

L'educazione digitale

L'Unione europea sta promuovendo lo sviluppo di un ecosistema europeo dell'istruzione digitale ad alte prestazioni e sta cercando di migliorare le competenze e le capacità dei cittadini per la transizione digitale.

Perché l'educazione digitale è importante? Le competenze e le abilità digitali sono essenziali per dare a ogni individuo pari opportunità di prosperare nella vita, trovare lavoro e essere un cittadino impegnato. Avere competenze e competenze digitali e garantire la disponibilità di infrastrutture e attrezzature digitali è diventato ancora più rilevante dopo la pandemia di COVID-19. Praticamente tutti gli studi e i posti di lavoro futuri richiederanno un certo livello di competenze e abilità digitali. Il costante cambiamento tecnologico richiede lo sviluppo permanente di competenze e abilità da parte di tutti i discenti affinché l'Europa rimanga economicamente competitiva e partecipi alla vita sociale. Tuttavia, in media due europei su cinque di età compresa tra i 16 e i 74 anni mancano ancora di queste competenze (indice dell'economia e della società digitale). Garantire l'uguaglianza durante la transizione digitale dell'istruzione e della società è fondamentale. Nonostante abbiano ottenuto un punteggio più elevato in termini di alfabetizzazione informatica e dell'informazione, nel 2018 le donne hanno rappresentato solo il 18 % degli studenti delle tecnologie dell'informazione e delle comunicazioni (ICT) (studio internazionale dell'informatica e dell'alfabetizzazione informatica 2018, Eurostat).

Cosa sta facendo l'UE? La Commissione europea ha messo in campo un' iniziativa politica faro in questo settore — il piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027) (link al [Piano d'azione per l'istruzione digitale \(2021-2027\)](#))

A supporto del piano d'azione per l'istruzione digitale le seguenti azioni svolgono un ruolo fondamentale

- lo strumento [SELFIE](#) (autoriflessione sull'apprendimento efficace promuovendo l'uso di tecnologie educative innovative)
- [Selfie for TEACHERS](#) per supportare le competenze digitali degli insegnanti e migliorare l'apprendimento nell'era digitale
- collaborazione con la Banca europea per gli investimenti (BEI), ad esempio attraverso il programma InvestEU, per consentire agli Stati membri di accedere ai finanziamenti per le infrastrutture digitali e fisiche e per sostenere lo sviluppo di competenze e pedagogie innovative
- i programmi Erasmus+ e Corpo europeo di solidarietà 2021-2027 sono stati resi più verdi e digitali
- il dispositivo per la ripresa e la resilienza sostiene gli Stati membri nell'affrontare le loro esigenze in materia di istruzione digitale, a seguito della pandemia di COVID-19
- il Fondo sociale europeo promuove lo sviluppo delle competenze digitali come veicolo per garantire ai cittadini europei opportunità di lavoro migliori ed eque
- il nuovo programma Europa digitale (DIGITAL) si concentra specificamente sul potenziamento delle competenze digitali avanzate

Qual è il nostro obiettivo? Nell'ambito del quadro strategico dello Spazio europeo dell'istruzione per il periodo 2021-2030, il Consiglio dell'UE ha fissato i seguenti obiettivi a livello dell'UE per l'istruzione digitale

Entro il 2030 meno del 15 % degli studenti dell'eight grade (primo ciclo) in tutta l'UE dovrebbe raggiungere il livello base di alfabetizzazione informatica e dell'informazione.

Un gruppo di lavoro sul [Quadro strategico dello Spazio europeo dell'istruzione](#) — Istruzione digitale: Apprendimento, formazione e valutazione (DELTA) — è stato inoltre istituito per incoraggiare l'apprendimento reciproco e lo scambio di informazioni e migliori pratiche tra gli Stati membri.

<https://education.ec.europa.eu/it/focus-topics/digital-education/about-digital-education>

Piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027)

Cos'è il piano d'azione per l'istruzione digitale? Il piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027) è un'iniziativa politica rinnovata dell'Unione europea (UE) che definisce una visione comune di un'istruzione digitale di alta qualità, inclusiva e accessibile in Europa e punta a sostenere l'adeguamento dei sistemi di istruzione e formazione degli Stati membri all'era digitale. Il piano d'azione, adottato il 30 settembre 2020, invita a una maggiore cooperazione a livello europeo in materia di istruzione digitale per affrontare le sfide e le opportunità della



pandemia di COVID-19 e prospettare opportunità per la comunità dell'istruzione e della formazione (insegnanti e studenti), i responsabili politici, il mondo accademico e i ricercatori a livello nazionale, europeo e internazionale.

L'iniziativa contribuisce alla priorità della Commissione "[Un'Europa pronta per l'era digitale](#)" e a [NextGenerationEU](#). Sostiene inoltre il [dispositivo per la ripresa e la resilienza](#), che mira a creare un'Unione europea più verde, digitale e resiliente. Il piano d'azione per l'istruzione digitale è un fattore chiave per realizzare uno [spazio europeo dell'istruzione](#) entro il 2025. Contribuisce al conseguimento degli obiettivi dell'[agenda per le competenze per l'Europa](#), del [piano d'azione sul pilastro sociale europeo](#) e della "[bussola per il digitale 2030: il modello europeo per il decennio digitale](#)".

Le azioni del piano d'azione per l'istruzione digitale Il piano d'azione per l'istruzione digitale definisce due priorità strategiche e quattordici azioni a sostegno di tali priorità:

Priorità 1: promuovere lo sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale

Cosa intende fare la Commissione europea per raggiungere questo obiettivo?

- [Azione 1: Dialogo strutturato](#) con gli Stati membri sull'istruzione e le competenze digitali
 - [Azione 1: Raccomandazione del Consiglio](#) sui fattori abilitanti fondamentali per il successo dell'istruzione e della formazione digitale
- [Azione 2](#): Raccomandazione del Consiglio relativa ad approcci di apprendimento misto per un'istruzione primaria e secondaria di alta qualità e inclusiva
- [Azione 3](#): Quadro europeo dei contenuti dell'istruzione digitale
- [Azione 4](#): Connettività e apparecchiature digitali per l'istruzione e la formazione
- [Azione 5](#): Piani di trasformazione digitale per gli istituti di istruzione e formazione
- [Azione 6](#): Orientamenti etici per gli educatori sull'uso dell'intelligenza artificiale e dei dati nell'insegnamento e nell'apprendimento
-

Priorità 2: migliorare le competenze e le abilità digitali per la trasformazione digitale

Cosa intende fare la Commissione europea per raggiungere questo obiettivo?

- [Azione 7](#): Orientamenti comuni per gli insegnanti e gli educatori volti a promuovere l'alfabetizzazione digitale e a contrastare la disinformazione attraverso l'istruzione e la formazione
- [Azione 8](#): Aggiornare il quadro europeo delle competenze digitali per includervi le competenze in materia di IA e di dati
- [Azione 9](#): Certificato europeo delle competenze digitali (EDSC)
- [Azione 10](#): Raccomandazione del Consiglio sul miglioramento dell'offerta di competenze digitali nell'istruzione e nella formazione
- [Azione 11](#): Raccolta transnazionale di dati e obiettivo a livello dell'UE sulle competenze digitali degli studenti
- [Azione 12](#): Tirocini "Opportunità digitale"
- [Azione 13](#): Partecipazione delle donne alle discipline STEM
- [Polo europeo dell'istruzione digitale](#)
-

Polo europeo dell'istruzione digitale Per sostenere entrambi i settori prioritari, la Commissione istituirà anche un polo per l'istruzione digitale che rafforzerà la cooperazione e gli scambi in materia di istruzione digitale a livello dell'UE.

Perché occorre agire? La trasformazione digitale ha cambiato la società e l'economia, con un impatto sempre più profondo sulla vita quotidiana, e ha dimostrato la necessità di livelli più elevati di capacità digitale dei sistemi e degli istituti di istruzione e formazione. La pandemia di COVID-19 ha accelerato ulteriormente l'attuale tendenza all'apprendimento online e ibrido. Insegnanti e studenti hanno scoperto metodi nuovi e innovativi di insegnare e studiare online e la possibilità di interagire in modo più personale e flessibile. Parallelamente, la diffusione delle tecnologie digitali per l'istruzione ha messo in luce sfide e disuguaglianze tra coloro che hanno accesso alle tecnologie digitali e coloro che non vi hanno accesso (comprese le persone provenienti da contesti svantaggiati), così come sfide connesse alle capacità digitali degli istituti di istruzione e formazione, alla formazione degli insegnanti e ai livelli generali di abilità e competenze digitali. Questi cambiamenti hanno richiesto uno sforzo forte e coordinato a livello dell'UE per aiutare i sistemi di istruzione e formazione ad affrontare le sfide individuate ed esacerbate dalla pandemia di COVID-19, proponendo nel contempo una visione a lungo termine per il futuro dell'istruzione digitale europea.

Le cifre parlano da sé:

- uno [studio](#) dell'Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico (OCSE) del 2018 ha rilevato che meno del 40% degli educatori si sente pronto a utilizzare le tecnologie digitali nell'insegnamento, con ampie differenze all'interno dell'UE
- più di un terzo dei giovani di 13 e 14 anni che hanno partecipato allo [studio internazionale sull'alfabetizzazione informatica e dell'informazione \(ICILS\)](#) nel 2018 non possedeva il livello di competenza più elementare in materia di competenze digitali
- un quarto delle famiglie a basso reddito non dispone di computer e dell'accesso alla banda larga, con forti differenze all'interno dell'UE in funzione del reddito delle famiglie ([Eurostat](#), 2019)
- il 95% dei partecipanti alla consultazione pubblica aperta sul piano d'azione per l'istruzione digitale ritiene che la pandemia di COVID-19 rappresenti un punto di svolta per l'utilizzo della tecnologia nell'istruzione e nella formazione (piano d'azione per l'istruzione digitale, [consultazione pubblica aperta](#), 2020).

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

DigComp 2.2: il nuovo quadro delle competenze digitali per i cittadini

L'aggiornamento del quadro DigComp 2.2 Nell'ambito del **Piano d'azione europeo per l'istruzione digitale** l'aggiornamento del quadro DigComp 2.2 rappresenta un passo significativo nella promozione di una **maggiore comprensione delle sfide etiche, ambientali e di privacy associate alle tecnologie emergenti**. I nuovi esempi inclusi aiutano i cittadini a riconoscere e comprendere l'applicazione dell'IA nella vita quotidiana, enfatizzando l'importanza di un approccio informato e responsabile. L'obiettivo perseguito è quello di **garantire che tutti i cittadini europei possano utilizzare le tecnologie digitali, inclusi i sistemi di IA, con competenza e senso critico**. Questo implica migliorare la comprensione dell'IA, delle sue potenzialità e dei suoi limiti, nonché promuovere un'alfabetizzazione digitale inclusiva e accessibile a tutti i livelli della società. Per arrivare alla formulazione e alla validazione degli esempi è stato realizzato un articolato processo di consultazione di esperti e stakeholder, workshop interattivi con attori internazionali (come ILO, UNESCO, UNICEF e la Banca Mondiale) e l'istituzione di una **Comunità di pratica** il cui processo di lavoro è esaustivamente documentato nella pubblicazione. Durante il processo di co-creazione dell'aggiornamento 2.2, si è sviluppato un elenco comprensivo di più di **80 esempi di conoscenze, abilità e attitudini, focalizzati sui cittadini e la loro interazione con i sistemi di Intelligenza Artificiale (IA)**.

Nell'ambito dell'interazione dei cittadini con i sistemi di intelligenza artificiale (IA), il processo di aggiornamento ha identificato alcuni indicatori chiave (classificati in conoscenze, abilità e attitudini) così sintetizzabili:

Conoscenze

- Avere una chiara comprensione delle capacità e dei limiti dei sistemi di IA, riconoscendo ciò che possono e non possono fare.
- Essere informati sui vantaggi, i limiti e i potenziali rischi associati all'uso dei sistemi di IA.

Abilità

- Possedere la capacità di usare, interagire e fornire feedback ai sistemi di IA come utilizzatori finali, assicurando un utilizzo efficace e consapevole.
- Essere in grado di configurare, monitorare e adattare i sistemi di IA, comprendendo e implementando personalizzazioni quando necessario (ad esempio, modifiche manuali o adeguamenti ai sistemi).

Attitudini

- Esercitare un ruolo attivo nei confronti dei sistemi di IA.
- Sviluppare un'attitudine critica ma aperta, valutando obiettivamente i sistemi di IA e rimanendo aperti a nuove tecnologie e possibilità.
- Essere inclini ad approfondire considerazioni etiche nell'utilizzo dei sistemi di IA, comprendendo l'importanza di valutare gli impatti etici e sociali dell'IA nelle varie applicazioni.

L'aggiornamento della dimensione 4 del modello L'update "**DigComp 2.2. The Digital Competence Framework for Citizens. With new examples of knowledge, skills and attitudes**" (2022) è dedicato, esclusivamente, alla Dimensione 4 della matrice del modello (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili ad ogni competenza). Per le altre dimensioni resta valido quanto indicato nel DigComp 2.0 e 2.1.^[1]



Compresi quelli relativi all'IA già citati, sono presentati **più di 250 nuovi esempi** che supportano i cittadini ad utilizzare le tecnologie digitali con fiducia, in modo critico e sicuro.

Per ciascuna delle 21 competenze sono presenti circa **10-15 esempi** che costituiscono un utile riferimento per chi opera, in particolare, nell'ambito dell'istruzione e formazione. Essi, infatti, possono fornire utili input per l'aggiornamento della progettazione di risorse e percorsi sul tema delle competenze digitali.

Un aiuto alla consultazione è fornito dall'utilizzo di simboli grafici per raggruppare gli esempi di conoscenze, abilità e atteggiamenti (il libro per la conoscenza, la bicicletta per le abilità e un cuore per l'atteggiamento), dai colori che legano le aree di competenza alle competenze specifiche ad esse afferenti e dalle tonalità (più o meno intense) che facilitano l'apprezzamento dei diversi livelli di padronanza.



9

DIMENSIONE 1 • AREA DI COMPETENZA

1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DIMENSIONE 2 • COMPETENZA

1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI

Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali.

DIMENSIONE 3 • LIVELLI DI PADRONANZA

BASE	1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> individuare i miei fabbisogni informativi; trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; identificare semplici strategie di ricerca personali.
	2	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> individuare i miei fabbisogni informativi; trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; identificare semplici strategie di ricerca personali.
INTERMEDIO	3	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> spiegare i miei fabbisogni informativi; svolgere ricerche ben definite e di routine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; spiegare come accedervi e navigare al loro interno; spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche.
	4	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> illustrare fabbisogni informativi; organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; organizzare strategie di ricerca personali.
AVANZATO	5	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> soddisfare i fabbisogni informativi; applicare ricerche per ottenere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; mostrare come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; proporre strategie di ricerca personali.
	6	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> valutare i fabbisogni informativi; adeguare la mia strategia di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti più adatti all'interno di ambienti digitali; spiegare come accedere ai dati, alle informazioni e ai contenuti più adatti e navigare al loro interno; variare le strategie di ricerca personali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali; integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.
	8	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali; proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

I temi e le tecnologie a cui si fa riferimento in questo aggiornamento sono, in particolare:

- misinformazione e disinformazione nei social media e nei siti di notizie (fact-checking delle informazioni e delle loro fonti, fake news, deep fakes),
- alfabetizzazione informativa e mediatica,
- dati connessi ai servizi internet e alle app (ad esempio focus su come vengono utilizzati i dati personali),
- interazione con i sistemi di Intelligenza Artificiale (comprese le competenze relative ai dati, la protezione dei dati e la privacy, ma anche considerazioni etiche),
- Internet delle cose (IoT),
- sostenibilità ambientale (ad esempio le risorse consumate dalle Tecnologie dell'Informazione e Comunicazione),
- nuove forme di lavoro (a distanza e ibrido),
- realtà virtuale e aumentata,
- robotizzazione.

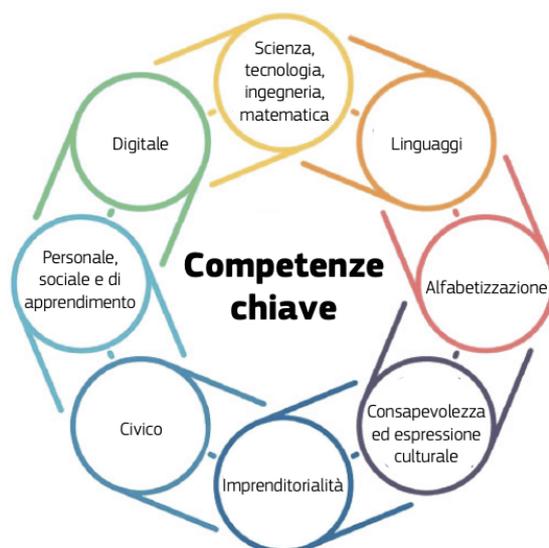
Gli esempi connessi all'Intelligenza Artificiale, il lavoro a distanza e all'accessibilità digitale sono evidenziati con le sigle AI (Artificial intelligence), RW (Remote Working), DA (Digital Accessibility).

I nuovi esempi non sono sviluppati su livelli di competenza, non sono neppure una lista esaustiva di ciò che la competenza stessa comporta e non dovrebbero essere presi come un insieme di risultati di apprendimento che ci si aspetta da tutti i cittadini.

Tuttavia, si possono sviluppare descrizioni esplicite degli obiettivi di apprendimento, dei contenuti, delle esperienze di apprendimento e della loro valutazione partendo da essi come base. Infine, è opportuno sottolineare che essi non sono indicati come strumento di valutazione o come strumento di auto-riflessione sul proprio sviluppo delle competenze, per tale scopo si rimanda, tra gli altri riferimenti a Europass CV online^[4], Self-assessment tool on Digital Skills and Jobs Platform^[5], DigCompSat^[6], MyDigiSkills^[7].

La complementarità delle 8 competenze europee per l'apprendimento permanente La lettura del *“DigComp 2.2. The Digital Competence Framework for Citizens. With new examples of knowledge, skills and attitudes”*, oltre all'informazione specifica sull'update della Dimensione 4, contiene una riflessione sulla complementarità delle 8 competenze europee per l'apprendimento permanente, essenziali per i cittadini per la realizzazione personale, uno stile di vita sano e sostenibile, l'occupabilità, la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale. Con la finalità, appunto, di incoraggiare la ricerca dell'interconnessione tra le competenze chiave, si mettono a fuoco, non in maniera esaustiva, i “legami” tra la competenza digitale e altre competenze.

La competenza **“literacy”**, per la lettura su carta o su schermo, che include *“le abilità di distinguere e usare diversi tipi di fonti, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni”* viene opportunamente indicata come assai vicina all'Information literacy (competenza DigComp 1.2). Per la competenza DigComp che definisce l'impegno nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali (DigComp 2.3) si sottolinea l'integrazione alla competenza di **“cittadinanza”**, ovvero, *“la capacità di agire come cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civile e sociale”*. Relativamente alla **“competenza personale, sociale e di imparare ad imparare”** numerosi sono i riferimenti e punti comuni negli esempi dell'aggiornamento 2.2 relativamente alla gestione dell'apprendimento e della carriera (competenza DigComp 5.4) e del sostegno del proprio benessere fisico ed emotivo (competenza DigComp 4.3). La **“competenza imprenditoriale”** che mira a creare valore è, invece, abbinata all'uso creativo delle tecnologie digitali (competenza DigComp 5.3).



La pubblicazione del DigComp 2.2 è inoltre corredata da una versione accessibile del quadro di riferimento. Essa rappresenta, in modo tangibile, un passo fondamentale verso una maggiore consapevolezza del valore dell'accessibilità. Ha inteso sottolineare l'urgenza di promuovere l'uso di contenuti, ambienti e tecnologie digitali che siano fruibili da un'ampia varietà di utenti, garantendo così che tutti possano trarre vantaggio dalle numerose possibilità offerte dell'era digitale.

È disponibile una traduzione italiana del testo completo del DigComp 2.2 allegata alla presente scheda informativa. È l'esito di un lavoro collaborativo che ha coinvolto i membri della Community of Practice DigComp¹⁸¹ e il gruppo di lavoro attivatosi nell'ambito dell'iniziativa Repubblica Digitale¹⁹¹ con il coordinamento del Dipartimento per la Trasformazione Digitale.



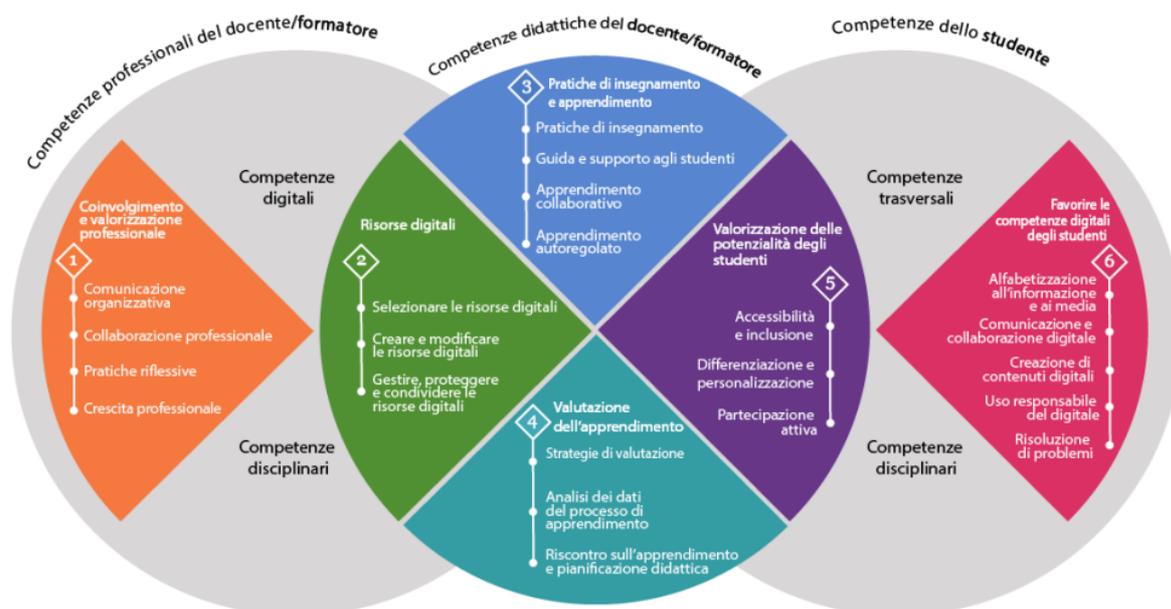
<https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/competenze-digitali/digcomp-2-2-cosa-cambia-nel-nuovo-quadro-delle-competenze-digitali-per-i-cittadini/>

Quadro di competenza digitale per gli educatori: DigCompEdu

Le professioni didattiche devono affrontare esigenze in rapida evoluzione, che richiedono un insieme di competenze nuove, più ampie e più sofisticate rispetto a prima. L'ubiquità dei dispositivi e delle applicazioni digitali richiede agli educatori di sviluppare le loro competenze digitali. Il **Quadro Europeo per la Competenza Digitale degli Educatori (DigCompEdu)** è un quadro scientificamente valido che descrive cosa significa per gli educatori essere digitalmente competenti. Fornisce un quadro di riferimento generale per sostenere lo sviluppo di competenze digitali specifiche per gli educatori in Europa. DigCompEdu è rivolto a educatori a tutti i livelli di istruzione, dalla prima infanzia all'istruzione superiore e degli adulti, compresa l'istruzione e la formazione generale e professionale, l'educazione alle esigenze speciali e i contesti di apprendimento non formale.



Il Modello 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. Il [documento integrale del quadro DigCompEdu](#) è stato tradotto in italiano dall'Istituto per le Tecnologie Didattiche del Centro Nazionale delle Ricerche.



Il Quadro di riferimento e il PNRR Il Ministero dell'istruzione e del Merito promuove l'adozione del quadro di riferimento "DigCompEdu" per la formazione dei docenti sull'utilizzo delle tecnologie nella didattica all'interno del Piano nazionale di ripresa e resilienza.

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

- **Area 1: Coinvolgimento e valorizzazione professionale**
Usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale;
- **Area 2: Risorse digitali**
Individuare, condividere e creare risorse educative digitali;
- **Area 3: Pratiche di insegnamento e apprendimento**
Gestire e organizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento;

- **Area 4: Valutazione dell'apprendimento**
Utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione;
- **Area 5: Valorizzazione delle potenzialità degli studenti**
Utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti;
- **Area 6: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti**
Aiutare gli studenti ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi.

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.

Polo Transizione digitale - Bergamo - BGIS03200C

L'Istituto Giulio Natta di Bergamo è Polo territoriale per la realizzazione di percorsi nazionali di formazione alla transizione digitale e per la diffusione della didattica digitale integrata, in favore del personale scolastico, proposti nell'ambito dei "progetti in essere" del PNRR, Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione : dagli asili nido alle Università – Investimento 2.1: "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico", finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU. I percorsi di formazione sono erogati con modalità e strumenti innovativi sia in forma sincrona che asincrona, in modalità fisica, virtuale o mista. Sono proposti, inoltre, corsi interamente on line secondo la metodologia MOOC (massive open online course), di tipo residenziale e immersivi.

Offerta Formativa

[Apprendimento delle lingue straniere per gli studenti con DSA con le nuove tecnologie 2nd. Ed. TD78](#)
[Apprendimento delle lingue straniere per gli studenti con DSA con le nuove tecnologie TD61](#)
[Capire e Usare l'Intelligenza Artificiale TD77](#)
[Challenge Based Learning TD72](#)
[Creare presentazioni e video efficaci per la didattica TD49](#)
[Didattica con le Escape Room TD74](#)
[Didattica interdisciplinare attraverso i racconti di Primo Levi: attività sperimentali ed utilizzo di Chatbot TD80](#)
[Difendersi dalla Disinformazione TD27](#)
[Difendersi dalla Disinformazione TD67](#)
[Imparare Giocando con videogiochi educativi TD70](#)
[Insegnare con l'intelligenza artificiale generativa: strategie creative per la Scuola primaria TD65](#)
[Insegnare e Imparare con i Social Network TD26](#)
[Insegnare e Imparare con i Social Network TD69](#)
[Intelligenza Artificiale generativa: le nuove frontiere per la didattica del futuro 2nd Ed. TD64](#)
[Introduzione alla Didattica Ludica TD73](#)
[L'Animatore digitale ai tempi dell'intelligenza artificiale. Dialoghi e progettualità TD76](#)
[L'Animatore digitale nella Scuola 4.0 TD51](#)
[Lo zoo del coding seconda edizione TD59](#)
[MetaEscape: progettare Escape Room nel Metaverso per l'apprendimento attivo td66](#)
[Oltre l'aula: progettare didatticamente e creare ambienti di apprendimento immersivi nel metaverso TD75](#)
[Pensiero computazionale, coding e robotica educativa TD40](#)
[Presentazioni come Strumento Relazionale TD68](#)
[Ritorno al Futuro! - L' "Eduverso" quale nuova dimensione della didattica TD60](#)
[Sfide creative per l'apprendimento attivo con AR, VR e AI TD33](#)
[Stampa 3D nella Didattica TD28](#)
[Stampa 3D nella Didattica TD71](#)
[Strategie e metodologie per sostenere l'autodeterminazione negli studenti con disturbi del neurosviluppo attraverso l'uso delle tecnologie TD62](#)

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/Polo%20Transizione%20digitale%20-%20Bergamo%20-%20BGIS03200C>

Istruzione digitale: strumenti di autoriflessione



Gli strumenti di autoriflessione SELFIE sulle competenze digitali nell'istruzione (compreso il modulo WBL) e SELFIE for TEACHERS sono gestiti dalla Commissione europea e disponibili gratuitamente in tutte le lingue ufficiali dell'UE.

Che cos'è SELFIE? SELFIE è uno strumento online gratuito che aiuta le scuole a valutare come utilizzano le tecnologie digitali per un apprendimento innovativo ed efficace. Con SELFIE le scuole possono scattare un'istantanea della loro situazione in relazione all'utilizzo delle tecnologie digitali, tenendo conto delle opinioni degli insegnanti, degli studenti e dei dirigenti scolastici. Questo processo di autovalutazione può aiutare ad avviare all'interno della scuola un dialogo sulle potenziali aree di miglioramento. Inoltre, SELFIE permette alle scuole di monitorare i progressi compiuti nel corso del tempo.

Cosa misura SELFIE? Attraverso una serie di domande rivolte agli insegnanti, ai dirigenti scolastici e agli studenti, SELFIE misura l'utilizzo delle tecnologie digitali per la didattica e l'apprendimento nella tua scuola. Le domande rivolte ai dirigenti scolastici riguardano principalmente le strategie e le prassi applicate nella scuola in relazione all'uso delle tecnologie digitali. Le domande rivolte agli insegnanti mirano soprattutto a individuare le prassi relative alla didattica, mentre le domande destinate agli studenti riguardano le loro esperienze e prassi di apprendimento in relazione all'uso delle tecnologie digitali. Le scuole possono personalizzare lo strumento aggiungendo domande pertinenti per il rispettivo contesto.

Chi c'è dietro SELFIE? SELFIE è stato sviluppato dalla Commissione europea insieme a un gruppo di esperti e operatori del settore dell'istruzione provenienti da paesi europei. Oltre 67 000 dirigenti scolastici, insegnanti e studenti di tutta Europa hanno sperimentato la versione beta dello strumento negli ultimi mesi del 2017.

Riservatezza dei dati SELFIE è uno strumento che riguarda esclusivamente le scuole; pertanto non vengono raccolti dati personali.

Tutte le risposte fornite tramite SELFIE sono anonime. Non è possibile identificare personalmente i singoli studenti, insegnanti, dirigenti scolastici o altri membri del personale che rispondono alle domande e alle affermazioni.

Ogni scuola è proprietaria della relazione SELFIE che la riguarda; la relazione non viene condivisa con altri soggetti, a meno che la scuola decida diversamente.

Nessun'altra organizzazione, inclusa la Commissione europea, può rintracciare le risposte di una determinata scuola.

SELFIE è ospitato su un server posseduto e gestito dalla Commissione europea e i dati raccolti sono soggetti alle norme della Commissione in materia di trattamento dei dati.

I dati anonimizzati e aggregati possono essere utilizzati soltanto a fini politici e di ricerca, mai a fini commerciali.

[Informativa sulla privacy di SELFIEforTEACHERS](#)

Privacy statement

La presente informativa sulla privacy fornisce informazioni sul trattamento e la protezione dei dati personali. L'unità T.1 "Economia digitale" del Centro comune di ricerca (JRC) raccoglie e utilizza le informazioni fornite su base volontaria dagli educatori tramite la compilazione di uno strumento online che genera automaticamente una relazione personalizzata che mostra i risultati aggregati in modo visivo e interattivo per ogni singolo educatore. Lo strumento e la relazione individuale generata si basano sui dati individuali raccolti e mirano a sostenere gli educatori nello sviluppo delle loro competenze digitali per l'insegnamento e l'apprendimento. Ogni utente può accedere a una cronologia dei propri dati personali raccolti per misurare i progressi e adattare i propri piani d'azione per l'apprendimento professionale. I dati statistici anonimizzati raccolti attraverso gli strumenti possono essere condivisi, a condizione che gli educatori abbiano dato il proprio consenso accettando la relativa dichiarazione prima di iniziare a usare lo strumento. Questi dati possono essere utilizzati per orientare il processo decisionale sull'insegnamento e l'apprendimento utilizzando le tecnologie digitali e l'istruzione e la formazione degli insegnanti. La Commissione europea può utilizzare i dati aggregati provenienti dallo strumento di autoriflessione SELFIEforTEACHERS nei seguenti modi:

- scaricare i dati aggregati e anonimizzati in altri sistemi della Commissione europea per analizzarli;
- elaborare relazioni e presentazioni pubbliche basate sui dati aggregati e anonimizzati e sulla relativa analisi.

I singoli partecipanti non verranno mai identificati nel corso di queste analisi e nella produzione delle suddette relazioni. Non saranno mai condivise o rese pubbliche le risposte individuali degli educatori né i dati aggregati che potrebbero consentire l'identificazione dei singoli educatori. Per ulteriori informazioni e per scaricare l'informativa sulla privacy, consulta il seguente link: [Protezione dei dati](#)

<https://education.ec.europa.eu/it/selfie>