

DigCompEdu¹

Il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti e dei formatori

*Una rubrica di progettazione e valutazione
ad utilizzo dei formatori e per una strutturata autovalutazione*

a cura di Federica Pilotti



¹ Dalla Versione italiana a cura di Stefania Bocconi, Jeffrey Earp e Sabrina Panesi: <https://doi.org/10.17471/54008>

A cosa serve una rubrica per il Digicomp?

Il DigCompEdu è il quadro di riferimento europeo che ha l'obiettivo di definire le competenze digitali specifiche dei docenti e dei formatori.

L'obiettivo del quadro DigCompEdu è quello di fornire un modello coerente che consenta ai docenti e ai formatori di verificare il proprio livello di "competenza pedagogica digitale" e di svilupparla ulteriormente. Tale modello non intende sostituire gli strumenti definiti a livello nazionale, bensì arricchirli e ampliarli. Il suo valore aggiunto consiste nel fornire:

- una guida per lo sviluppo di politiche educative a vari livelli;
- un modello concettuale che consenta ai diversi attori del sistema educativo e formativo di creare strumenti concreti, adatti a rispondere ai propri bisogni;
- un linguaggio comune e coerente per promuovere la discussione e lo scambio di buone pratiche;
- un punto di riferimento per gli Stati Membri per validare l'approccio e la completezza dei propri strumenti e quadri di riferimento in questo settore².

Il quadro individua, quindi, delle aree (precisamente sei) che inquadrano gli ambiti e le situazioni in cui si delinea e articola l'attività professionale dei docenti e dei formatori. Racchiusa in 3 macroaree Competenze Professionali/ Competenze didattiche/ Competenze dello studente, la professionalità del docente si muove e si sposta da un'area all'altra in ogni momento di produzione e di riflessione della propria attività.

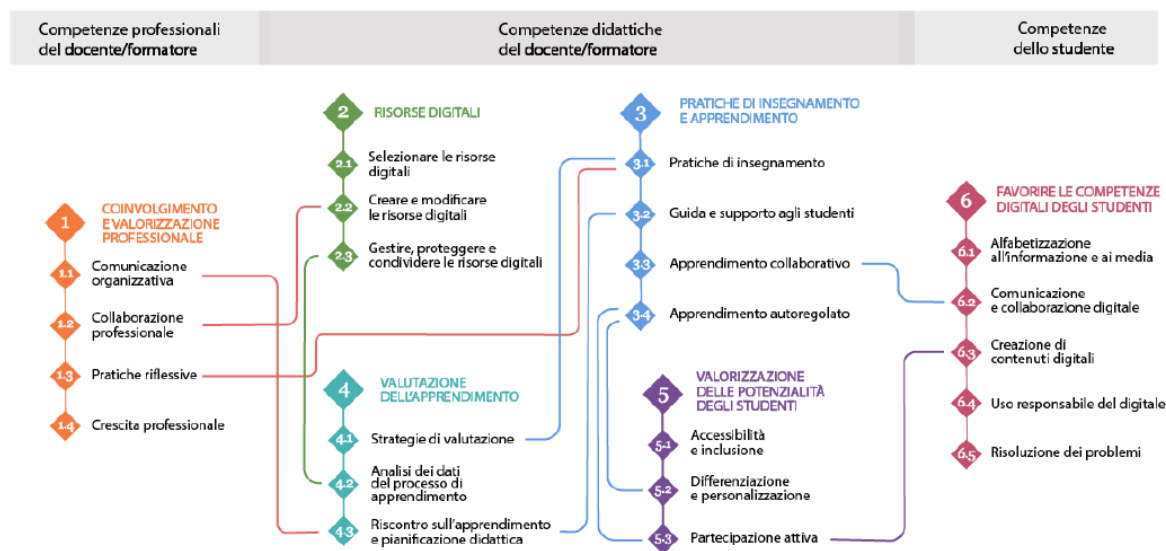


Figura 1. Le competenze del quadro DigCompEdu e le loro interconnessioni

Potremmo dire che in una sola giornata di lavoro il docente/formatore si trova a muoversi da un'area all'altra continuamente, in alcune attività anche in più aree in una sola azione.

² Bocconi, S., Earp, J., and Panesi S. (2018). DigCompEdu. Il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti. Istituto per le Tecnologie Didattiche, Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR). DOI

L'idea della rubrica è quella di fornire uno strumento che possa rendere utilizzabile il documento, renderlo fruibile e strumento di progettazione delle proprie azioni di formazione, ma anche un riferimento veloce per comprendere, autovalutando le proprie competenze, “dove si è” e “dove si vuole arrivare”.

La rubrica è articolata su 6 fogli di un documento excel, ad ogni foglio è dedicata una delle 6 aree d'intervento del documento:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento
4. Valutazione dell'apprendimento
5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Ogni foglio è strutturato con uno *scaffold* che cerca, in una struttura orizzontale, di fornire una visione immediata delle azioni da attivare per raggiungere l'aspetto della competenza da sviluppare, nell'area scelta, attraverso la definizione delle singole attività, e la decisione del livello di padronanza da ottenere, per i nostri studenti, corsisti, o per noi stessi.

6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti				livelli di padronanza della competenza <small>Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigComp2.1) per indicare il livello di padronanza che trovi nel commento</small>						
Aspetto	Descrittore	tipologia di attività (obiettivi specifici)	attività proposta (obiettivi formativi)	Novizio (A1):	Esploratore (A2)	Performatore (B1)	Esperto (B2)	Leader (C1)	Pioniere (C2)	
6.1 Alfabetizzazione all'informazione e ai media	Proporre attività di apprendimento, conoscenze, valutazione che richiedano allo studente di applicare i propri bisogni informativi, di individuare e reperire informazioni e risorse all'interno di ambienti digitali, di organizzare, elaborare, analizzare e integrare le informazioni, di confrontare e valutare, in modo critico la credibilità e l'affidabilità delle informazioni e delle loro fonti.	Preparare attività, compiti e verifiche che incoraggino e richiedano agli studenti di: • Individuare e reperire informazioni, risorse, dati, informazioni contenuti prevalentemente in ambienti digitali e accedere a queste in quart'ambiente • Sviluppare e rafforzare la propria strategia di ricerca • Analizzare e organizzare informazioni in funzione delle qualità delle informazioni trovate • Analizzare, confrontare e valutare in modo critico la credibilità e l'affidabilità delle fonti di informazione dei, informazioni e contenuti digitali • Organizzare, conservare e reperire dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali • Organizzare e frangere le informazioni all'interno di un ambiente strutturato		Conosce e usa (ma solo in modo limitato) le strategie per favorire l'alfabetizzazione all'informazione.	Supporta gli studenti nell'uso delle tecnologie digitali per reperire informazioni.	Svolge attività mirate a favorire l'alfabetizzazione all'informazione e il modo degli studenti.	Usa in modo strategico una gamma di strategie didattiche per favorire l'alfabetizzazione all'informazione e il modo degli studenti.	Favorisce in modo completo e critico l'alfabetizzazione all'informazione e il modo degli studenti.	Crea soluzioni innovative per favorire l'alfabetizzazione all'informazione e il modo degli studenti.	
6.2 Comunicazione e collaborazione digitale	Proporre attività, conoscenze e valutazioni che richiedano allo studente l'uso efficace e responsabile delle tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione, la partecipazione civica (cittadinanza attiva).	Preparare attività, compiti e verifiche che incoraggino e richiedano agli studenti di: • Interagire in modo creativo con i mezzi digitali • Creare e valutare i mezzi di comunicazione digitale più adatti ed appropriati a certe situazioni e scopi • Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri, usando tecnologie digitali e diverse applicazioni • Partecipare attivamente alle attività in linea e usare i strumenti digitali pubblici per avviare discussioni e collaborare • Cercare opportunità per migliorare la propria condizione e per una cittadinanza attiva in linea • Usare le tecnologie digitali per partecipare ad attività collaborative, nonché alle iniziative e ai contenuti di rete e comunitari • Comunicare la norma di comportamento e applicare i principi di una tecnologia digitale in un'interazione in ambienti digitali • Analizzare le strategie di comunicazione e di pubblicità online e il potere economico e sociale delle risorse online e la loro influenza e presenza in ambienti digitali • Cercare e reperire le risorse digitali (contenuti digitali) • Preparare e presentare contenuti • Guardare i dati che si generano e usare le tecnologie, ambienti e servizi digitali		Conosce e usa (ma solo in modo limitato) le strategie per aiutare gli studenti a comunicare e a collaborare mediante i mezzi digitali.	Supporta gli studenti nell'uso delle tecnologie digitali per la comunicazione e la collaborazione.	Svolge attività mirate a favorire la comunicazione e la collaborazione digitale degli studenti.	Usa in modo strategico una gamma di strategie didattiche per favorire la comunicazione e la collaborazione digitale degli studenti.	Favorisce, in modo completo e critico, la comunicazione e la collaborazione digitale degli studenti.	Crea soluzioni innovative per favorire la comunicazione e la collaborazione digitale degli studenti.	

La rubrica è pensata in orizzontale proprio per sottolineare come la fase di progettazione sia strettamente legata alla fase di valutazione, e come i due momenti siano pensati per controllarsi a vicenda; l'uno influenza l'altro, tanto che il verso di lettura della rubrica, da sinistra a destra, diventa inevitabilmente anche da destra a sinistra (autovalutazione), quando la valutazione costringe a rivedere la fase progettuale per ricalibrarla. Compilata per una Azione didattica/formativa completa, una volta dichiarati i livelli, può rappresentare anche il “dove voglio arrivare” per definire il livello da certificare/rilasciare nel proprio corso (A1-A2-B1-B2-C1-C2).

La rubrica si divide in due parti:

1. la parte di PROGETTAZIONE:
 - aspetti da sviluppare nella macroarea
 - Descrittori del singolo aspetto scelto per la propria attività.
 - Attività generiche che descrivono l'obiettivo specifico del docente/formatore da raggiungere
 - Attività contestualizzata e quindi il relativo obiettivo formativo

2. la SCALA VALUTATIVA:

con i 6 livelli di padronanza per i diversi aspetti della competenza, così come definita dal Framework DigiComp.edu;

Ognuno dei sei livelli può essere descritto, nella loro declinazione, dal [DigiComp.2.1](#)

- complessità del compito;
- livello di autonomia;
- dominio cognitivo (*ricordare, comprendere, applicare, valutare, creare*).

livelli di padronanza della competenza					
1	Utilizza le parole chiave (dei 3 parametri del DigiComp.2.1) per declinare il livello di padronanza che trovi nel commento				
2	Novizio (A1):	Esploratore (A2)	Leader (C1)	Pioniere	
	Conosce e usa (ma solo in modo limitato) le strategie per favorire l'alfabetizzazione all'informazione.	Supporta gli studenti nell'uso delle tecnologie digitali per reperire informazioni.	Svolge attività mirate a favorire l'alfabetizzazione all'informazione e ai media degli studenti.	Usa in modo strategico una gamma di strategie didattiche per favorire l'alfabetizzazione all'informazione e ai media degli studenti.	Favorisce in modo completo e critico l'alfabetizzazione all'informazione e ai media degli studenti.

Il traguardo, l'aspetto della competenza, il descrittore, l'attività (OSA), l'attività proposta (OFA) e i livelli.

Traguardo di competenza: in questo documento sono i traguardi relativi alla “competenza pedagogica digitale” e rappresentano dei riferimenti ineludibili per i docenti/formatori, indicano piste culturali e didattiche da percorrere e aiutano a finalizzare l'azione educativa allo sviluppo integrale della professione.

L'aspetto della competenza: rappresenta, nel documento, ogni dimensione della “competenza pedagogica digitale” che si vuole sviluppare nella area specifica.

Descrittore: delinea e indica attraverso la sua enunciazione, l'aspetto della “competenza pedagogica digitale” da sviluppare nell'area prescelta.

Tipologia di Attività proposta: tipologie di attività proposte dal documento europeo stesso per raggiungere “quel particolare aspetto” della competenza pedagogica digitale”.

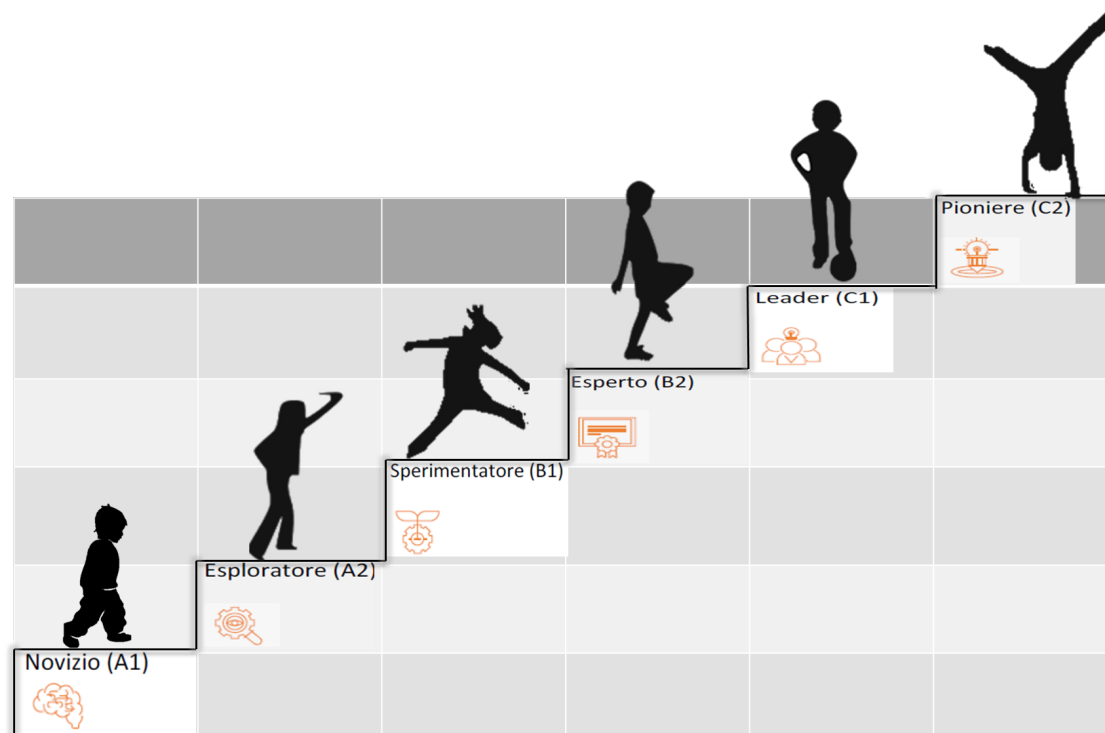
Obiettivi specifici di apprendimento: individuano campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili al fine di raggiungere il traguardo per lo sviluppo della competenza. Sono quelli individuati dal documento europeo, e sono legati alle tipologie di attività proposte.

Obiettivi formativi di apprendimento: sono gli «obiettivi specifici di apprendimento» contestualizzati, entrati in una scuola, in un gruppo concreto di studenti/corsisti per essere insegnati ed appresi tenendo conto delle personali capacità di ciascuno. Gli «obiettivi specifici di apprendimento» sono e diventano obiettivi formativi, nel momento in cui si trasformano nei compiti di apprendimento ritenuti realmente accessibili, in un tempo dato, ad uno o più studenti/corsisti concreti e sono, allo stesso tempo, percepiti da ‘questi’ come traguardi chiari, importanti e significativi da raggiungere per la propria personale maturazione.

Attività proposta: attività proposta dal docente/formatore per sviluppare “quel particolare aspetto” della competenza pedagogica digitale”, attività che ci permette di individuare gli obiettivi formativi.

I livelli: sono da considerare i livelli di padronanza della competenza; definiti dal documento sono 6, e così descritti:

1. Novizio (A1)- Usa in modo limitato
2. Esploratore (A2)- Conosce e ne fa un uso di base
3. Sperimentatore (B1)- Usa in modo efficace e responsabile
4. Esperto (B2)- Usa in modo organico e proattivo
5. Leader (C1)- Valuta e discute
6. Pioniere (C2)- Riflette e rielabora



Un esempio

L'attività, realizzata dalla sottoscritta e dalla Prof.ssa Lavinia Rizzo, nell'ambito dell'insegnamento di Didattica inclusiva, Dipartimento di Scienze della Formazione, Roma Tre, mostra come l'azione didattica, oltre a fornire, agli studenti/corsisti competenze prettamente disciplinari, essendo svolta a distanza e richiedendo l'uso di strumenti digitali, svilupperà nella sua completezza anche competenze digitali che sono state esplicitate dalla docente.

In particolare in questa attività si è voluto mostrare, progettando nell'area **6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti**, il legame tra il DiComp.edu e il Digicomp2.1.

La docente esplicita ai corsisti, riportando quanto individuato nella rubrica, i livelli di padronanza che verranno raggiunti con questa attività.

Gli esempi possono essere molteplici, in tutte le aree del DigiComp.edu, immaginiamo anche attività legate ad una formazione mirata alla gestione di un progetto o alla collaborazione in un teams.

DENOMINAZIONE ATTIVITÀ 1		ID: SCHEDA_1
COSTRUIRE una TASK ANALISYS		Prof.ssa Lavinia Rizzo - DIDATTICA INCLUSIVA
OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO	Gli obiettivi qui inseriti sono sia disciplinari che legati alla competenza digitale: <ul style="list-style-type: none">• conoscere i principi di una Task analysis• applicare la Task analysis alle attività didattiche• Cercare, utilizzare, accedere, loggarsi a software per creare Task analysis.• Condividere il progetto creato con il docente e il gruppo di lavoro	
FINALITÀ (Competenze chiave per tutti nell'ambito delle loro strategie di apprendimento permanente)	Competenza digitale (DigiComp2.1) https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf	
Traguardo:	AREA 6. Digicomp.edu Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti	
Aspetti della competenza digitale sviluppata (DIMENSIONI)	1- Comunicazione e collaborazione digitale 2- Creazione di contenuti digitali 3- Risoluzione di problemi	

Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti	Aspetto	obiettivi formativi (attività proposta)	livelli di padronanza della competenza sviluppati con questa attività
*I livelli sono esplicitati come dal Digicomp.edu https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu	6.2 Comunicazione e collaborazione digitale	Il corsista dovrà: -accedere al software registrandosi; -organizzare e raccogliere le informazioni all'interno dell'ambiente proposto; -condividere dati, informazioni e il contenuto digitale con il docente e il gruppo di lavoro.	LIVELLO * A2 (esploratore) Utilizza le tecnologie digitali per la comunicazione e la collaborazione ne fa un uso di base.
	6.3 Creazione di contenuti digitali	Il corsista dovrà: -creare e modificare contenuti digitali creati su Draw.io; -esprimere creativamente il percorso di azione attraverso il software proposto; -creare contenuti e conoscenze nuove; -pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni che portano alla realizzazione di un dato compito o alla risoluzione di un dato problema	LIVELLO A2 (esploratore) Crea e modifica risorse digitali utilizzando strategie e strumenti di base
	6.5 Risoluzione di problemi	Il corsista dovrà: -identificare problemi tecnici durante l'uso di dispositivi e di Draw.io; -comunicarli al gruppo e risolverli; -regolare e personalizzare le impostazioni dell'ambiente digitale proposto in base alle proprie esigenze	LIVELLO A2 (esploratore) Usa strategie di base per risolvere problemi digitali.
LINK AGLI STRUMENTI PRINCIPALI	Draw.io Piattaforma Open Source che permette di creare diagrammi direttamente dal proprio browser Web		

	https://www.draw.io/ Tutorial: https://youtu.be/Uy6yTCGqJXU
TEMPO PREVISTO	6 ORE
Attività Proposta (descrizione)	<p>L'obiettivo di questa attività è quello di creare attraverso l'applicativo on line, seguendo il tutorial, l'analisi di una attività e il processo di apprendimento scomposto in sotto azioni. Il progetto dovrà essere condiviso con il docente e il gruppo di lavoro</p> <p>Il corsista dovrà accedere al software registrandosi; organizzare e raccogliere le informazioni all'interno di Drow.io, condividere i dati, le informazioni e i contenuti digitali creati con gli altri. Identificare problemi tecnici durante l'uso di dispositivi e di Drow.io, comunicarli al gruppo e risolverli; dovrà inoltre regolare e personalizzare le impostazioni dell'ambiente digitale proposto in base alle proprie esigenze</p>

Inviare commenti

Invitiamo docenti/formatori a inviare [qui](#) commenti e suggerimenti su questo modello, per aiutarci a offrire altri contenuti ed esempi utili. Grazie.

Federica Pilotti, architetto, docente di Tecnologia nella scuola sec. di I grado, cultrice di materia per la cattedra di Pedagogia e didattica speciale per l'integrazione (prof.ssa A:Rizzo-Roma Tre) e per la cattedra «Musica e inclusione scolastica»-(prof.ssa A:Rizzo in DAMS Teatro, Musica, Danza-Roma Tre); Tutor coordinatore per le attività didattiche nell'ambito dei corsi di specializzazione per le attività di sostegno didattico degli alunni con disabilità, sempre per Roma Tre; si è occupata presso il Ministero d'Istruzione di alternanza scuola lavoro, apprendistato, ITS, e-learning, oggi di Politiche Sportive Scolastiche. Formatore d'ambito per i neoassunti, formatore per i #futura del Piano Nazionale Scuola Digitale. Si occupa di Education Technology, con particolare attenzione alla Media Education. Collabora per INDIRE al progetto nazionale Musica A Scuola. Membro del Nucleo Operativo Comitato nazionale per l'apprendimento pratico della musica - Ministero dell'istruzione.