



Presentazione DigComp

Il **DigCompEdu** (Digital Competence Framework for Educators) è un quadro di riferimento europeo sviluppato per supportare gli educatori nello sviluppo delle competenze digitali necessarie nell'insegnamento. La sua creazione è stata guidata dalla Commissione Europea attraverso il **Joint Research Centre (JRC)**, con l'obiettivo di fornire una guida strutturata per l'integrazione efficace delle tecnologie digitali nella didattica.

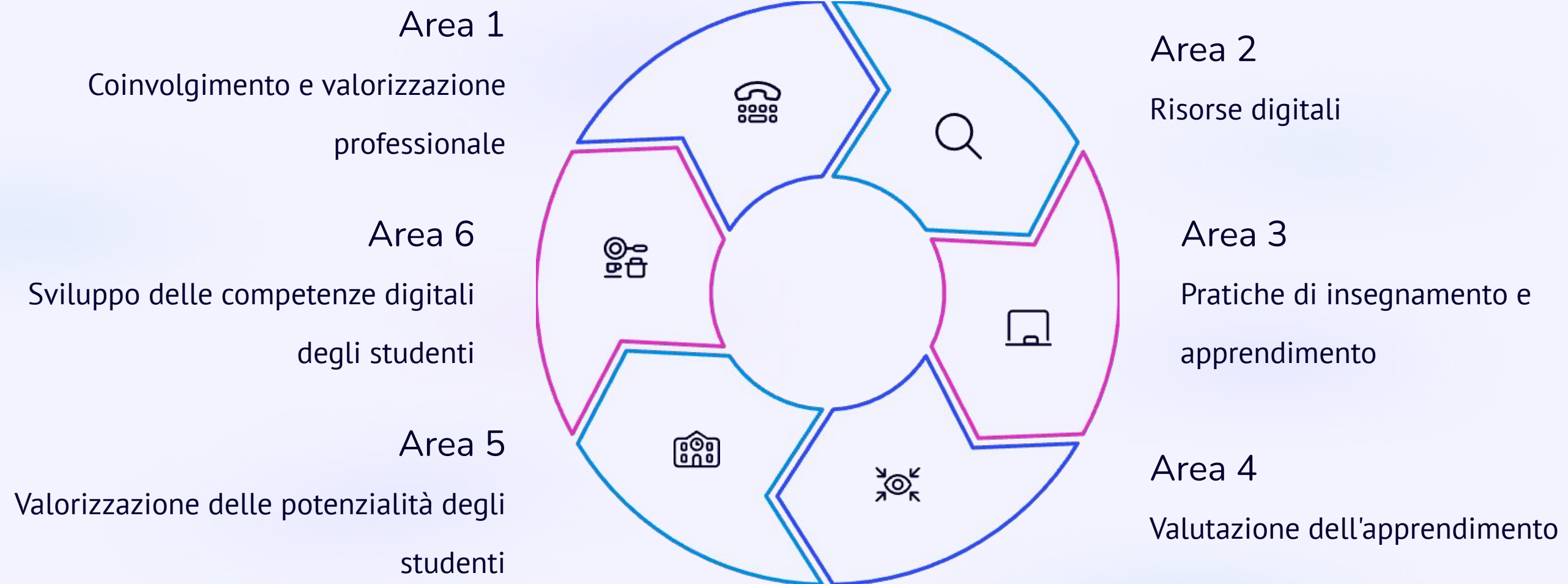
L by Lorenzo Delitala

Evoluzione del progetto



- Fornire un linguaggio comune per descrivere le competenze digitali degli educatori.
- Guidare lo sviluppo professionale continuo degli insegnanti nell'ambito digitale.
- Supportare le politiche educative e la progettazione di programmi di formazione mirati.

Le 6 Aree del DigComp – Sintesi



Area 1 – Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Comunicazione

Comunicazione con famiglie e colleghi (Whatsapp, Gmail, Outlook, ...).

Collaborazione

Collaborazione su materiali condivisi (Drive, Documenti, ...).

Riflessione

Riflessione e feedback (Moduli, Keep, ...).

Crescita professionale

Crescita professionale tramite corsi e video (YouTube EDU, SOFIA).

Usare il digitale per comunicare, collaborare, riflettere e formarsi continuamente.



Area 2 – Risorse digitali



Trovare contenuti
educativi

YouTube EDU, Khan
Academy



Creare materiali
personalizzati

Canva, LearningApps



Gestire e condividere risorse

Rispettando licenze e privacy (Drive, Microsoft Office, ...)

Selezionare, creare, organizzare e proteggere risorse digitali per la
didattica.





Area 3 – Pratiche di insegnamento e apprendimento



Progettare attività digitali interattive

Google Slides, Wordwall, ...



Supportare gli studenti

Materiali e tutoraggio online (Classroom, Meet, ...)



Favorire lavoro di gruppo

Brainstorming (Documenti, Jamboard, Kahoot, ...)



Promuovere l'autonomia nello studio

Keep, moduli di autovalutazione, mappe mentali, ...

Integrare strumenti digitali per lezioni efficaci e centrati sullo studente.

Area 4 – Valutazione dell'apprendimento

Quiz e attività valutative

Google Moduli, Kahoot, LearningApps,
...

Monitorare e analizzare i
progressi

Classroom, Excel, report piattaforme, ...

Fornire feedback

Adattare la didattica (commenti,
colloqui online, schede digitali, ...).



Usare il digitale per valutazioni diversificate, analisi dati e feedback personalizzati.

Area 5 – Valorizzazione delle potenzialità degli studenti



Favorire inclusione, personalizzazione e protagonismo degli studenti.

Area 6 – Sviluppo delle competenze digitali degli studenti



Alfabetizzazione a informazioni e media

Ricerche su Google, verifica fonti su Wikipedia



Comunicazione e collaborazione digitale

Google Docs, Padlet, forum



Creazione di contenuti digitali

Canva, PowerPoint, Scratch



Uso responsabile del digitale

Pause dallo schermo, privacy online



Risoluzione di problemi digitali

Riavvio del router, esplorazione nuove app

Promuovere l'uso consapevole e creativo delle tecnologie digitali.