



Toolkit di autovalutazione per le competenze di insegnamento digitale

Progetto n. 2022-1-FR01-KA220-VET-000086996



DI-STRUCT!

Scheda informativa del progetto

Acronimo del progetto: Di-struttura!

Titolo: Di-struttura! - Ristrutturare i soggetti digitalizzando l'IFP

Numero della convenzione di sovvenzione: 2022-1-FR01-KA220-VET-000086996

Periodo di attuazione: Inizio 01/12/2022 - Fine 31/05/2025

Durata: 30 mesi

Bilancio: 250.000 €

Partner:

1. Camera dei Mestieri e dell'Artigianato della Regione Alvernia Rodano Alpi - *Lione, Francia*
2. ENSINUS - Studi Tecnici e Professionali SA - *Lisbona, Portogallo*
3. Associazione ungherese per l'educazione digitale - *Budapest, Ungheria*
4. Fondazione Golinelli - *Bologna, Italia*
5. Uniser Soc. Coop. Onlus - *Bologna, Italia*

Obiettivi e risultati attesi

L'obiettivo generale di questa proposta di progetto è aumentare il livello di digitalizzazione delle scuole di IFP attraverso:

Obiettivo specifico	Risultati attesi
Migliorare le competenze digitali degli insegnanti nelle metodologie di apprendimento attivo basate sull'uso delle TIC;	1.1 - Migliore comprensione da parte del personale IFP degli strumenti e degli approcci digitali disponibili. 1.2 - Miglioramento delle competenze digitali degli insegnanti, in termini di creazione di contenuti. 1.3 - Creazione di un e-learning sulla digitalizzazione dell'istruzione professionale.
Creare contenuti più digitali, interattivi e attraenti per gli studenti.	2.1 - Produzione di lezioni digitali da mettere in pratica durante una fase di sperimentazione. 2.2 - Produzione di istruzioni per sviluppare contenuti digitali dedicati alle diverse materie dei curricula. 2.3 - Maggiore utilizzo degli strumenti digitali a sostegno dell'internazionalizzazione (mobilità virtuale, mista e fisica). 2.4 - Maggiore attrattiva dell'istruzione.

Pacchetti di lavoro

1. Gestione del progetto
2. Screening delle pratiche e sviluppo di moduli formativi
3. Creazione e test dei contenuti
4. Linee guida tematiche per la digitalizzazione
5. Diffusione e valorizzazione



Contesto

Benvenuto in questo strumento di autovalutazione progettato per aiutarti a valutare e migliorare le tue competenze digitali per l'insegnamento e l'apprendimento.

I questionari si basano sullo strumento **SELFIE**, sviluppato dalla Commissione Europea per supportare gli insegnanti nel miglioramento delle proprie competenze digitali. Per maggiori informazioni e ulteriori approfondimenti potete esplorare la piattaforma SELFIE qui: [SELFIE – Autoriflessione sull'apprendimento efficace promuovendo l'uso di tecnologie educative innovative.](#)

Questo documento include **due questionari di autovalutazione**:

1. **Il primo questionario** dovrebbe essere completato all'inizio del viaggio. Ti aiuterà a valutare il tuo attuale livello di competenza digitale ed a identificare le aree di miglioramento.
2. **Il secondo questionario** dovrebbe essere completato dopo aver esplorato le nostre **linee guida** ed applicando ciò che hai imparato. Le linee guida, disponibili sul nostro sito dedicato, forniscono indicazioni pratiche **suggerimenti e risorse** su come creare e implementare attività digitali nella tua pratica didattica. Il nostro **E-learning** è anche uno strumento che può essere utilizzato per creare le proprie attività digitali.

Confrontando le tue valutazioni iniziali e finali, sarai in grado di misurare i tuoi progressi e la tua fiducia nell'utilizzo degli strumenti digitali per l'istruzione.

Prenditi il tuo tempo, rifletti sulle tue risposte e sfrutta questa opportunità per migliorare le tue capacità di insegnamento digitale!



Primo questionario di valutazione

Da 1 a 5 (1 molto scarso e 5 eccellente):

- Quale pensi sia il tuo livello di conoscenze e competenze per l'insegnamento potenziato digitalmente?
- Quale pensi sia il livello di conoscenze e competenze dei tuoi studenti per l'apprendimento potenziato digitalmente?

Ricerca, modifica e creazione di RISORSE DIGITALI

"Gli insegnanti hanno potenzialmente a disposizione un'ampia gamma di risorse digitali. È importante per loro identificare in modo efficace le risorse che meglio si adattano alle loro esigenze, al loro stile di insegnamento e ai loro studenti. Potrebbero anche aver bisogno di imparare come modificare ed adattare le risorse per soddisfare i loro specifici requisiti o crearne di nuove. Allo stesso tempo, devono imparare a condividere le risorse digitali in modo responsabile, proteggere i dati sensibili e gestire i contenuti in modo etico e rispettare le norme sul copyright." Kit di strumenti SELFIE per INSEGNANTI pagina 53.

Ti preghiamo di valutare le tue capacità e competenze nelle seguenti aree utilizzando la seguente scala dove:

- 1 sta per "Ho solo delle informazioni a riguardo".
- 2 sta per "Ci ho provato alcune volte, ma ho bisogno di un forte supporto".
- 3 significa che "Posso farlo in modo indipendente, ma la mia conoscenza è limitata".
- 4 sta per "Sono bravo/competente".
- 5 significa che "Sono in grado di insegnare/supportare i miei colleghi".

1. Ricerca e selezione di risorse digitali adeguate per l'insegnamento e l'apprendimento
2. Modificare le risorse digitali esistenti per supportare e migliorare gli obiettivi di insegnamento e apprendimento
3. Creare risorse digitali che supportino e migliorino gli obiettivi di insegnamento e apprendimento



INSEGNARE con strumenti e tecnologie digitali e supportare il processo di apprendimento digitale degli studenti

"Le tecnologie digitali possono potenziare e migliorare la pratica dell'insegnamento e dell'apprendimento in diversi modi. Una delle competenze chiave degli insegnanti è quella di progettare l'apprendimento con l'uso delle tecnologie digitali per aiutare gli studenti a impegnarsi attivamente in esperienze di apprendimento autentiche. È altamente atteso un passaggio da attività guidate dall'insegnante ad attività incentrate sullo studente." Kit di strumenti SELFIE per INSEGNANTI pagina 55.

Ti preghiamo di valutare le tue capacità e competenze nelle seguenti aree utilizzando la seguente scala dove:

- 1 sta per "Ho solo informazioni a riguardo".
 - 2 sta per "Ci ho provato alcune volte ma ho bisogno di un forte supporto".
 - 3 significa che "Posso farlo in modo indipendente, ma la mia conoscenza è limitata".
 - 4 sta per "Sono bravo/competente".
 - 5 significa che "Sono in grado di insegnare/supportare i miei colleghi"
-
1. Progettare, sviluppare e implementare l'apprendimento con l'uso delle tecnologie digitali per migliorare i risultati dell'apprendimento.
 2. Utilizzare le tecnologie digitali per fornire feedback e occasioni di riflessione
 3. Utilizzare le tecnologie digitali per favorire e migliorare la collaborazione degli studenti per l'apprendimento individuale e collettivo
 4. Utilizzare le tecnologie digitali per potenziare i processi di apprendimento autoregolati degli studenti, favorendo l'apprendimento attivo e autonomo
 5. Utilizzare le tecnologie digitali per la differenziazione e la personalizzazione per soddisfare le diverse esigenze e capacità di apprendimento degli studenti
 6. Impostazione di attività di apprendimento digitale che coinvolgano gli studenti
 7. Utilizzare le tecnologie digitali in progetti di apprendimento attivo interdisciplinari



PRATICHE DI VALUTAZIONE

"Gli insegnanti possono utilizzare le tecnologie digitali per raccogliere dati per supportare e valutare meglio gli studenti, consentendo loro di riflettere e adattare la loro pratica didattica. "Quest'area si riferisce alle misure che le scuole possono prendere in considerazione per spostare gradualmente l'equilibrio dalla valutazione tradizionale verso un repertorio di pratiche più completo. Questo repertorio potrebbe includere pratiche di valutazione abilitate dalla tecnologia che siano incentrate sullo studente, personalizzate e autentiche." Kit strumenti SELFIE per la SCUOLA pagina 42.

Ti preghiamo di valutare le tue capacità e competenze nelle seguenti aree utilizzando la seguente scala dove:

- 1 sta per "Ho solo informazioni a riguardo".
 - 2 sta per "Ci ho provato alcune volte ma ho bisogno di un forte supporto".
 - 3 significa che "Posso farlo in modo indipendente, ma la mia conoscenza è limitata".
 - 4 sta per "Sono bravo/competente".
 - 5 significa che "Sono in grado di insegnare/supportare i miei colleghi"
-
1. Utilizzo delle tecnologie digitali per supportare la valutazione formativa e sommativa dell'apprendimento
 2. Utilizzo delle tecnologie digitali per valutare le competenze degli studenti
 3. Utilizzo delle tecnologie digitali per fornire feedback tempestivi agli studenti
 4. Utilizzare le tecnologie digitali per consentire agli studenti di riflettere sul proprio apprendimento
 5. Utilizzare le tecnologie digitali per consentire agli studenti di fornire feedback sul lavoro degli altri studenti



FACILITARE LA COMPETENZA DIGITALE DEGLI STUDENTI

La competenza digitale degli insegnanti è importante per sostenere e facilitare lo sviluppo della competenza digitale dei loro studenti.

Ti preghiamo di valutare le tue capacità e competenze nelle seguenti aree utilizzando la seguente scala dove:

- 1 sta per "Ho solo informazioni a riguardo".
- 2 sta per "Ci ho provato alcune volte ma ho bisogno di un forte supporto".
- 3 significa che "Posso farlo in modo indipendente, ma la mia conoscenza è limitata".
- 4 sta per "Sono bravo/competente".
- 5 significa che "Sono in grado di insegnare/supportare i miei colleghi".

1. Implementare attività di apprendimento che richiedono agli studenti di comunicare e collaborare utilizzando le tecnologie digitali.
2. Implementare attività di apprendimento, che richiedono agli studenti di utilizzare le tecnologie digitali per cercare, valutare e gestire informazioni e dati in ambienti digitali.
3. Implementare attività di apprendimento che richiedono agli studenti di esprimersi creando artefatti digitali.
4. Implementare attività di apprendimento, in cui gli studenti utilizzano le tecnologie digitali per comprendere e risolvere problemi



Secondo questionario di valutazione

Da 1 a 5 (1 significa no e 5 significa moltissimo):

- Ritieni che il livello delle tue conoscenze e competenze nell'insegnamento potenziato dal digitale sia migliorato come risultato della pianificazione, creazione e sperimentazione delle attività di apprendimento digitale della tua lezione?
- Ritieni che il livello delle conoscenze e delle competenze dei tuoi studenti nell'apprendimento potenziato dal digitale sia stato migliorato come risultato della sperimentazione delle attività di apprendimento digitale della tua lezione?
- Come pensi che il livello di motivazione degli studenti ad apprendere la materia/lezione sia stato migliorato come risultato della sperimentazione di attività di apprendimento digitale?
- Come pensi che il livello del clima in classe sia stato migliorato a seguito della sperimentazione? Pensi che le attività di apprendimento digitale aumentino il coinvolgimento e la partecipazione attiva degli studenti?

Quale modello hai utilizzato per migliorare l'Unità Formativa/lezione scelta?

- Modello di progettazione didattica ADDIE
- Modello di approssimazione successiva (SAM)
- I nove eventi didattici di Gagne



Valutazione dello sviluppo delle competenze

Nella sezione successiva ti valuterai sulle stesse competenze richieste nell'autovalutazione preliminare. Tuttavia, per ora, ti concentrerai solo su quali aree di competenza digitale sono state sviluppate come risultato della progettazione e della sperimentazione dell'attività di apprendimento digitale prescelta.

Ricerca, modifica e creazione di RISORSE DIGITALI

"Gli insegnanti hanno potenzialmente a disposizione un'ampia gamma di risorse digitali. È importante per loro identificare in modo efficace le risorse che meglio si adattano alle loro esigenze, al loro stile di insegnamento e ai loro studenti. Potrebbero anche aver bisogno di imparare come modificare e adattare le risorse per soddisfare i loro specifici requisiti o crearne di nuove. Allo stesso tempo, devono imparare a condividere le risorse digitali in modo responsabile, proteggere i dati sensibili e gestire i contenuti in modo etico e rispettare le norme sul copyright." Kit di strumenti SELFIE per INSEGNANTI pagina 53.

Ti preghiamo di valutare le tue capacità e competenze nelle seguenti aree utilizzando la seguente scala dove:

- 1 sta per: per niente
- 2 sta per: poco
- 3 sta per: moderato
- 4 sta per: buono
- 5 sta per: moltissimo
- 0 sta per: non rilevante, questa competenza non dipende dalle attività digitali/elementi di apprendimento digitale che ho utilizzato.

1. Ricerca e selezione di risorse digitali adeguate per l'insegnamento e l'apprendimento
2. Modificare le risorse digitali esistenti per supportare e migliorare gli obiettivi di insegnamento e apprendimento
3. Creare risorse digitali che supportino e migliorino gli obiettivi di insegnamento e apprendimento



INSEGNARE con strumenti e tecnologie digitali e supportare il processo di apprendimento digitale degli studenti

"Le tecnologie digitali possono potenziare e migliorare la pratica dell'insegnamento e dell'apprendimento in diversi modi. Una delle competenze chiave degli insegnanti è quella di progettare l'apprendimento con l'uso delle tecnologie digitali per aiutare gli studenti a impegnarsi attivamente in esperienze di apprendimento autentiche. È altamente atteso un passaggio da attività guidate dall'insegnante ad attività incentrate sullo studente." Kit di strumenti SELFIE per INSEGNANTI pagina 55.

Ti preghiamo di valutare le tue capacità e competenze nelle seguenti aree utilizzando la seguente scala dove:

- 1 sta per: per niente
- 2 sta per: poco
- 3 sta per: moderato
- 4 sta per: buono
- 5 sta per: moltissimo
- 0 sta per: non rilevante, questa competenza non dipende dalle attività digitali/elementi di apprendimento digitale che ho utilizzato.

1. Progettare, sviluppare e implementare l'apprendimento con l'uso delle tecnologie digitali per migliorare i risultati dell'apprendimento.
2. Utilizzare le tecnologie digitali per fornire feedback e occasioni di riflessione
3. Utilizzare le tecnologie digitali per favorire e migliorare la collaborazione degli studenti per l'apprendimento individuale e collettivo
4. Utilizzare le tecnologie digitali per potenziare i processi di apprendimento autoregolati degli studenti, favorendo l'apprendimento attivo e autonomo
5. Utilizzo delle tecnologie digitali per la differenziazione e la personalizzazione per soddisfare le diverse esigenze e capacità di apprendimento degli studenti
6. Impostare attività di apprendimento digitale che coinvolgano gli studenti
7. Utilizzo delle tecnologie digitali in progetti di apprendimento attivo interdisciplinari



PRATICHE DI VALUTAZIONE

Gli insegnanti possono utilizzare le tecnologie digitali per raccogliere dati per supportare e valutare meglio gli studenti, consentendo loro di riflettere e adattare la loro pratica didattica. "Quest'area si riferisce alle misure che le scuole possono prendere in considerazione per spostare gradualmente l'equilibrio dalla valutazione tradizionale verso un repertorio di pratiche più completo. Questo repertorio potrebbe includere pratiche di valutazione abilitate dalla tecnologia che siano incentrate sullo studente, personalizzate e autentiche." SELFIE per la SCUOLA Toolkit pagina 42.

Ti preghiamo di valutare le tue capacità e competenze nelle seguenti aree utilizzando la seguente scala dove:

- 1 sta per: per niente
- 2 sta per: poco
- 3 sta per: moderato
- 4 sta per: buono
- 5 sta per: moltissimo
- 0 sta per: non rilevante, questa competenza non dipende dalle attività digitali/elementi di apprendimento digitale che ho utilizzato.

1. Utilizzo delle tecnologie digitali per supportare la valutazione formativa e sommativa dell'apprendimento
2. Utilizzo delle tecnologie digitali per valutare le competenze degli studenti
3. Utilizzo delle tecnologie digitali per fornire feedback tempestivi agli studenti
4. Utilizzare le tecnologie digitali per consentire agli studenti di riflettere sul proprio apprendimento
5. Utilizzare le tecnologie digitali per consentire agli studenti di fornire feedback sul lavoro degli altri studenti



FACILITARE LA COMPETENZA DIGITALE DEGLI STUDENTI

La competenza digitale degli insegnanti è importante per sostenere e facilitare lo sviluppo della competenza digitale dei loro studenti.

Ti preghiamo di valutare le tue capacità e competenze nelle seguenti aree utilizzando la seguente scala dove:

- 1 sta per: per niente
- 2 sta per: poco
- 3 sta per: moderato
- 4 sta per: buono
- 5 sta per: moltissimo
- 0 sta per: non rilevante, questa competenza non dipende dalle attività digitali/elementi di apprendimento digitale che ho utilizzato.

1. Implementare attività di apprendimento che richiedono agli studenti di comunicare e collaborare utilizzando le tecnologie digitali.
2. Implementare attività di apprendimento, che richiedono agli studenti di utilizzare le tecnologie digitali per cercare, valutare e gestire informazioni e dati in ambienti digitali.
3. Implementare attività di apprendimento che richiedono agli studenti di esprimersi creando artefatti digitali.
4. Implementare attività di apprendimento, in cui gli studenti utilizzano le tecnologie digitali per comprendere e risolvere problemi

Quando è stata l'ultima volta che hai frequentato un corso di formazione interno sullo sviluppo delle aree sopra elencate?

1. Non sono mai stato coinvolto
2. Negli ultimi due mesi
3. Nell'ultimo semestre
4. Nell'ultimo anno
5. Più di un anno fa
6. Ho svolto la formazione/Ho svolto la formazione con i colleghi



Conclusione

Confrontando le tue valutazioni iniziali e finali, potrai riflettere sui tuoi progressi nell'utilizzo degli strumenti digitali per l'insegnamento e l'apprendimento.

Se noti un miglioramento significativo, congratulazioni per aver migliorato le tue competenze digitali! Se alcune aree necessitano ancora di sviluppo, ti invitiamo a continuare a esplorare le **linee guida e risorse** disponibili sul nostro sito web.

Ricorda, l'educazione digitale è un viaggio continuo. Continua a sperimentare, apprendere e adattare nuovi strumenti per arricchire le tue pratiche di insegnamento.

Ci auguriamo che questo processo sia stato utile per te: buon insegnamento!