



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "Ippolito Nievo"
INFANZIA-PRIMARIA-SECONDARIA I GRADO
Viale Libertà, 30 - 30027 San Donà di Piave (VE) Tel.: +39 0421 590720
Codice Fiscale: 84003860271- Codice Univoco Ufficio: UF3J3H
E-mail: veic809006@istruzione.it PEC: VEIC809006@pec.istruzione.it
Web: <https://www.icnievo.edu.it/>



Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza 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. "Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023)"

Scheda progetto del Corso per Docenti

<u>Progetto</u>	M4C1I2.1-2023-1222-P-44580 titolo: "AGGIORNAMENTO DEL CURRICOLO SCOLASTICO PER IL POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI"
<u>Organizzatore</u>	Ing. Bruno Caiano
<u>Obiettivo</u>	Il percorso parte da un'analisi dei documenti dell'Unione Europea (Framework DigCompOrg, DigComp 2.2, DigCompEdu) per andare ad approfondire le competenze richieste ad un docente e le possibili applicazioni da utilizzare. Il corso sarà metariflessivo sulle competenze che devono caratterizzare la professione docente e le competenze digitali da trasmettere agli studenti. Partendo dai documenti DigComp si analizzeranno i vari ambiti di competenza e si rifletterà insieme sulle modalità di revisione ed aggiornamento del curriculum della competenza digitale. Partendo da un'analisi del Framework DigComp Edu e mettendone in evidenza i punti di contatto con il Framework DigComp 2.2, durante il corso si analizzeranno tutte le azioni necessarie affinché i docenti possano trasferire ai propri studenti le competenze descritte nel Framework DigComp 2.2 e si otterranno le competenze necessarie per poter redigere il curriculum verticale per la competenza digitale dello studente nel secondo ciclo.
<u>Modalità</u>	Modalità on line.
<u>Programma Corso Docenti</u>	Argomenti/Contenuti: Modulo 1: I Framework DigCompOrg e DigComp 2.2 ed il curriculum verticale della competenza digitale: - Il modello concettuale di riferimento del DigCompOrg - Il modello concettuale di riferimento del DigComp 2.2 - Il DigComp 2.2 e la scuola – Quale opportunità - Il curriculum verticale della competenza digitale E-tivity: - Il Docente riflette sul quadro di strumenti e competenze presenti nel framework. - Applicazioni pratiche: Compilazione dei questionari di autovalutazione: - La ruota delle competenze digitali - MyDigiSkills - Digital Skills & Jobs Platform Modulo 2: - Il Framework DigComp Edu: strumenti e competenze - DigComp Edu e le competenze richieste ai docenti - Strumenti per l'autovalutazione: Selfie for Teachers, Ruota delle competenze DigCompEdu - Competenze e traguardi E-tivity: - Il Docente riflette sul quadro di strumenti e competenze presenti nel framework.

- Applicazioni pratiche: Compilazione dei questionari di autovalutazione:
- Selfie For Teachers
- Ruota competenze DigCompEdu

Modulo 3: Competenze didattiche del docente/formatore - parte 1

- Risorse digitali e strumenti per la creazione
- L'educazione aperta
- Le Licenze CC

E-tivity:

- Il Docente riflette sull'enorme importanza di selezionare, modificare, condividere e proteggere le risorse OER:
- Applicazioni pratiche: Navigare tra i vari repository a caccia di risorse educative aperte da utilizzare liberamente (foto, video, presentazioni, audio, applicazioni varie, etc.)
- Imparare ad etichettare con le opportune licenze CC le proprie risorse e quelle co-create con i propri studenti.
- Imparare ad utilizzare per le ricerche motori di ricerca integrati dall'IA.

Modulo 3: Competenze didattiche del docente/formatore - parte 2

- Pratiche di insegnamento e apprendimento.
- Guida e supporto
- Apprendimento collaborativo
- Apprendimento autoregolato

E-tivity:

- Il Docente riflette su come integrare l'uso di risorse digitali nella propria didattica:
- Applicazioni pratiche: Esplorare siti e applicazioni varie che favoriscono attività di apprendimento collaborativo.
- Esplorare applicazioni varie che supportano le attività di apprendimento autoregolato.
- Utilizzare i motori di ricerca integrati dall'IA per produrre risorse da utilizzare nella propria didattica.
-

Modulo 3: Competenze didattiche del docente/formatore - parte 3

- Accessibilità ed inclusione
- Differenziazione e personalizzazione
- Partecipazione attiva

E-tivity:

- Il Docente riflette su come assicurare che le risorse e le attività di apprendimento siano accessibili a tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni speciali:

- Applicazione pratiche: Sintesi vocale, Riconoscimento vocale, Lente ingrandimento, etc.
- Strumenti compensativi come Tabelle, formulari, mappe concettuali, etc.

Modulo 3: Competenze didattiche del docente/formatore - parte 4

- Strategie di valutazione
- Analisi dei dati del processo di apprendimento
- Riscontro sull'apprendimento e sulla progettazione didattica

E-tivity:

- Il Docente riflette su come utilizzare le tecnologie digitali per la valutazione formativa e sommativa:
- Applicazioni pratiche: Uso di applicazioni come EdPuzzle, Formative, Quizlet, etc.,
- Utilizzo di software per la creazione di rubriche di valutazione.

Modulo 4: Competenze professionali del docente/formatore

- Comunicazione organizzativa
- Collaborazione professionale
- Pratiche riflessive
- Crescita professionale

E-tivity:

- Il Docente riflette su come migliorare le sue competenze organizzative, comunicative, critiche per la sua crescita professionale:
- Applicazioni pratiche: applicazioni per la comunicazione organizzativa e per l'autovalutazione.

Modulo 5: Competenze trasversali dello studente

- Alfabetizzazione all'informazione e ai media

E-tivity:

- Il Docente riflette sulle attività da proporre ai propri studenti per allenarli a cercare efficacemente, valutare criticamente le fonti:
- Applicazioni pratiche: scoprire ed utilizzare siti ed applicazioni che aiutino i ragazzi, i genitori e gli insegnanti a vivere il Web responsabilmente.
- Comunicazione e collaborazione digitale

E-tivity:

- Il Docente riflette sulle attività da proporre ai propri studenti per allenarli a comunicare, collaborare e partecipare con consapevolezza alla Cittadinanza digitale:
- Applicazioni pratiche: esplorare siti ed applicazioni che consentono la collaborazione e l'applicazione degli elementi della cittadinanza attiva.

- Creazione di contenuti digitali

E-tivity:

- Il Docente riflette sulle attività da proporre ai propri studenti per allenarli a creare, modificare contenuti digitali cioè esprimersi con i mezzi digitali:
- Applicazioni pratiche: utilizzo di applicazioni varie per la realizzazione di artefatti digitali.
- Applicazioni per lo sviluppo del pensiero computazionale.
- Presentazione di un progetto STEM – La piattaforma Open Roberta
- Uso responsabile del digitale e Risoluzione di problemi

E-tivity:

- Il Docente riflette sulle attività da proporre ai propri studenti per allenarli a riconoscere i pericoli connessi alla navigazione in rete e all'uso dei vari dispositivi nonché a migliorare le proprie competenze di identificare e risolvere piccoli problemi tecnici:
- Applicazioni pratiche: esplorazione di siti ed applicazioni per la tutela della privacy e del proprio benessere.
- Esplorazione di siti e guide utili per la risoluzione di problemi tecnici.

Modulo 6: Il curriculum verticale della competenza digitale

- Presentazione ed analisi di due esempi di curriculum e di uno strumento di lavoro utili a comprendere come gettare le basi per l'implementazione di un proprio curriculum verticale della competenza digitale.

E-tivity:

- Il Docente riflette su quali attività proporre ai propri colleghi per coinvolgerli a partecipare alla realizzazione di un curriculum verticale:
- Applicazioni pratiche: Esercitazione di realizzazione di un frammento di curriculum verticale per una sola area chiave di competenza utilizzando un format standard.

Le competenze che i corsisti svilupperanno durante il corso, sono referenziabili ai seguenti punti del Framework DigComp Edu:

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

Materiali didattici																			
	Presentazioni: Il DigCompOrg -> aspetti e caratteristiche del framework Il DigComp2.2 -> aspetti e caratteristiche del framework DigCompEdu -> aspetti e caratteristiche del framework DigCompEdu e DigComp 2.2 -> i punti di collegamento fra i due framework Curriculum -> Aspetti del curriculum verticale della competenza digitale Schede didattiche: si tratta di schede prodotte per ogni descrittore di competenza del framework DigComp 2.2 e del DigCompEdu che riportano link che puntano a siti, applicazioni e risorse digitali varie che si collegano alle indicazioni teoriche contenute in entrambi i framework. Questo consente ai corsisti di conoscere e provare ad applicare praticamente le suddette indicazioni. Esempio: <u>Scheda unità</u> DigCompEdu: Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti - 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI (Competenze dello studente-Competenze trasversali) <i>(DigComp 2.2 - 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI - 3.1: SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI, 3.2: INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI, 3.3: COPYRIGHT E LICENZE, 3.3: PROGRAMMAZIONE)</i> DIGCOMP M3 - CREAZIONE Argomenti Trattati <table><tr><th>Titolo</th><th>Tipo di pagina</th><th>Contenuto</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>ThingLink: Vivi un'esperienza unica con immagini interattive, video e mezzi espressivi a 360°</td><td>Sito</td><td>Milioni di creatori di contenuti digitali in tutti i settori utilizzano ThingLink per migliorare radicalmente il coinvolgimento e i risultati di apprendimento con i media interattivi: immagini, video, tour virtuali, modelli 3D e simulazioni.</td></tr><tr><td>Padlet: Beauty will save the work</td><td>Sito</td><td>Crea bellissime tavole per raccogliere, organizzare e presentare qualsiasi cosa</td></tr><tr><td>Storybird - Leggi, scrivi, scopri e condividi i libri che ricorderai per sempre.</td><td>Sito</td><td>Diventa uno scrittore più efficace! Consentire ai giovani scrittori di creare storie uniche con illustrazioni sorprendenti. La scrittura ispirata all'arte di Storybird aiuta a coinvolgere gli studenti come mai prima d'ora!</td></tr><tr><td>Edublogs - blog gratuiti per l'istruzione. Blog a siti</td><td>Sito</td><td>Blog e siti web per l'istruzione per educatori. Siamo la piattaforma di</td></tr></table>	Titolo	Tipo di pagina	Contenuto				ThingLink: Vivi un'esperienza unica con immagini interattive, video e mezzi espressivi a 360°	Sito	Milioni di creatori di contenuti digitali in tutti i settori utilizzano ThingLink per migliorare radicalmente il coinvolgimento e i risultati di apprendimento con i media interattivi: immagini, video, tour virtuali, modelli 3D e simulazioni.	Padlet: Beauty will save the work	Sito	Crea bellissime tavole per raccogliere, organizzare e presentare qualsiasi cosa	Storybird - Leggi, scrivi, scopri e condividi i libri che ricorderai per sempre.	Sito	Diventa uno scrittore più efficace! Consentire ai giovani scrittori di creare storie uniche con illustrazioni sorprendenti. La scrittura ispirata all'arte di Storybird aiuta a coinvolgere gli studenti come mai prima d'ora!	Edublogs - blog gratuiti per l'istruzione. Blog a siti	Sito	Blog e siti web per l'istruzione per educatori. Siamo la piattaforma di
Titolo	Tipo di pagina	Contenuto																	
ThingLink: Vivi un'esperienza unica con immagini interattive, video e mezzi espressivi a 360°	Sito	Milioni di creatori di contenuti digitali in tutti i settori utilizzano ThingLink per migliorare radicalmente il coinvolgimento e i risultati di apprendimento con i media interattivi: immagini, video, tour virtuali, modelli 3D e simulazioni.																	
Padlet: Beauty will save the work	Sito	Crea bellissime tavole per raccogliere, organizzare e presentare qualsiasi cosa																	
Storybird - Leggi, scrivi, scopri e condividi i libri che ricorderai per sempre.	Sito	Diventa uno scrittore più efficace! Consentire ai giovani scrittori di creare storie uniche con illustrazioni sorprendenti. La scrittura ispirata all'arte di Storybird aiuta a coinvolgere gli studenti come mai prima d'ora!																	
Edublogs - blog gratuiti per l'istruzione. Blog a siti	Sito	Blog e siti web per l'istruzione per educatori. Siamo la piattaforma di																	