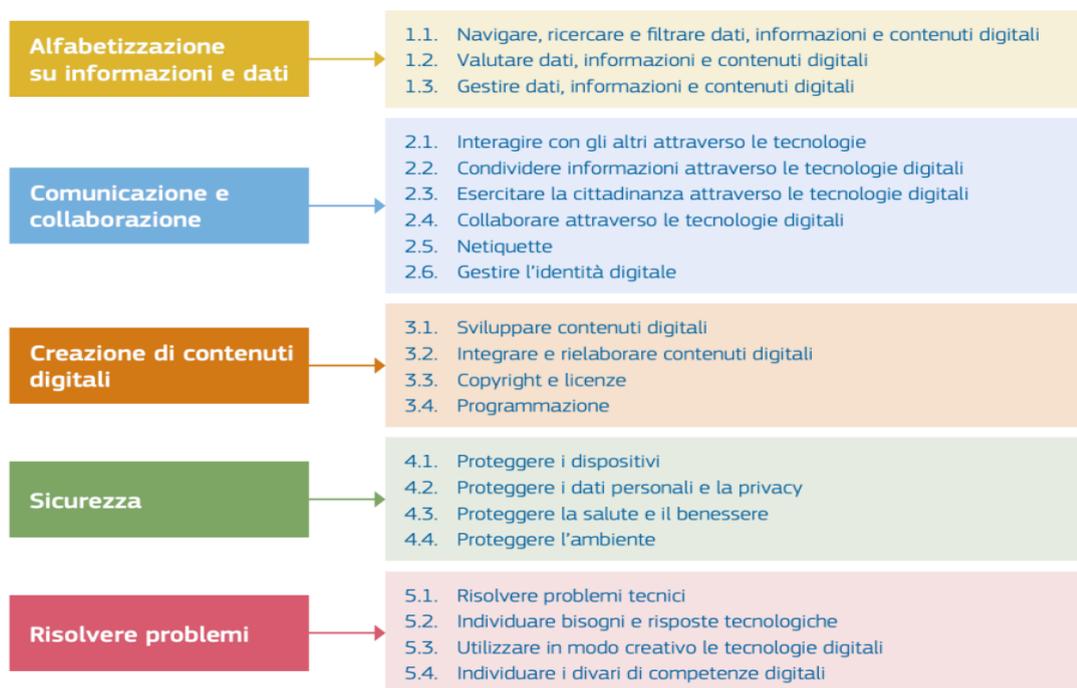


## DIGCOMP 2.2

Il quadro DigComp 2.2, recentemente aggiornato, rappresenta un passo significativo nella promozione di una maggiore comprensione delle sfide etiche, ambientali e di privacy associate alle tecnologie emergenti. L'obiettivo perseguito è garantire che tutti i cittadini possano usare le tecnologie digitali, inclusi i sistemi di IA, con competenza e senso critico.

Si tratta di un importante strumento per il mondo della scuola e della formazione oltre che per tutti i cittadini, funzionale a molteplici scopi, in particolare nel contesto dell'occupazione, dell'istruzione e della formazione e dell'apprendimento permanente.

Il modello completo consta di: 5 aree di competenza digitale



## DIGCOMPEDU

Il quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei docenti, denominato "DigCompEdu", è basato sul lavoro condotto nel 2017 dal Centro Comune di Ricerca (JRC) dalla Commissione Europea su mandato della Direzione Generale per l'Educazione, i giovani, lo sport.

L'obiettivo del quadro DigCompEdu è quello di fornire un modello coerente che consenta ai docenti e ai formatori, appartenenti agli Stati Membri dell'Unione Europea, di verificare il proprio livello di "competenza pedagogica digitale" e di svilupparla ulteriormente secondo un omogeneo modello di contenuti e di livelli di acquisizione.

## DOCUMENTO INTEGRALE DEL QUADRO DIGCOMPEDU

DigCompEdu prevede le seguenti 6 aree di competenza che ciascun docente dovrebbe possedere:

### 1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Utilizzare le tecnologie digitali per comunicare con genitori e studenti, collaborare con i colleghi e migliorare la struttura organizzativa della scuola. Accelerare la propria crescita professionale attraverso attività di formazione.

### 2. Risorse digitali

Individuare ed implementare risorse digitali nel proprio insegnamento, modificare i contenuti e **progettare percorsi didattici** in modo innovativo. Utilizzare le risorse nel rispetto del diritto d'autore e condividerle con studenti, colleghi e genitori.

### 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Usare le nuove tecnologie per progettare nuovi percorsi didattici e pedagogici, migliorare l'interazione con gli studenti e sperimentare nuove forme di guida. Rendere la classe autonoma grazie al digitale e permetterle di apprendere in modo collaborativo.

### 4. Valutazione dell'apprendimento

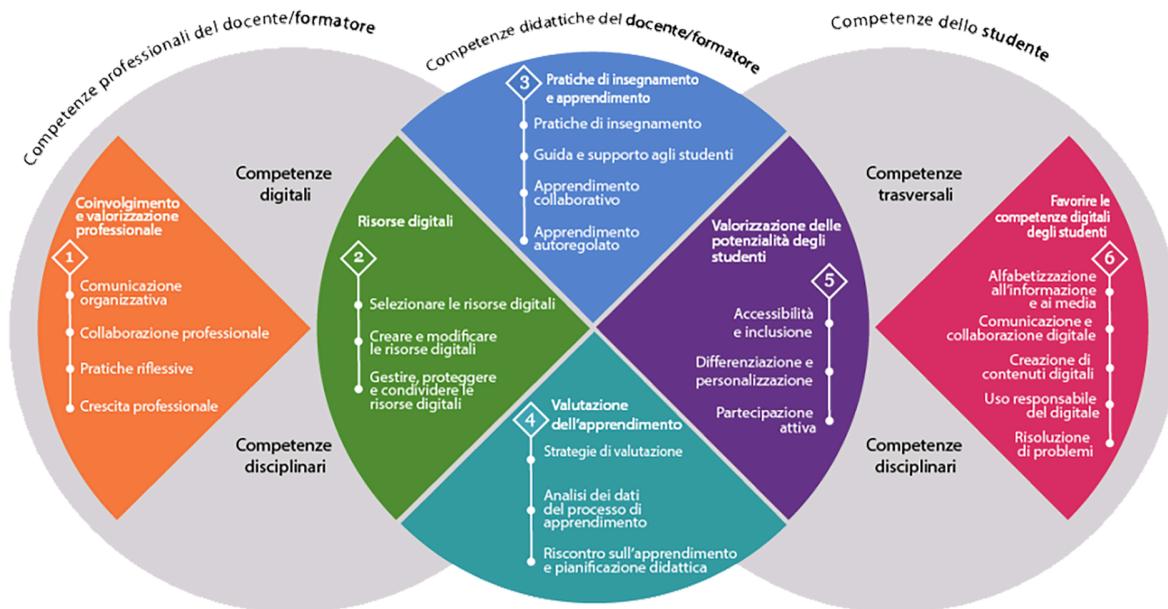
Adottare il digitale per sperimentare nuovi criteri di valutazione dell'apprendimento. Saper raccogliere ed analizzare i **dati di apprendimento** per offrire un supporto efficace e mirato.

### 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Ricorrere alle risorse digitali per progettare percorsi didattici inclusivi e accessibili a tutti. Saper sviluppare strategie personalizzate a seconda delle difficoltà di ognuno e promuovere la partecipazione attiva degli studenti ad attività pratiche.

### 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali negli studenti

Alfabetizzare la classe alla raccolta e all'analisi delle informazioni. Promuovere la collaborazione attraverso il digitale, stimolare la creatività e la produzione di contenuti, educare ai **rischi delle tecnologie digitali** e fornire l'autonomia necessaria per risolvere i problemi tecnici.



Il quadro DigCompEdu prevede per ogni area 6 livelli di padronanza delle competenze digitali:

- A1 Novizio;
- A2 Esploratore;
- B1 Sperimentatore;
- B2 Esperto;
- C1 Leader;
- C2 Pioniere.

I docenti interessati possono compilare un **QUESTIONARIO DI “AUTORIFLESSIONE”** , predisposto dalla Commissione Europea, sul proprio livello di competenza digitale.