



# DigComp 2.1 & DigCompEdu

Manuela Valenti e Elisabetta Siboni  
EFT - Servizio Marconi USR ER

# Timeline DigComp



## Prima Stesura

DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe.



## DigComp 2.0

The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model



## DigComp 2.1

The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use



## Digital Education Action Plan

Resetting education and training for the digital age

# DigComp 2.1

Quadro di riferimento  
per le competenze digitali dei cittadini

# DigComp 2.1

Imparare a nuotare nell'oceano digitale



# Dimensioni

Il framework DigComp si sviluppa in 5 paragrafi chiamati dimensioni:

- 1 - Dimensione delle aree di competenza digitali (5 aree)
- 2 - Dimensione dei descrittori delle singole competenze (21 competenze)
- 3 - Dimensione dei livelli di padronanza per ciascuna competenza (8 livelli)
- 4 - Dimensione delle conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza
- 5 - Dimensione degli esempi di utilizzo e applicabilità delle competenze nei diversi scopi

$21 \times 8 = 168$  descrittori che contengono sia la competenza sia il relativo livello

8 Livelli x 21 Competenze  
 =  
 168 Descrittori

Liv	Fascia	Complessità	Autonomia	Dominio Cognitivo
#		□	○	△
1	Base	Semplice	Guidato	Ricordare
2		Semplice	Spesso da solo	Ricordare
3	Intermedio	Situazione delineata, ricorrente	Da solo	Capire
4		Situazione non chiara	Risolve problemi	Capire
5	Avanzato	Varietà di situazioni diverse	Guida gli altri	Applicare
6		Situazioni nuove con vincoli	Guida in situazioni complesse	Valutare
7	Altamente	Risolve situazioni con strumenti esistenti	Integra l'esistente	Creare
8	specializzato	Risolve situazioni con strumenti autoconstruiti	Crea nuovo	Creare

## Competenze DigComp 2.1

Dimensione 1	Dimensione 2
<b>Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	1.1 Navigare, ricercare filtrare
	1.2 Valutare dati
	1.3 Gestire dati
<b>Comunicazione e collaborazione</b>	2.1 Interagire con gli altri
	2.2 Condividere le informazioni
	2.3 Esercitare la cittadinanza
	2.4 Collaborare
	2.5 Netiquette
	2.6 Gestire l'identità digitale
<b>Creazione di contenuti digitali</b>	3.1 Sviluppare contenuti
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
<b>Sicurezza</b>	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
<b>Risolvere problemi</b>	5.1 Risolvere problemi
	5.2 Individuare fabbisogni e dare risposte
	5.3 Utilizzo creativo del digitale
	5.4 Individuare i divari di competenze digitali

# 5 aree di competenza

## Area di competenza 1

Alfabetizzazione su informazioni e dati

Information and data literacy

(ricercare, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali)

## Area di competenza 2

Comunicazione e collaborazione

(interagire, condividere e collaborare con le tecnologie digitali)

### Competenze DigComp 2.1

Dimensione 1	Dimensione 2	
<b>Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	1.1	Navigare, ricercare filtrare
	1.2	Valutare dati
	1.3	Gestire dati
<b>Comunicazione e collaborazione</b>	2.1	Interagire con gli altri
	2.2	Condividere le informazioni
	2.3	Esercitare la cittadinanza
	2.4	Collaborare
	2.5	Netiquette
	2.6	Gestire l'identità digitale
<b>Creazione di contenuti digitali</b>	3.1	Sviluppare contenuti
	3.2	Integrare e rielaborare contenuti
	3.3	Copyright e licenze
	3.4	Programmazione
<b>Sicurezza</b>	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
<b>Risolvere problemi</b>	5.1	Risolvere problemi
	5.2	Individuare fabbisogni e dare risposte
	5.3	Utilizzo creativo del digitale
	5.4	Individuare i divari di competenze digitali



# 5 aree di competenza

## Area di competenza 3

Creazione di contenuti digitali

(sviluppare, integrare e rielaborare contenuti digitali, creare contenuti nuovi e originali, utilizzare copyright e licenze)

## Area di competenza 4

Sicurezza (comprendere rischi e minacce in ambienti digitali, conoscere le misure di sicurezza, capire come condividere informazioni, evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico, proteggere se stessi e gli altri da pericoli in ambiente digitale, essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie)

### Competenze DigComp 2.1

Dimensione 1	Dimensione 2	
Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1	Navigare, ricercare filtrare
	1.2	Valutare dati
	1.3	Gestire dati
Comunicazione e collaborazione	2.1	Interagire con gli altri
	2.2	Condividere le informazioni
	2.3	Esercitare la cittadinanza
	2.4	Collaborare
	2.5	Netiquette
	2.6	Gestire l'identità digitale
Creazione di contenuti digitali	3.1	Sviluppare contenuti
	3.2	Integrare e rielaborare contenuti
	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
	5.2	Individuare fabbisogni e dare risposte
	5.3	Utilizzo creativo del digitale
	5.4	Individuare i divari di competenze digitali



# 5 aree di competenza

## Area di competenza 5

Problem solving

(risolvere problemi tecnici, adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze e usare creativamente le tecnologie digitali)

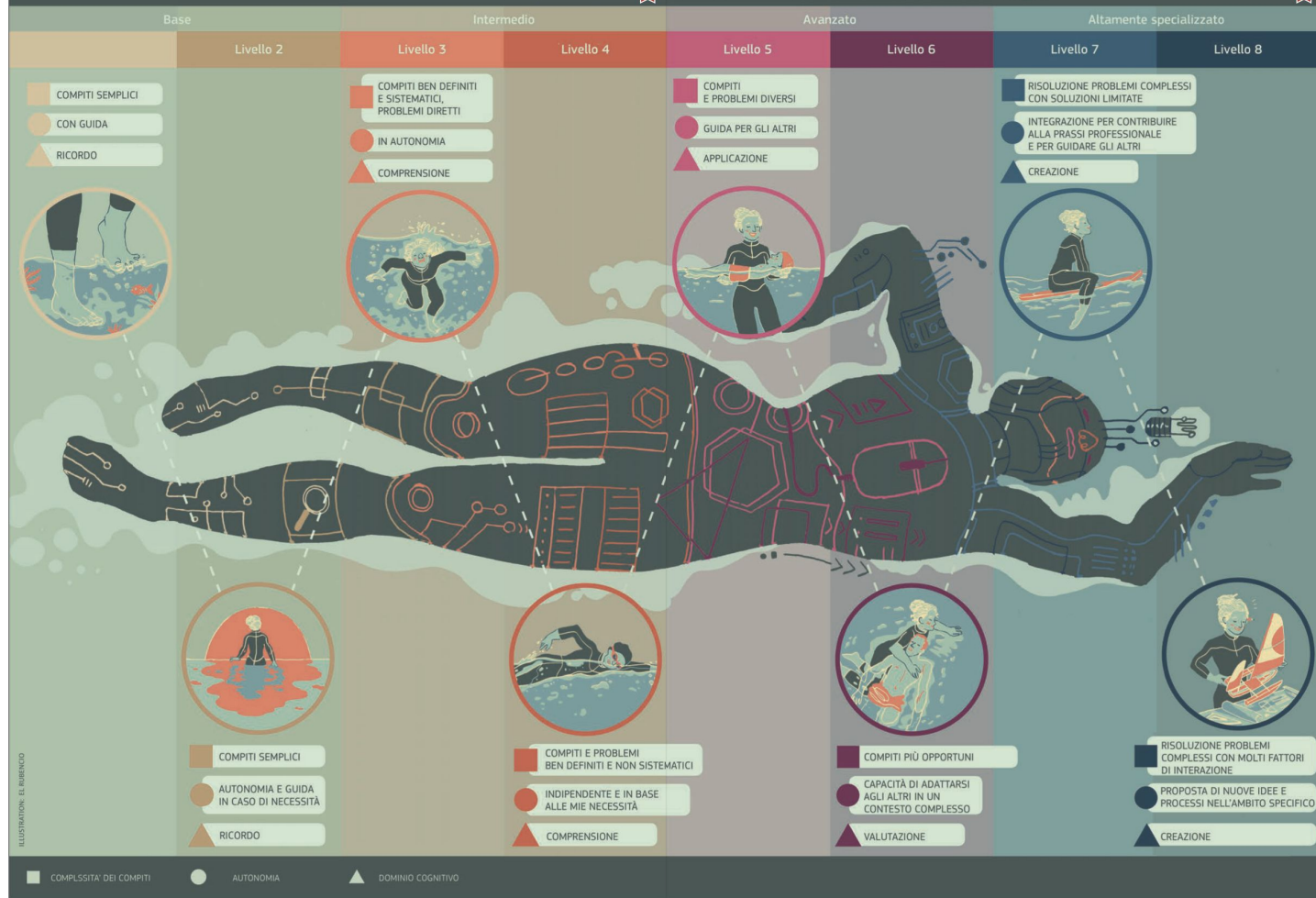
## Competenze DigComp 2.1

Dimensione 1	Dimensione 2
<b>Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	1.1 Navigare, ricercare filtrare
	1.2 Valutare dati
	1.3 Gestire dati
<b>Comunicazione e collaborazione</b>	2.1 Interagire con gli altri
	2.2 Condividere le informazioni
	2.3 Esercitare la cittadinanza
	2.4 Collaborare
	2.5 Netiquette
	2.6 Gestire l'identità digitale
<b>Creazione di contenuti digitali</b>	3.1 Sviluppare contenuti
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
<b>Sicurezza</b>	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
<b>Risolvere problemi</b>	5.1 Risolvere problemi
	5.2 Individuare fabbisogni e dare risposte
	5.3 Utilizzo creativo del digitale
	5.4 Individuare i divari di competenze digitali

# Come vengono presentate le competenze?

Livello di padronanza	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente Specializzato	
	1	2	3	4	5	6	7	8
	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>individuare</b> i miei fabbisogni informativi,</li> <li>• <b>trovare</b> dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali,</li> <li>• <b>scoprire</b> come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno,</li> <li>• <b>identificare semplici</b> strategie di ricerca personali.</li> </ul>	<p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>individuare</b> i miei fabbisogni informativi,</li> <li>• <b>trovare</b> dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali,</li> <li>• <b>scoprire</b> come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno,</li> <li>• <b>identificare semplici</b> strategie di ricerca personali.</li> </ul>	<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>spiegare</b> i miei fabbisogni informativi,</li> <li>• <b>svolgere ricerche ben definite e di routine</b> per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali,</li> <li>• <b>spiegare</b> come accedervi e navigare al loro interno,</li> <li>• <b>spiegare</b> strategie personali di ricerca <b>ben definite e sistematiche</b>.</li> </ul>	<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>illustrare</b> fabbisogni informativi,</li> <li>• <b>organizzare</b> le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali,</li> <li>• <b>descrivere</b> come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno,</li> <li>• <b>organizzare</b> strategie di ricerca personali.</li> </ul>	<p>Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>soddisfare</b> i fabbisogni informativi,</li> <li>• <b>applicare</b> ricerche per ottenere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali,</li> <li>• <b>mostrare</b> come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno,</li> <li>• <b>proporre</b> strategie di ricerca personali.</li> </ul>	<p>A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>valutare</b> i fabbisogni informativi,</li> <li>• <b>adeguare</b> la mia strategia di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti <b>più adatti</b> all'interno di ambienti digitali,</li> <li>• <b>spiegare</b> come accedere ai dati, alle informazioni e ai contenuti <b>più adatti</b> e navigare al loro interno,</li> <li>• <b>variare</b> le strategie di ricerca personali.</li> </ul>	<p>A un livello altamente specializzato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata</b> inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali,</li> <li>• <b>integrare</b> le mie conoscenze <b>per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri</b> per navigare, ricercare e fissare dati, informazioni e contenuti digitali.</li> </ul>	<p>A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione</b> inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali,</li> <li>• e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali,</li> <li>• <b>proporre nuove idee e processi</b> nell'ambito specifico.</li> </ul>
<b>Esempi di utilizzo</b>	<p>Con l'aiuto di un consulente per il lavoro:</p> <p>01 Scenario di occupazione:</p> <p>Processo di ricerca di un nuovo lavoro</p>	<p>Sono in grado di individuare, all'interno di un elenco, i portali che possono aiutarmi a trovare lavoro. Inoltre, sono in grado di trovare questi portali nell'app store dal mio smartphone e navigare al loro interno. Sono in grado di individuare le parole chiave utili per me da un elenco di parole generiche per la ricerca di lavoro in un blog specializzato.</p>						
<b>Esempi di utilizzo</b>	<p>Con l'aiuto di un insegnante:</p> <p>02 Scenario di apprendimento:</p> <p>Preparare una breve relazione su un argomento specifico</p>	<p>Sono in grado di identificare siti web, blog e database digitali da un elenco nel mio libro di testo digitale per cercare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione. Sono inoltre in grado di individuare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione in questi siti web, blog e database digitali, oltre ad accedervi e a navigare al loro interno. Utilizzando un elenco di parole chiave ed etichette generiche disponibili nel mio libro di testo digitale, sono inoltre in grado di individuare quelle che potrebbero essere utili per trovare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione.</p>						

# La metafora del nuotatore



# Comprendere gli otto livelli





Fascia	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
Livello	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Complessità</b> □	Semplice	Semplice	Situazione delineata, ricorrente	Situazione non chiara	Varietà di situazioni diverse	Situazioni nuove con vincoli	Risolve situazioni con strumenti esistenti	Risolve situazioni con strumenti autoconstruiti
<b>Autonomia</b> ○	Guidato	Spesso da solo	Da solo	Risolve problemi	Guida gli altri	Guida in situazioni complesse	Integra l'esistente	Crea nuovo
<b>Dominio cognitivo</b> △	Ricordare	Ricordare	Capire	Capire	Applicare	Valutare	Creare	Creare
								
	Con guida	Autonomia e guida in caso di necessità	In autonomia	Indipendente e in base alle mie necessità	Guida per gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrazione per contribuire alla prassi professionale e per guidare gli altri	Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico

Immagine prelevata da: [https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository\\_files/digcomp2-1\\_ita.pdf](https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf)

# La valutazione delle competenze



# Dalla teoria alla pratica: scuola, lavoro, cittadinanza

La scuola deve formare cittadini competenti anche in ambito digitale

La scuola può elaborare strategie per rendere operativo questo documento utilizzandolo nella didattica come framework di riferimento per progettare attività e valutare le competenze

La scuola infatti è chiamata periodicamente alla certificazione delle competenze e quindi deve attrezzarsi a proporre attività in tutte le discipline mirate ad un monitoraggio e ad una valutazione lungo tutto il percorso di apprendimento



# Come promuovere, integrare e valutare le competenze?

Ogni docente dovrebbe progettare percorsi di apprendimento che prevedano di utilizzare in modo critico e creativo le tecnologie digitali

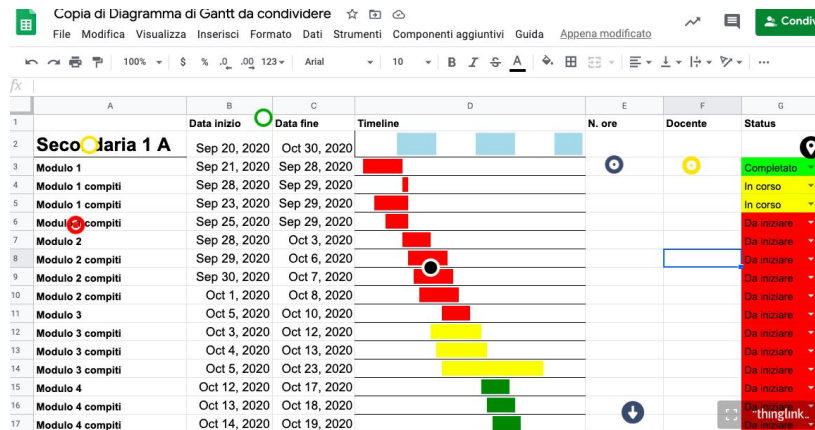
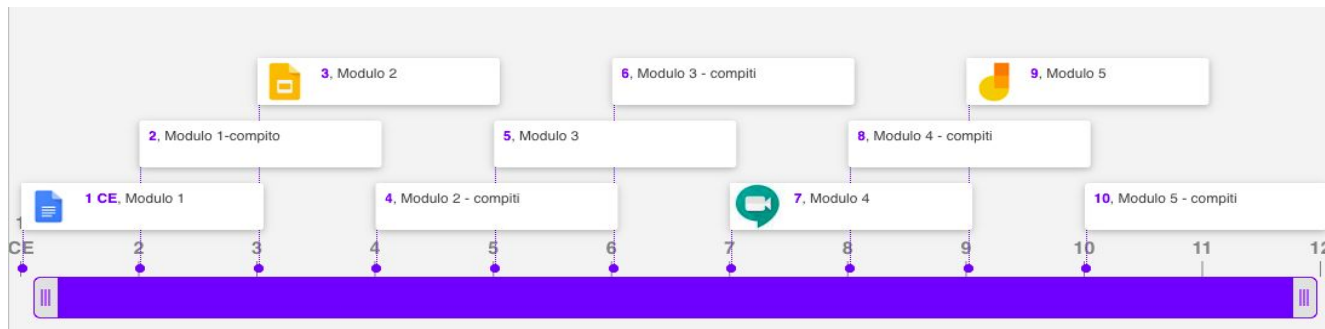
Occorre cambiare i punti di vista nella progettazione didattica

Porre gli studenti al centro del processo di apprendimento

Proporre compiti di realtà e compiti di realtà autentici mirati a promuovere, consolidare e valutare le competenze

Creare rubric e griglie di valutazione che comprendano le competenze digitali: valutazione e autovalutazione

# Un esempio realizzato



# DigComp 2.1 nel mondo del lavoro

Chi cerca lavoro può usare DigComp per identificare le proprie competenze digitali e utilizzarle nel proprio CV

I datori di lavoro in cerca di personale possono identificare meglio le figure da inserire in organico

I servizi per l'impiego possono utilizzare il quadro come base standard per lo scambio di informazioni sul mercato del lavoro



# DigCompEdu

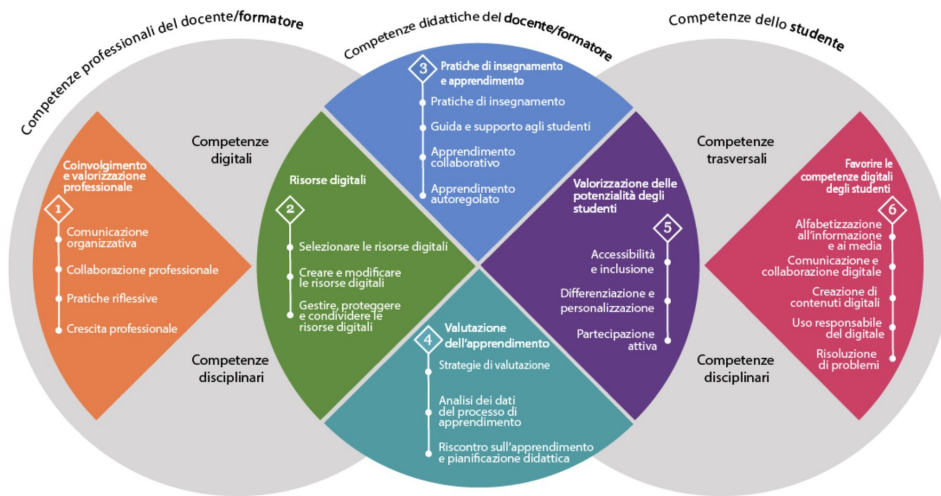
Quadro di riferimento europeo  
sulle competenze digitali dei docenti e dei formatori



# DigCompEdu

Diviso in 6 aree, 22 competenze con 6 livelli di padronanza

Per facilitare la comprensione della progressione, i livelli sono stati equiparati a quelli del QCER/CEFR per la conoscenza delle lingue (A1, A2, B1, B2, C1 e C2).



# DigCompEdu-Digital Competence Framework for Educators

Basato sul lavoro Joint Research Group della Commissione Europea lo possiamo descrivere come

- **Un quadro** scientificamente valido che descrive cosa significa per gli educatori essere competenti digitalmente
- **Una guida** per sviluppare e potenziare la propria azione educativa
- **Un modello** per valutare il proprio livello di competenza digitale e per creare strumenti concreti
- **Un linguaggio comune** per le buone pratiche
- **Un punto di riferimento** per gli stati membri per valutare il proprio sistema educativo

# DigCompEdu nella scuola

DigCompEdu si rivolge a docenti e formatori di

- tutti gli ordini e gradi di istruzione (inclusa l'Università e l'educazione degli adulti)
- della formazione professionale, compresi i contesti non-formali e i percorsi di educazione speciale e di istruzione inclusiva

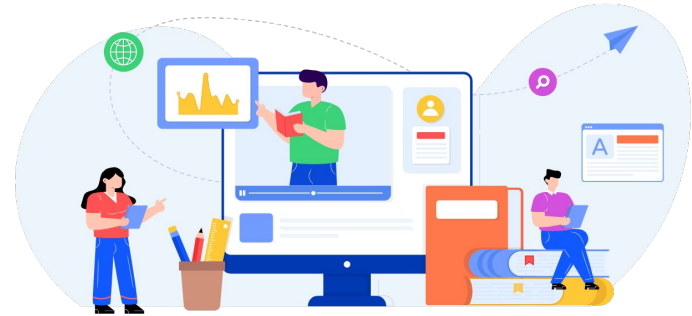




# DigCompEdu strumento per i docenti

DigCompEdu è una risorsa preziosa per gli insegnanti:

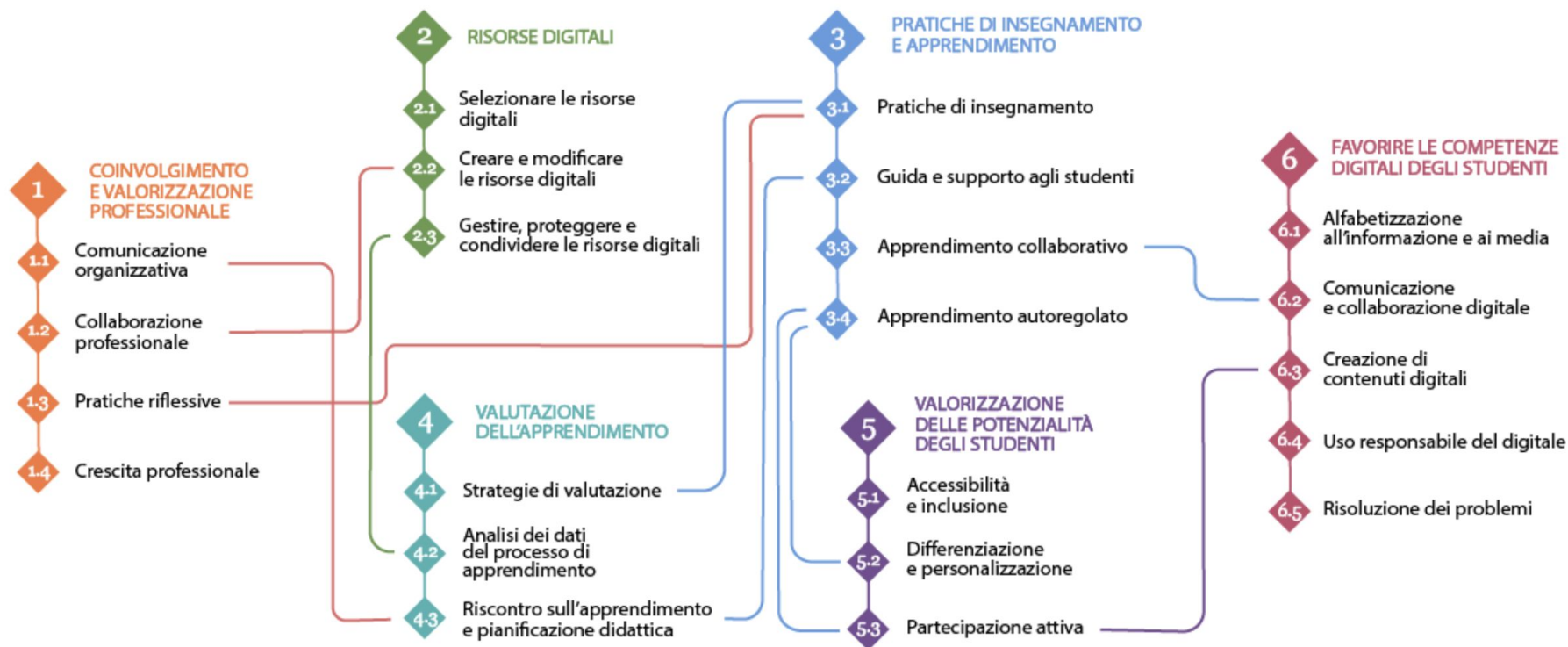
- per misurare e verificare il proprio livello di competenza pedagogica digitale e di svilupparla ulteriormente
- per strutturare meglio i propri interventi didattici
- utilizzare un linguaggio comune e coerente per promuovere la discussione e lo scambio di buone pratiche



Competenze professionali  
del docente/formatore

Competenze didattiche  
del docente/formatore

Competenze  
dello studente



# Livelli di padronanza della competenza

Novizio (A1) e Esploratore (A2)

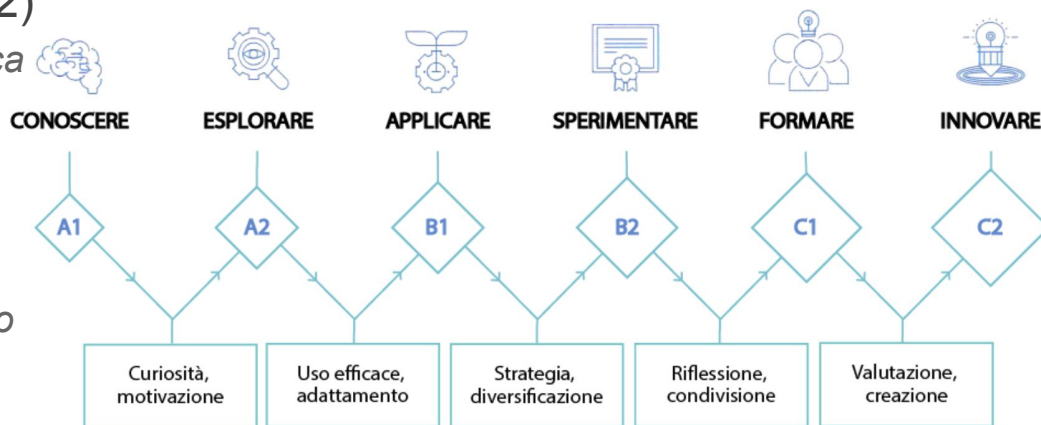
*assimila nuove informazioni e sviluppa  
pratiche digitali di base*

Sperimentatore (B1) ed Esperto (B2)

*applica, amplia e riflette sulla propria pratica  
digitale*

Leader (C1) e Pioniere (C2)

*condivide il proprio sapere, valuta  
criticamente le prassi esistenti e sviluppano  
nuove pratiche*



# Strumenti per scoprire il tuo potenziale digitale



Strumento per l'istituto: azione di sistema

SELFIEforTEACHERS

## Autoriflessione individuale

Seleziona un settore dell'istruzione



[Continua](#)

**Coinvolgimento  
professionale**

**Risorse digitali**

**Insegnamento e  
apprendimento**

**Valutazione**

**Valorizzazione delle  
potenzialità degli  
studenti**

**Favorire lo sviluppo  
delle competenze  
digitali degli studenti**



Item 27

Item 28

Item 29

Item 30

Item 31

Item 32







Item 1

Item 2

Item 3

Item 4

Item 5

Item 6



\* 1.1 Coinvolgimento professionale - Comunicazione organizzativa

Uso delle tecnologie digitali per migliorare la comunicazione con i colleghi e/o gli studenti e/o i genitori.

- So che** le tecnologie digitali possono essere utilizzate per la comunicazione organizzativa (ad es. e-mail, messaggistica istantanea, social network, piattaforme di apprendimento online).
- Ho provato** a usare le tecnologie digitali per comunicare con colleghi, studenti e/o genitori (ad es. e-mail, messaggistica istantanea, social network, piattaforme di apprendimento online).
- Uso** diverse tecnologie digitali **in base alle** mie esigenze di comunicazione organizzativa (ad es. obiettivo comunicativo, destinatari e contesto).
- Analizzo e scelgo** le tecnologie digitali in base alle loro funzionalità e all'adeguatezza alle mie esigenze di comunicazione organizzativa (ad es. una comunicazione personale, efficace, ed efficiente).
- Fornisco sostegno e consigli** ai colleghi su come utilizzare le tecnologie digitali nella comunicazione organizzativa (ad es. per una comunicazione efficace, efficiente, sicura, responsabile e inclusiva a livello scolastico).
- Contribuisco** a sviluppare pratiche organizzative sulla comunicazione mediante le tecnologie digitali (ad es. per una comunicazione efficace, efficiente, sicura, responsabile e inclusiva).
- Non ho ancora sviluppato questa competenza.

Salva

Avanti &gt;

- So che** le tecnologie digitali possono essere utilizzate per favorire e migliorare la collaborazione degli studenti nell'ottica dell'apprendimento individuale e collettivo (*ad es. collaborazione online, condivisione di risorse di apprendimento*).
- Ho provato** a utilizzare le tecnologie digitali per supportare e migliorare le attività collaborative degli studenti (*ad es. condivisione di documenti, contributi a forum, wiki*).
- Uso** diverse tecnologie digitali per supportare e migliorare l'apprendimento collaborativo degli studenti online e/o in presenza (*ad es. documenti condivisi, forum, wiki, blog, co-creazione*).
- Scelgo** e utilizzo le tecnologie digitali nei miei progetti di apprendimento in base alle loro funzionalità per favorire e sostenere l'apprendimento collaborativo dei miei studenti online e/o in presenza (*ad es. co-progettazione, co-creazione, valutazione tra pari e riflessione di gruppo, elaborazione di progetti, condivisione*).
- Rifletto** insieme ai miei studenti sul loro uso delle tecnologie digitali e lo **(ri)progetto** per l'apprendimento personale e/o collaborativo (*ad es. modifica e sviluppo di contenuti, co-creazione di artefatti, partecipazione a progetti collaborativi, scambi virtuali, uso di strumenti digitali per la gestione del tempo e delle attività, la comunicazione e la condivisione*).
- Avvio e promuovo** l'uso delle tecnologie digitali nella mia scuola e nella sua comunità estesa, offrendo opportunità di collaborazione per favorire l'apprendimento individuale e collettivo all'interno e all'esterno della scuola (*ad es. uso di ambienti e strumenti online sincroni e asincroni, incontri fra insegnanti, progetti congiunti, organizzazione comune di eventi di apprendimento online, co-progettazione e co-creazione di materiali di apprendimento*).
- Non ho ancora sviluppato questa competenza.

[Indietro](#)

[Salva](#)

[Avanti >](#)

[Rapporto per area](#)

[Invia](#)

La tua risposta: **Scelgo e applico** le licenze del diritto d'autore quando condivido le risorse digitali da me create, promuovendo la diffusione di risorse didattiche aperte (ad es. la licenza Creative Commons).

Scegliendo e applicando le licenze del diritto d'autore quando condividi le risorse digitali da te create, puoi consentire ad altri utenti di riutilizzare con maggiore facilità gli strumenti, i dati o altri tuoi contenuti. Sperimenta diversi formati della licenza Creative Commons, ad esempio la licenza "Attribuzione - Non commerciale" per permettere a chiunque di utilizzare i tuoi contenuti digitali come preferisce, purché ti citi come fonte e non si tratti di uso a fini commerciali. Condividi le risorse digitali da te create o raccolte tramite licenze che non ne vietano la distribuzione e l'uso, pur consentendone l'adattamento al programma scolastico e alle esigenze didattiche e di apprendimento. Tale impegno può favorire l'accesso semplice ed equo alle risorse da parte di studenti e colleghi, nonché la creazione di una raccolta di risorse più rispondenti alle esigenze della tua scuola.

[Suggerimenti per migliorare]: **Progetta e sviluppa una strategia generale di condivisione delle risorse digitali, cura dei contenuti e riutilizzo delle risorse, al fine di favorire l'accesso semplice ed equo da parte di studenti e colleghi.** La strategia può includere, ad esempio, metodi per scegliere e organizzare i contenuti digitali raggruppando le risorse in modo utile, valorizzandole con note che aiutino gli studenti a capire e contestualizzando le informazioni.



4 punti su 6

Ci mettiamo alla prova?

Questionario DigCompEdu Check-In

Le opzioni di risposta rispecchiano i livelli crescenti di competenza nell'uso delle tecnologie digitali per selezionare, creare e gestire le risorse digitali. Procedere scegliendo l'opzione che meglio riflette la propria pratica corrente.

\* **1 Uso diversi siti internet e strategie di ricerca per trovare e selezionare varie risorse digitali**

- Raramente** utilizzo internet per trovare risorse educative
- Io uso **motori di ricerca** e **archivi digitali** comunemente utilizzate per reperire risorse educative rilevanti
- Valuto** e seleziono le risorse educative in base alla loro adeguatezza al mio gruppo [di studenti]
- Confronto le risorse** utilizzando una serie di **criteri** pertinenti, ad es. affidabilità, qualità, corrispondenza allo scopo, interattività
- Consiglio ai colleghi** risorse adeguate e strategie di ricerca

\* **2 Creo le mie risorse digitali e modifico quelle esistenti per adattare alle mie esigenze**

- Non creo** le mie risorse digitali
- Creo schede didattiche usando un computer, ma **poi le stampo**
- Creo **presentazioni** digitali, ma non molto altro
- Creo **diversi tipi** di risorse
- Creo e adatto **risorse interattive e più complesse**

\* **3 Proteggo i dati sensibili della scuola e degli studenti ad es. esiti delle verifiche**

- Non ho bisogno di farlo**, perché è' [il mio istituto] ad occuparsene
- Evito** di memorizzare dati personali elettronicamente
- Proteggo solo **alcuni** dati personali
- Proteggo con password** i dati personali
- Proteggo in modo esaustivo** i dati personali, ad es. combinando l'uso di password difficili da indovinare con la crittografia e l'aggiornamento frequente del software

Precedente

Avanti

**...alcune domande sulla sua esperienza**

Per migliorare il questionario, le chiediamo di rispondere ad alcune domande sulla sua esperienza. Le risposte verranno utilizzate esclusivamente per fini di ricerca e di studio, allo scopo di comprendere meglio a quale gruppo di insegnanti il questionario si addatta meglio e quali modifiche occorre apportare.

Per qualsiasi domanda o chiarimento, è possibile consultare le [norme di EUSurvey sulla privacy e la protezione dei dati](#).

**\* 1 Sesso**

- Maschio
- Femmina
- Preferisco non rispondere

**\* 2 Et **

- meno di 25
- 25-29
- 30-39
- 40-49
- 50-59
- 60 o oltre
- Preferisco non rispondere

**\* 3 Includendo questo anno scolastico, indicare da quanti anni insegna:**

- 1-3
- 4-5
- 6-9
- 10-14
- 15-19
- pi  di 20
- Preferisco non rispondere

**\* 4 Indicare il proprio ambito di insegnamento**

  possibile selezionare pi  risposte

- |   |  |  |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Italiano         | <input type="checkbox"/> Informatica     | <input type="checkbox"/> Educazione fisica   |
| <input type="checkbox"/> Lingue straniere | <input type="checkbox"/> Storia          | <input type="checkbox"/> Religione           |
| <input type="checkbox"/> Matematica       | <input type="checkbox"/> Scienze sociali | <input type="checkbox"/> Filosofia           |
| <input type="checkbox"/> Fisica           | <input type="checkbox"/> Economia        | <input type="checkbox"/> Altre (specificare) |





# DigCompEdu Check-In - Results

## Grazie per il suo contributo.

Di seguito troverà il suo punteggio complessivo.

### **Se ha ottenuto un punteggio inferiore a 20 punti è Novizio (A1)**

Significa che: è interessato ad ampliare le sue capacità d'uso delle tecnologie digitali. A tal fine, in base alle risposte fornite nel questionario, troverà alcuni suggerimenti su possibili azioni da intraprendere. E' consigliabile selezionarne una o due da testare nelle prossime attività scolastiche, con l'obiettivo di potenziare le sue strategie didattiche. Man mano che le sperimenta, comincerà ad avvicinarsi al successivo livello di competenza digitale, ossia Esploratore (A2).

### **Se ha ottenuto un punteggio tra 20 e 33 è Esploratore (A2)**

Significa che: è consapevole delle potenzialità offerte dalle tecnologie digitali e vorrebbe esplorarle per rafforzare le sue pratiche didattiche e professionali. Avendo già cominciato ad utilizzare le tecnologie digitali in alcune aree di attività, trarrà sicuramente vantaggio dall'uso più costante di tali mezzi. È possibile rafforzare le sue competenze collaborando e scambiando esperienze con i colleghi, nonché ampliando ulteriormente il proprio repertorio di pratiche e competenze digitali. In questo modo comincerà ad avvicinarsi al successivo livello di competenza digitale, ossia Sperimentatore (B1).

### **Se ha ottenuto un punteggio tra 34 e 49 è Sperimentatore (B1)**

Significa che: sperimenta l'uso delle tecnologie digitali per diversi scopi e in una varietà di contesti, integrandoli in molteplici pratiche. In qualità di insegnante, usa già le tecnologie in modo creativo per potenziare diversi aspetti del suo operato professionale ed è desideroso di espandere il suo repertorio di pratiche. Avere una visione più chiara sugli strumenti che risultino più idonei in situazioni specifiche e su come abbinare efficacemente le tecnologie digitali a strategie e metodi pedagogici, le porterà maggiori vantaggi. Dedicando più tempo alla riflessione e all'adattamento degli strumenti digitali ai bisogni di apprendimento, e confrontandosi con i propri colleghi, comincerà ad avvicinarsi al successivo livello di competenza, ossia Esperto (B2).

### **Se ha ottenuto un punteggio tra 50 e 65 è Esperto (B2)**

Significa che: usa un'ampia gamma di tecnologie digitali in modo sicuro, creativo e critico per potenziare le attività professionali. Sceglie le tecnologie digitali in modo mirato per rispondere a situazioni particolari e cerca di capire i vantaggi e gli svantaggi delle diverse strategie basate sull'uso di mezzi digitali. E' curioso e aperto a nuove idee, avendo presente che esistono molte cose ancora da provare. Conduce varie sperimentazioni con l'obiettivo di ampliare, organizzare e consolidare il suo repertorio di strategie. Condividendo le sue esperienze con altri insegnanti e continuando a sviluppare nuove strategie d'uso delle tecnologie digitali, comincerà ad avvicinarsi al successivo livello Leader (C1).

### **Se ha ottenuto un punteggio tra 66 e 80 è Leader (C1)**

Significa che: ha un approccio coerente e completo all'uso delle tecnologie digitali per potenziare le pratiche didattiche e



### Monitoro le attività e le interazioni degli studenti negli ambienti collaborativi digitali che utilizziamo a scuola

Your  
answer

Intervengo regolarmente con commenti motivanti o correttivi  
Uno dei vantaggi offerti dall'uso di ambienti digitali collaborativi è la possibilità di comprendere meglio le esigenze dei singoli studenti e adattare di conseguenza la propria didattica. È importante quindi offrire una guida quando necessario, coinvolgendo attivamente gli studenti.

4 out  
of 4  
points



Si suggerisce di introdurre meccanismi o incentivi per gli studenti per aiutarli a stabilire e applicare regole per la collaborazione, come ad esempio: rispettare gli altri e le loro opinioni, basare le decisioni su validi argomenti, ricercare il consenso e condividere il lavoro.

È importante far tesoro di quanto emerge sulle difficoltà, gli interessi e le preferenze degli studenti per migliorare l'efficacia del proprio insegnamento, riorganizzando e riorientando il contenuto delle proprie lezioni per rispondere ai bisogni di apprendimento emersi.

Per sviluppare la competenza: anticipare e prevenire i problemi

### Quando i miei studenti lavorano in gruppo, usano le tecnologie digitali per acquisire conoscenze e documentarle

Your  
answer

Chiedo agli studenti di lavorare in gruppo quando usano internet per cercare informazioni e per presentare i loro risultati in formato digitale

3 out  
of 4  
points



È fondamentale per gli studenti imparare a collaborare e a raccogliere informazioni, discuterne e trasformarle insieme in conoscenza.

È importante utilizzare le strategie digitali in modo sistematico per migliorare la collaborazione degli studenti. Si consiglia di riflettere su eventuali problemi e limiti delle strategie usate per il lavoro di gruppo. Eventuali problemi possono ad esempio riguardare: differenze nelle modalità di lavoro tra i membri dei

# Elenco fonti e citazioni

<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>

[https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository\\_files/digcomp2-1\\_ita.pdf](https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf)

<https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcomp-framework-poster-af-ok.pdf>

<https://www.itd.cnr.it/doc/DigCompEduITA.pdf>

# Elenco Link

**Link al documento DigComp 21. tradotto da AGID.**

[https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository\\_files/digcomp2-1\\_ita.pdf](https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf)

**Link al documento originale della comunità europea.**

[https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf\\_\(online\).pdf](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC106281/web-digcomp2.1pdf_(online).pdf)

**Home page di DigComp**

<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp>

**DigCompEdu**

<https://www.itd.cnr.it/doc/DigCompEduITA.pdf>

**Action Plan**

<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital/education-action-plan>

**PNRR e scuola**

<https://pnrr.istruzione.it/wp-content/uploads/2021/12/PNRR.pdf>

# Ringraziamenti

Un ringraziamento particolare a Maurizio Conti, Servizio Marconi USR ER, che ha fornito idee e materiali!

DigComp 2.1 & DigCompEdu di Manuela Valenti e Elisabetta Siboni è distribuito con Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale.

