



**M** MONDADORI  
EDUCATION

Rizzoli  
EDUCATION

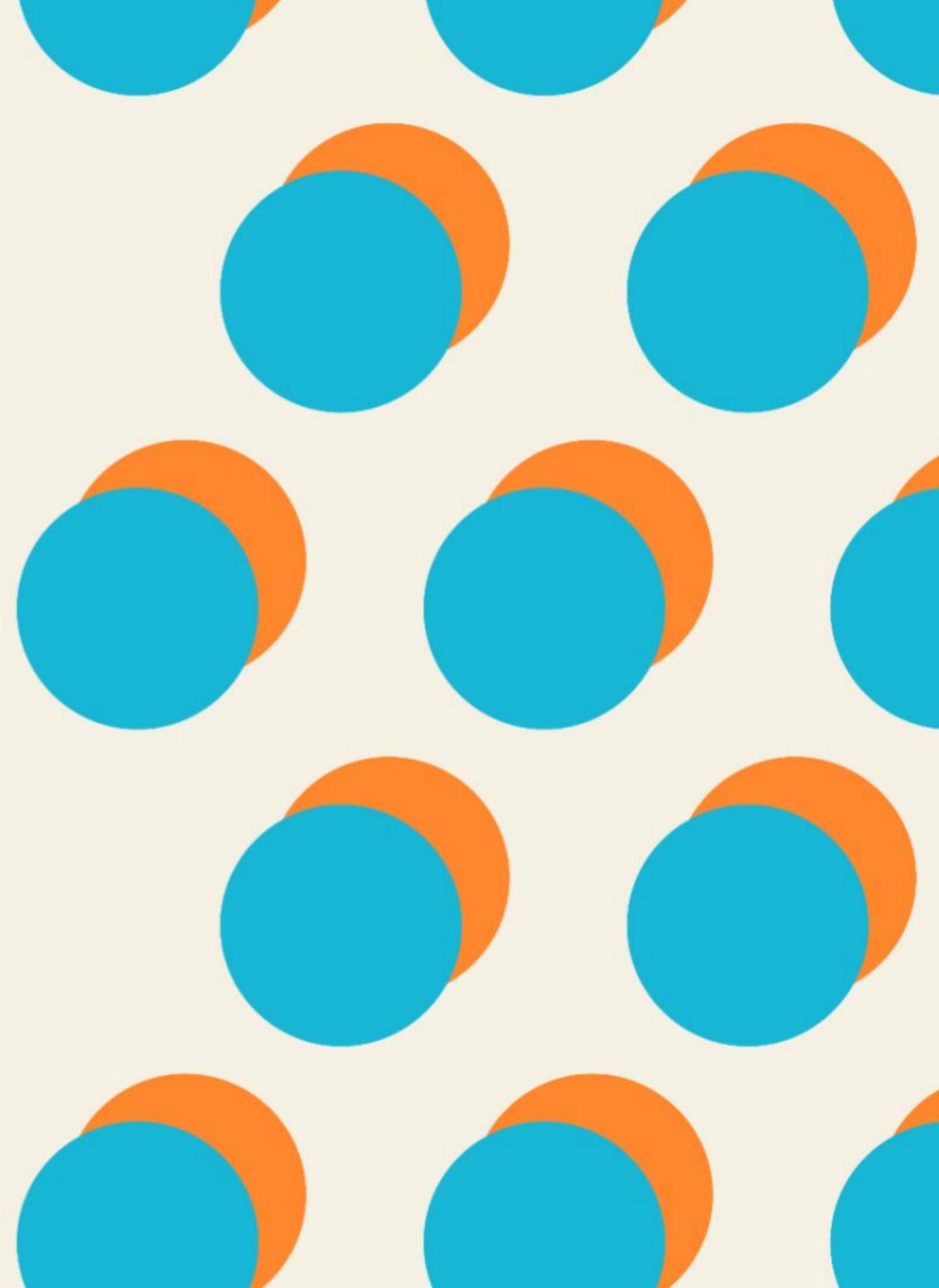
---

**FORMAZIONE  
SU MISURA**

---

# Curricolo digitale in azione: come progettarlo con DigComp 2.2 e DigComp Edu

Simone Zuppiroli



# Curricolo digitale: i primi passi

## Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

## Comunicazione e collaborazione

- 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale

## Creazione di contenuti digitali

- 3.1. Sviluppare contenuti digitali
- 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3. Copyright e licenze
- 3.4. Programmazione

## Sicurezza

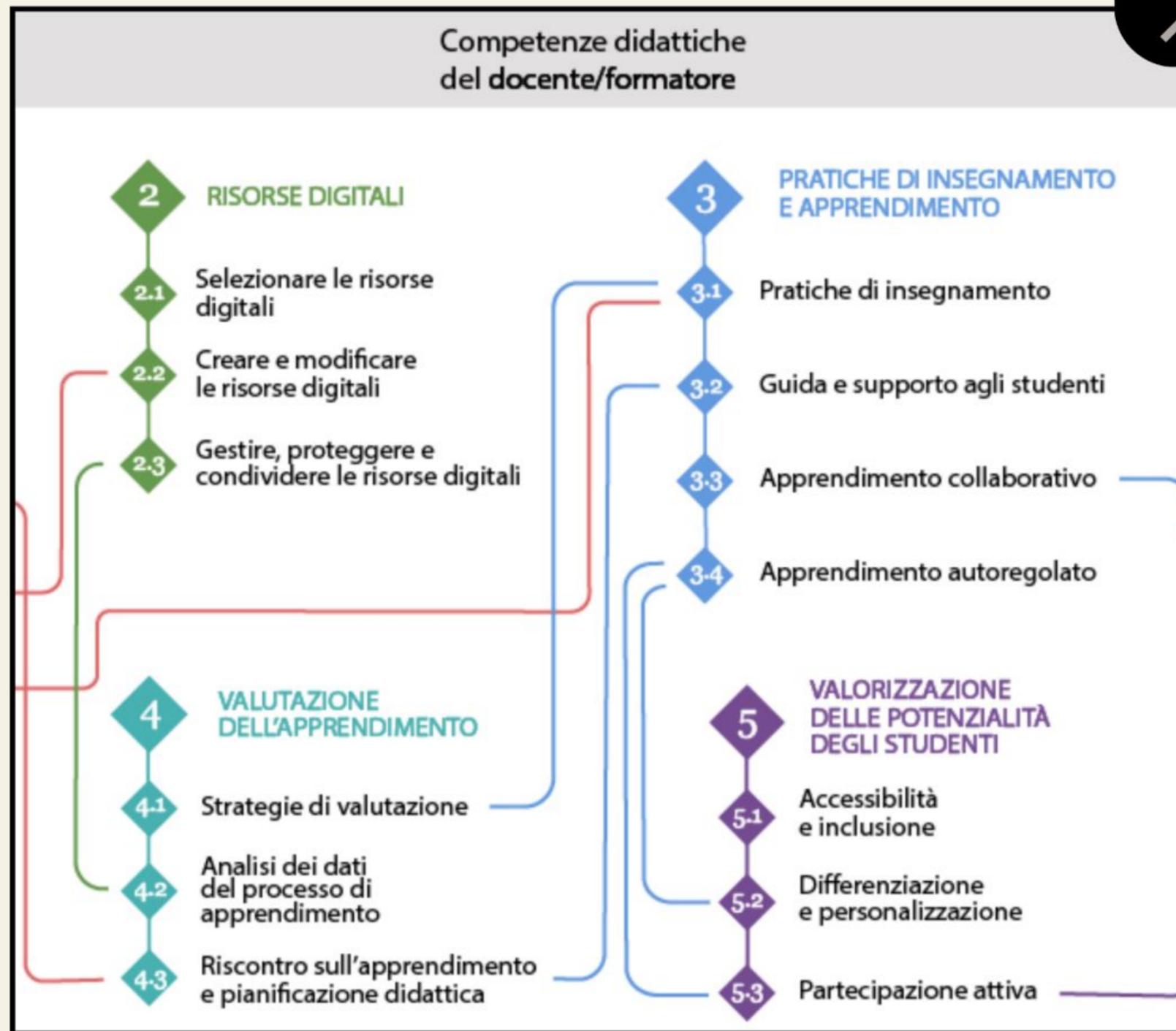
- 4.1. Proteggere i dispositivi
- 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3. Proteggere la salute e il benessere
- 4.4. Proteggere l'ambiente

## Risolvere problemi

- 5.1. Risolvere problemi tecnici
- 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche
- 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4. Individuare i divari di competenze digitali

↳ Come possiamo tradurre i framework DigComp 2.2 e DigCompEdu in un curricolo digitale strutturato?

# Curricolo digitale: i primi passi



# Curricolo digitale: i primi passi

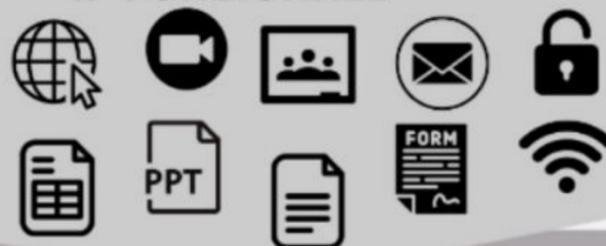


# DOCENTI

# STUDENTI

- Usare strumenti "essenziali" di lavoro
- Progettare e condurre attività didattiche offrendo spunti e riflessioni per un uso critico e consapevole
- Gestire la sicurezza dei dati personali

## 1. "FUNZIONALE"



- Impara a usare strumenti di produttività digitale
- Naviga, gestisce, archivia dati, filtra e valuta informazioni
- Gestisce la sicurezza, fa un uso responsabile della tecnologia usandola in modo critico e consapevole

- Saper utilizzare una "pluralità" di strumenti a seconda degli obiettivi didattici/educativi
- Rispondere a bisogni educativi specifici
- Co-progettare con studenti e studentesse

## 2. "CREAZIONE DI CONTENUTI"



- Conosce dello strumento e le potenzialità
- Utilizzare questi strumenti con spirito critico, con creatività.
- Riflettere sui propri risultati, elaborare strategie
- Padroneggiare strumenti basati su IA

- Progettare esperienze dinamiche, con gamification, coinvolgenti
- Promuovere l'inclusività e il lavoro cooperativo.
- Monitorare il lavoro di studenti e studentesse e fornire feedback
- Uso consapevole di strumenti per la valutazione

## 3. "CREAZIONE DI ESPERIENZE"



- Collaborare in spazi virtuali
- Gestire attività complesse e interdisciplinari
- Gestire processi autoregolati
- Sviluppare competenze di auto valutazione

- Progettare percorsi adattivi e personalizzati
- Monitorare e interpretare i dati
- Integrazione LMS / strumenti esterni
- Continuo miglioramento

## 4. "LMS"



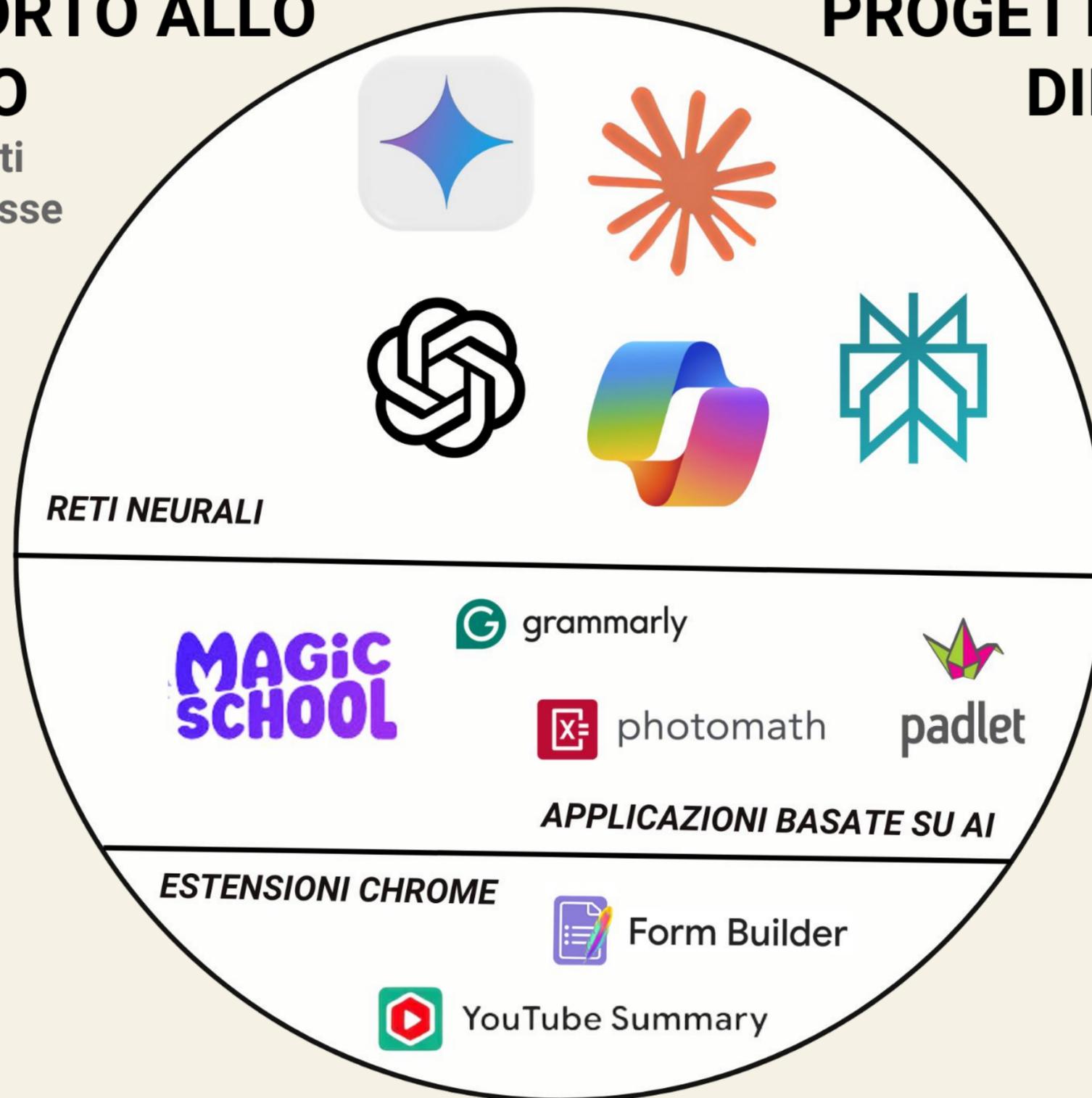
- Gestire processi adattivi e responsivi
- Autoregolazione dei tempi di lavoro e di apprendimento
- Sviluppare un approccio critico nei confronti del proprio percorso di apprendimento

# SUPPORTO ALLO STUDIO

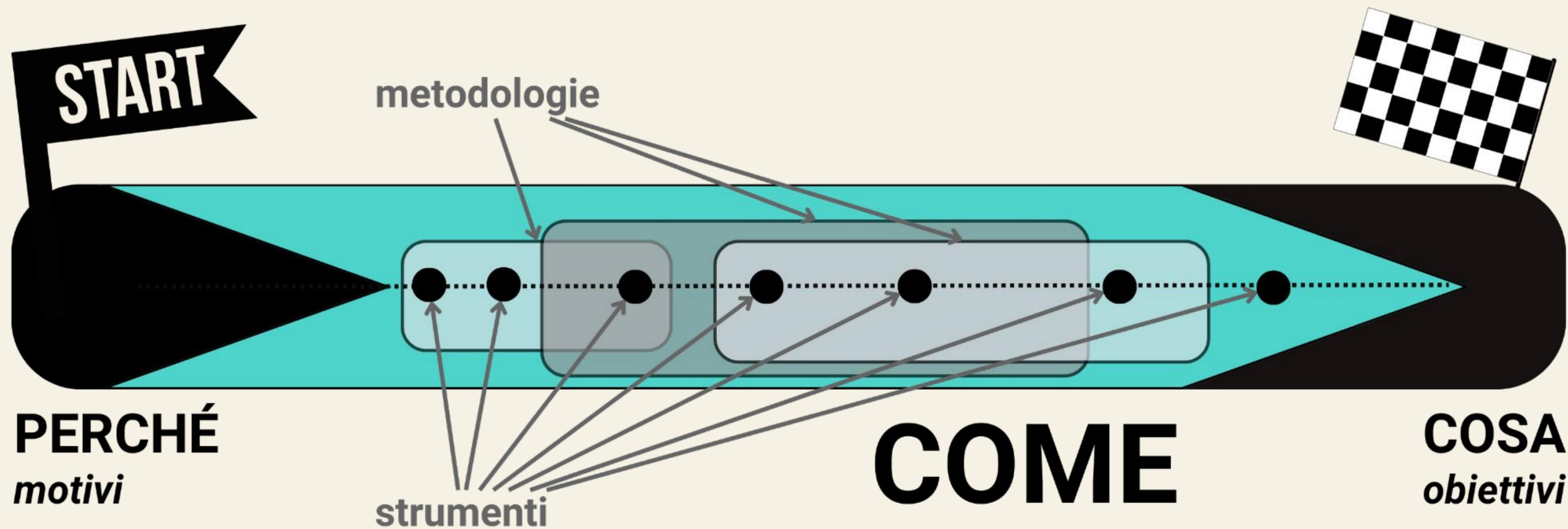
per studenti e studentesse

# PROGETTAZIONE DIDATTICA

per docenti



# Un curriculum digitale flessibile: come?



# Un curriculum digitale flessibile: come?





### NOVIZIO (A1)

È consapevole delle potenzialità offerte dalle tecnologie digitali a supporto dei processi di insegnamento e apprendimento. Tuttavia, ha una limitata conoscenza diretta di esse e le utilizza principalmente per preparare una lezione, per la comunicazione organizzativa o per aspetti amministrativi. Necessita di assistenza e di incoraggiamento.



### ESPLORATORE (A2)

È consapevole delle potenzialità offerte dalle tecnologie digitali ed è interessato a esplorare nuovi modi per migliorare la propria pratica didattica e professionale. Ha iniziato a usare le tecnologie in alcune aree senza, tuttavia, seguire un approccio sistematico e consistente. Necessita di incoraggiamento e ispirazione, ad esempio collaborando con colleghi con maggior esperienza.



### SPERMENTATORE (B1)

Utilizza le tecnologie digitali in vari contesti e con diverse finalità, integrandole in modo creativo in svariate pratiche. Sta ancora lavorando per comprendere meglio quali tecnologie siano più efficaci in determinati contesti e per raggiungere specifici obiettivi di apprendimento. Necessita di ulteriore tempo ed esperienza.



### ESPERTO (B2)

Utilizza una gamma di tecnologie digitali con naturalezza e in modo creativo e critico. È in grado di comprendere benefici e limiti delle diverse tecniche. Sperimenta nuove pratiche con l'intenzione di consolidare e ampliare il proprio repertorio di strategie didattiche. Rappresenta il cuore e il motore dell'innovazione in qualsiasi organizzazione educativa.



### LEADER (C1)

Ha un approccio ampio e coerente all'uso delle tecnologie digitali per migliorare i processi di insegnamento e apprendimento. Si affida a un ampio repertorio di tecniche digitali, scegliendo quella più adeguata in base al contesto/obiettivo specifico. Riflette sistematicamente su come poter sviluppare ulteriormente la propria pratica e su come aiutare gli altri a fare altrettanto. Favorisce la circolazione di nuove idee e l'apertura a nuovi strumenti. È una fonte di ispirazione per i colleghi, verso i quali si rende disponibile per condividere la propria esperienza.



### PIONIERE (C2)

Mette in discussione l'adeguatezza delle pratiche digitali comunemente utilizzate, pur svolgendo spesso il ruolo di Leader. In particolare, evidenzia le costrizioni e i limiti di tali pratiche, mosso dall'impulso di innovare ulteriormente il mondo educativo. Sperimenta l'uso di tecnologie digitali altamente innovative e/o sviluppa nuovi approcci pedagogici digitali. Il docente/formatore con il profilo di Pioniere è una rarità preziosa; guida i processi di innovazione ed è un modello di riferimento per i nuovi docenti.

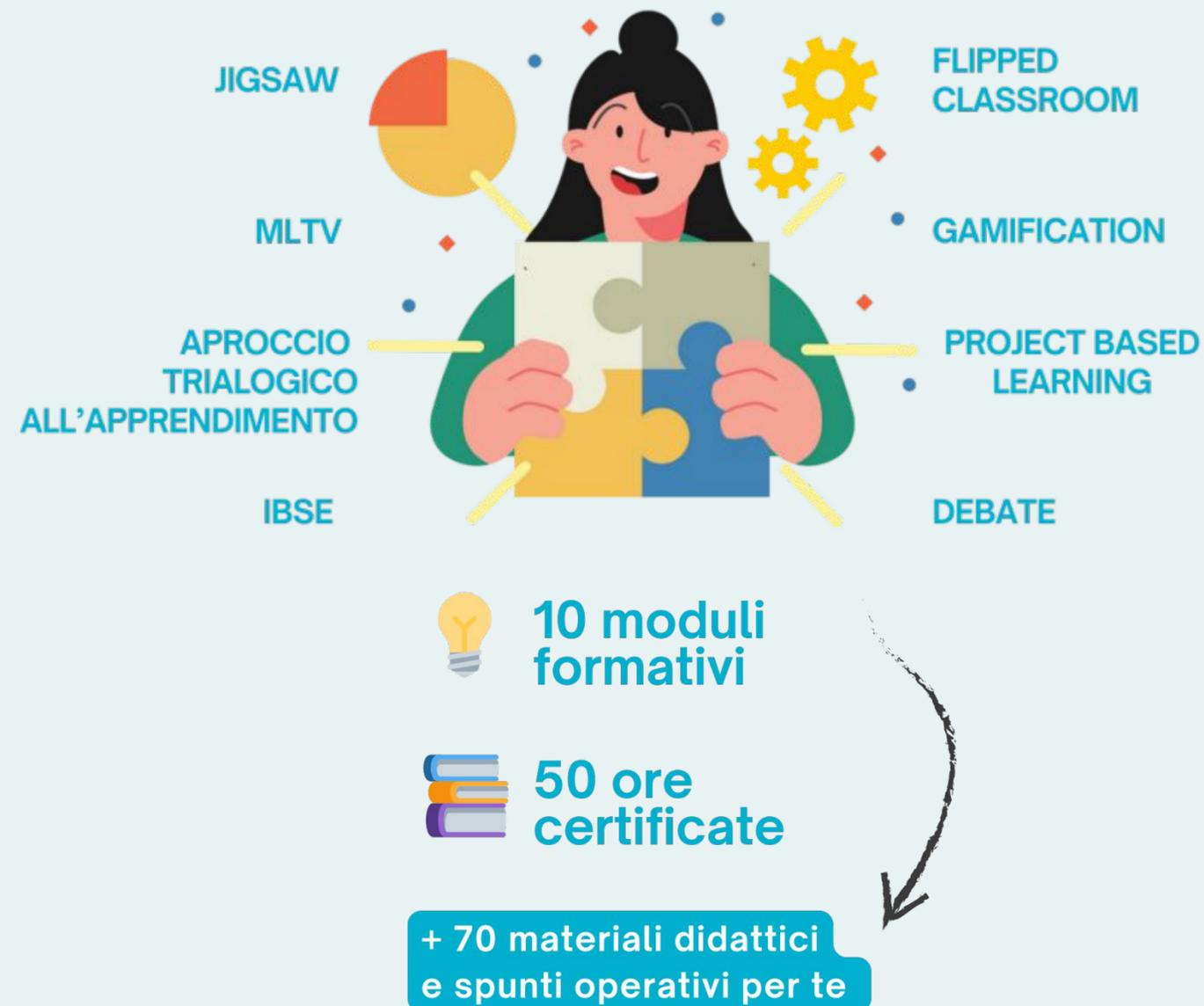
# SOS valutazione

- 1 È veramente utile?
- 2 Come può essere migliorato?
- 3 Viene sempre aggiornato?  
Da chi?
- 4 Che effetto ha su studenti e studentesse?
- 5 Quanto è inserito in “prospettive educative più ampie”?
- 6 Vengono coinvolti studenti e studentesse nella progettazione?
- 7 Che uso si fa a casa del digitale?

↳ In che modo possiamo misurare l'efficacia di un curriculum digitale costruito secondo il DigCompEdu?

CORSO IN AUTOAPPRENDIMENTO - *forYOU*

# Kit Metodologie didattiche



Iscriviti a questo corso se vuoi...

- **integrare gli strumenti digitali** nella pratica didattica per supportare e arricchire l'esperienza educativa in aula;
- saper utilizzare le metodologie didattiche e adattarle in modo mirato ai **diversi contesti** educativi;
- favorire un **ambiente di apprendimento cooperativo**;
- sviluppare una **riflessione critica sul proprio insegnamento** e su come le varie metodologie influenzano l'apprendimento di studentesse e studenti.



**M** MONDADORI  
EDUCATION

Rizzoli  
EDUCATION

---

**FORMAZIONE  
SU MISURA**

---