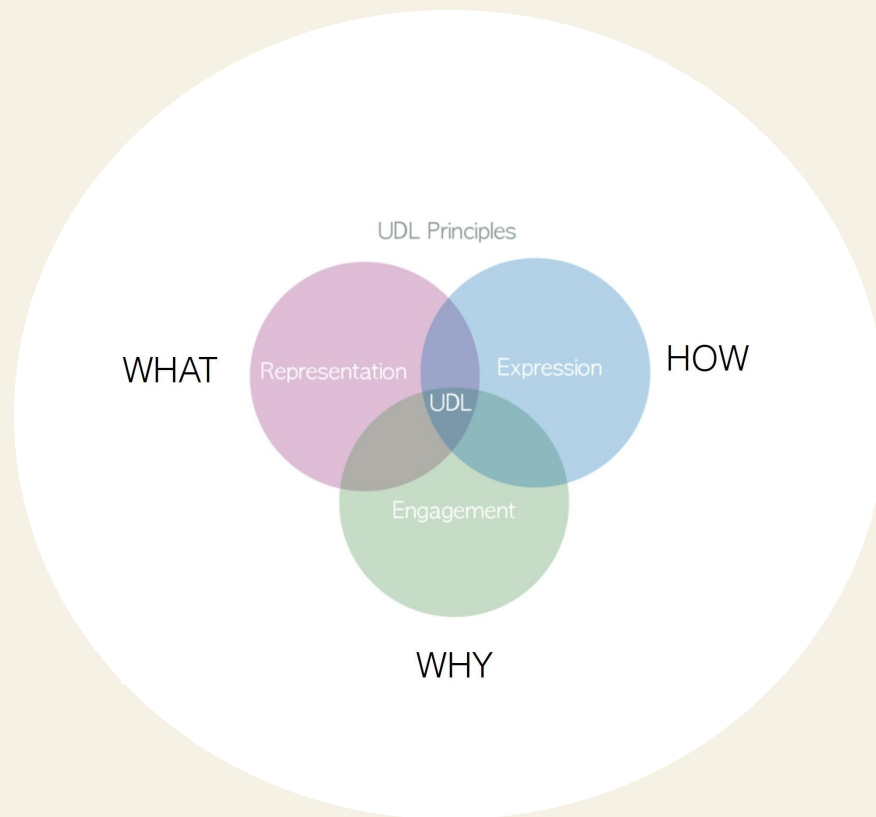
**CON L'INTRODUZIONE DELLE TECNOLOGIE IMMERSIVE È
COMPARSO UN NUOVO CONCETTO DI APPRENDIMENTO
DENOMINATO APPRENDIMENTO AUMENTATO
(*AUGMENTED LEARNING*).**

Prodotti didattici “aumentati” e nuove tecnologie immersive

Queste sono alcune **strategie** di cui tener conto nella progettazione di esperienze di apprendimento basate sulle tecnologie immersive:

- favorire l'**esplorazione** di contenuti (Li, Gu, Chang e Duh, 2011);
- promuovere la **collaborazione** tra studenti al fine di scambiare idee (Santos et al., 2014);
- garantire la **progettazione** di contenuti che consenta agli studenti di concentrarsi maggiormente (Santos et al., 2014);
- **visualizzare informazioni e materiale aggiuntivo** che sia rilevante per l'attività e non sovraccarichi o distraiga gli studenti (Sheehy, 2002);
- costruire **attività autentiche**, ovvero che riflettono un'abilità o una pratica della “vita reale” (Miglino e Nigrelli, 2011) considerata dagli studenti come significativa dal punto di vista personale in termini di esperienze o valori.

L'Universal Design for Learning (UDL)



L'ambiente di apprendimento inclusivo



**Bebe Vio intervistata nel Metaverso:
«Perlomeno stavolta avevo le mani!»**

Nell'ambiente di apprendimento inclusivo, gli studenti possono:

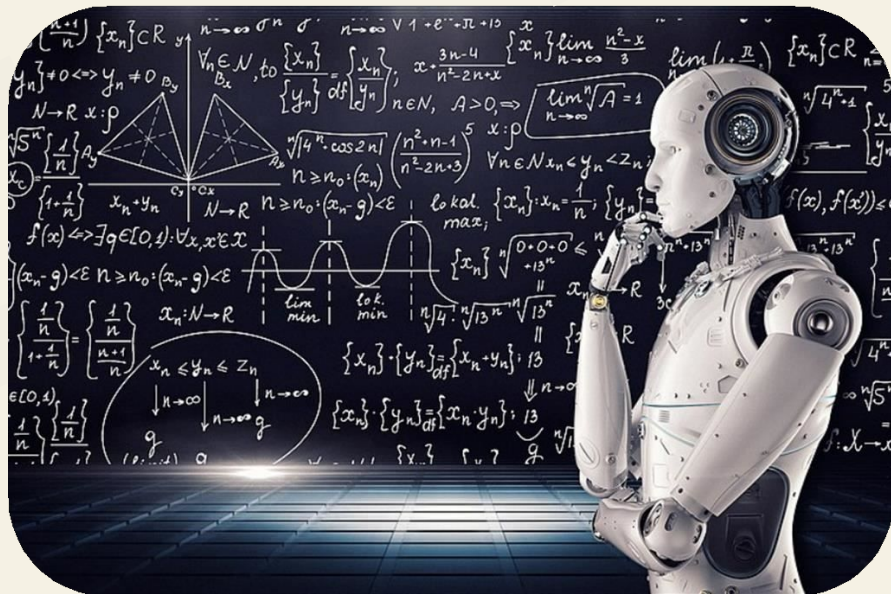
- valorizzare le **intelligenze multiple**;
- connettersi al contesto del **mondo reale (AR)**;
- manipolare le **componenti della conoscenza**;
- esplorare in **3D**;
- rappresentare la propria **identità**.

IA nell'ecosistema didattico

implementazione di **percorsi di apprendimento personalizzati** e sviluppo della **creatività**

maggiore **efficienza**

coinvolgimento



IA e apprendimento

L'IA può essere utilizzata per supportare un apprendimento basato su...

PROBLEMI

ESPERIENZA

COLLABORAZIONE



Formazione su Misura *for*YOU

Una formazione **online on demand**,
che si adatta alle **esigenze** e ai **ritmi**
degli insegnanti.

SCOPRI I CORSI

www.formazioneSUMISURA.it

