

SYLLABUS GENERALE DELLE COMPETENZE DIGITALI SECONDO IL FRAMEWORK EUROPEO DIGCOMPEDU

1. Introduzione

Il presente documento costituisce un Syllabus Generale relativo alle competenze digitali per l'insegnamento e l'apprendimento, basato sul **Quadro Europeo per la Competenza Digitale degli Educatori (DigCompEdu)**, promosso dalla **Commissione Europea** e sviluppato dal **Joint Research Centre (JRC)**.

DigCompEdu si inserisce nel più ampio contesto delle politiche europee in materia di **educazione digitale**, con l'obiettivo di promuovere una trasformazione consapevole, inclusiva e sostenibile dei sistemi di istruzione e formazione. Il framework nasce come risposta alle sfide poste dalla **transizione digitale** e si fonda sul principio che l'innovazione tecnologica, per essere efficace, debba essere accompagnata da una piena consapevolezza pedagogica da parte del personale educativo.

Si tratta di un **quadro scientificamente validato**, ampiamente riconosciuto a livello europeo, che descrive in maniera strutturata cosa significhi per un educatore essere competente digitalmente e come tali competenze possano essere sviluppate nel tempo. Il DigCompEdu non si limita a mappare le abilità tecniche, ma valorizza l'integrazione critica e didatticamente significativa delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento, apprendimento, valutazione e sviluppo professionale.

Il framework si rivolge a **tutti gli educatori**, indipendentemente dal loro ruolo, ordine di scuola o ambito disciplinare, ed è applicabile in:

- **Scuola dell'infanzia**
- **Scuola primaria e secondaria**
- **Istruzione e formazione professionale (IeFP, IFTS, ITS)**
- **Istruzione superiore e universitaria**
- **Formazione per adulti**
- **Educazione non formale e permanente**

Attraverso l'adozione del DigCompEdu, è possibile rafforzare l'identità professionale digitale degli educatori, sostenere lo sviluppo di **ambienti di apprendimento inclusivi e innovativi**, e contribuire alla realizzazione degli obiettivi delineati dal **Digital Education Action Plan (2021–2027)** della Commissione Europea.

Il presente syllabus, costruito sulla base del DigCompEdu, intende offrire una guida operativa per l'analisi, la pianificazione, la formazione e la certificazione delle competenze digitali dei docenti e formatori, con l'obiettivo di innalzare la qualità complessiva dei sistemi educativi e garantire pari opportunità di apprendimento nell'era digitale.

2. Framework Europeo delle Competenze Digitali - DigCompEdu

Il **DigCompEdu** (Digital Competence Framework for Educators) è uno strumento concettuale e operativo che definisce in maniera strutturata le **competenze digitali specifiche dell'educatore**, inteso come figura chiave nel processo di innovazione didattica e trasformazione digitale dei sistemi educativi.

A differenza di altri quadri generici di competenze digitali (ad es. DigComp 2.2 per i cittadini), DigCompEdu è pensato espressamente per chi opera nella **mediazione didattica** e nella **progettazione di ambienti di apprendimento**, integrando il digitale con consapevolezza pedagogica.

Il quadro si fonda su una visione **olistica e professionale** del ruolo dell'educatore e promuove:

- La **riflessione critica** sull'uso delle tecnologie digitali;
- La **sperimentazione metodologica** e didattica innovativa;
- Il potenziamento delle **pratiche valutative** basate sui dati;
- L'**inclusione digitale** e la personalizzazione degli apprendimenti;
- Lo sviluppo delle **competenze digitali degli studenti**.

Il framework si articola in:

- **6 Aree di Competenza**, che rappresentano i principali ambiti dell'attività educativa dove il digitale può essere utilizzato strategicamente;
- **22 Competenze Specifiche**, che descrivono nel dettaglio le azioni e le capacità attese;
- **6 Livelli di Padronanza**, progressivi da A1 a C2, che consentono di valutare il livello raggiunto da ciascun educatore in ciascuna competenza.

I livelli di padronanza vanno da:

- **A1 (Newcomer)**: consapevolezza iniziale del potenziale educativo del digitale;
- **A2 (Explorer)**: prime esperienze operative e utilizzo non sistematico;
- **B1 (Integrator)**: integrazione funzionale del digitale nelle pratiche consolidate;
- **B2 (Expert)**: uso strategico e critico delle tecnologie a supporto dell'apprendimento;
- **C1 (Leader)**: guida nel cambiamento, mentoring e supporto ai colleghi;
- **C2 (Pioneer)**: innovazione e sperimentazione, sviluppo di nuovi paradigmi.

DigCompEdu si propone, pertanto, come **strumento di riflessione, formazione e certificazione**, utile sia per il miglioramento individuale sia per la governance delle istituzioni scolastiche e formative in ottica di trasformazione digitale sistemica.

3. Aree di competenza e relative competenze

Area 1: Coinvolgimento professionale

- 1.1 Comunicazione organizzativa
- 1.2 Collaborazione professionale
- 1.3 Pratica riflessiva
- 1.4 Sviluppo professionale continuo digitale

Area 2: Risorse digitali

- 2.1 Selezione delle risorse digitali
- 2.2 Creazione e modifica di contenuti digitali
- 2.3 Gestione, protezione e condivisione delle risorse digitali

Area 3: Insegnamento e apprendimento

- 3.1 Insegnamento

- 3.2 Orientamento e supporto
- 3.3 Apprendimento collaborativo
- 3.4 Apprendimento autoregolato

Area 4: Valutazione

- 4.1 Strategie di valutazione
- 4.2 Analisi delle evidenze
- 4.3 Feedback e pianificazione

Area 5: Potenziamento degli studenti

- 5.1 Accessibilità e inclusione
- 5.2 Personalizzazione e differenziazione
- 5.3 Coinvolgimento attivo degli studenti

Area 6: Facilitare la competenza digitale degli studenti

- 6.1 Alfabetizzazione informativa e mediatica
- 6.2 Comunicazione e collaborazione digitale
- 6.3 Creazione di contenuti digitali
- 6.4 Uso sicuro e responsabile delle tecnologie
- 6.5 Risoluzione dei problemi digitali

3. Area di Competenza 1 – Coinvolgimento professionale

Competenza 1.1 – Comunicazione organizzativa

Descrizione della competenza: Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare la comunicazione all'interno della comunità educativa, favorendo lo scambio efficace e inclusivo di informazioni tra docenti, studenti, famiglie e altri soggetti esterni (enti, istituzioni, stakeholder).

Contenuti:

- Canali e strumenti digitali di comunicazione formale/informale (email, LMS, forum, bacheche virtuali);
- Strumenti di videoconferenza e comunicazione sincrona;
- Etichetta e regole di comunicazione digitale (netiquette);
- Sicurezza e privacy nella comunicazione scolastica.

Obiettivi:

- Sviluppare pratiche di comunicazione digitale efficaci e professionali;
- Promuovere una cultura della trasparenza e della collaborazione;
- Rafforzare il legame scuola-famiglia e scuola-territorio.

Conoscenze:

- Tipologie di strumenti di comunicazione digitale e loro funzionalità;
- Principi di protezione dei dati e sicurezza informatica;
- Strategie per la gestione dei flussi comunicativi complessi.

Abilità:

- Selezionare e utilizzare strumenti digitali adeguati al tipo di comunicazione;
- Gestire la comunicazione in ambienti virtuali e ibridi;
- Produrre messaggi digitali chiari, pertinenti, comprensibili.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Utilizza strumenti digitali di base per comunicare con difficoltà;
- A2: Inizia a comunicare attraverso canali digitali con supporto esterno;
- B1: Comunica regolarmente in modo appropriato usando più strumenti digitali;
- B2: Ottimizza e adatta la comunicazione digitale al contesto e ai destinatari;
- C1: Guida processi di comunicazione digitale all'interno dell'istituto;
- C2: Progetta e sviluppa sistemi di comunicazione digitale istituzionale innovativi.

Competenza 1.2 – Collaborazione professionale

Descrizione della competenza: Utilizzare le tecnologie digitali per collaborare con altri educatori e professionisti dell'istruzione, promuovendo lo scambio di buone pratiche, la co-progettazione di attività didattiche, la riflessione collettiva e l'innovazione pedagogica condivisa.

Contenuti:

- Piattaforme digitali per la collaborazione (Drive, Moodle, Teams, eTwinning, ambienti cloud);
- Strumenti di co-authoring e condivisione (documenti condivisi, bacheche collaborative, wiki);
- Strategie per la collaborazione inter-istituzionale e la costruzione di comunità professionali online;
- Etica professionale e netiquette nei processi collaborativi digitali.

Obiettivi:

- Rafforzare la dimensione collegiale della professione docente attraverso l'uso delle tecnologie;
- Favorire lo scambio di risorse, esperienze e metodologie tra pari;
- Stimolare processi di innovazione condivisa e miglioramento continuo della didattica.

Conoscenze:

- Tipologie di strumenti digitali per la collaborazione e co-progettazione;
- Modelli di lavoro collaborativo e dinamiche di gruppo online;
- Principi di proprietà intellettuale e licenze aperte nei lavori condivisi.

Abilità:

- Usare strumenti digitali per la pianificazione e gestione di attività collegiali;
- Co-produrre risorse e materiali con altri docenti in ambienti digitali;
- Partecipare attivamente a comunità online di pratica professionale.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Utilizza strumenti digitali per collaborare sporadicamente con i colleghi;
- A2: Collabora con altri educatori attraverso strumenti digitali con supporto esterno;
- B1: Condivide regolarmente risorse ed esperienze in ambienti digitali;
- B2: Promuove e facilita la collaborazione strutturata in contesti digitali;
- C1: Coordina gruppi di lavoro digitali e comunità professionali;
- C2: Progetta ambienti collaborativi innovativi e reti professionali digitali transnazionali.

Competenza 1.3 – Pratica riflessiva

Descrizione della competenza: Riflettere sistematicamente sull'uso delle tecnologie digitali nella propria pratica educativa, analizzandone criticamente l'efficacia e l'impatto, con l'obiettivo di migliorare continuamente le strategie didattiche e contribuire alla crescita della comunità professionale.

Contenuti:

- Tecniche di autoanalisi e metariflessione;
- Diario professionale digitale e portfolio docente;
- Strumenti digitali per l'osservazione, la documentazione e la revisione della pratica;
- Cultura della valutazione e miglioramento continuo.

Obiettivi:

- Promuovere una cultura della riflessione e dell'innovazione didattica;
- Sviluppare un atteggiamento critico verso l'integrazione delle tecnologie;
- Favorire il miglioramento professionale attraverso l'analisi dei risultati ottenuti.

Conoscenze:

- Metodologie per la riflessione professionale (action research, lesson study);
- Indicatori per valutare l'efficacia delle pratiche didattiche digitali;
- Strumenti digitali per la documentazione e l'analisi della pratica.

Abilità:

- Utilizzare strumenti digitali per raccogliere dati sulla propria didattica;
- Analizzare in modo critico il proprio operato in contesto digitale;
- Condividere riflessioni e buone pratiche con la comunità educativa.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Riflette occasionalmente sull'uso del digitale in modo non strutturato;
- A2: Inizia a osservare e commentare la propria pratica digitale con guida esterna;
- B1: Raccoglie dati e riflette in modo sistematico su alcune attività digitali;
- B2: Integra la riflessione digitale nella pianificazione e valutazione del proprio insegnamento;
- C1: Promuove la riflessione professionale collaborativa e l'analisi dei dati didattici;
- C2: Conduce ricerche-azione e produce modelli riflessivi condivisi con la comunità educante.

Competenza 1.4 – Sviluppo professionale continuo digitale

Descrizione della competenza: Utilizzare risorse digitali e opportunità online per il proprio aggiornamento professionale, partecipando ad attività di formazione formale e informale, esplorando contenuti educativi e contribuendo alla crescita della propria comunità di apprendimento.

Contenuti:

- Ambienti digitali per l'autoformazione e la formazione continua (MOOC, webinar, podcast, blog educativi);
- Strumenti per la gestione e la personalizzazione del proprio percorso professionale (ePortfolio, Learning Management System);
- Reti e comunità professionali digitali (social network per educatori, comunità di pratica online);
- Fonti di informazione, newsletter, riviste accademiche digitali, repository educativi.

Obiettivi:

- Favorire l'accesso a percorsi di aggiornamento professionale digitali di qualità;
- Rafforzare l'autonomia e la responsabilizzazione dell'educatore nello sviluppo continuo delle proprie competenze;
- Promuovere la partecipazione a reti e comunità educative digitali.

Conoscenze:

- Canali digitali affidabili per la formazione professionale continua;
- Strategie per l'apprendimento autonomo e personalizzato in ambienti online;
- Elementi base di alfabetizzazione digitale critica per la selezione e valutazione delle risorse formative.

Abilità:

- Ricercare, valutare e selezionare risorse digitali per lo sviluppo professionale;
- Progettare un piano di aggiornamento individuale basato su risorse online;
- Partecipare in modo attivo a comunità di apprendimento digitale e contribuire con contenuti e riflessioni.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: È consapevole della possibilità di formarsi online, ma non accede regolarmente a tali risorse;
- A2: Partecipa occasionalmente a percorsi formativi digitali con supporto esterno;
- B1: Seleziona autonomamente risorse digitali per la formazione e ne fa uso regolare;
- B2: Pianifica e gestisce un proprio percorso di sviluppo professionale digitale;
- C1: Contribuisce attivamente alla crescita professionale dei colleghi attraverso canali digitali;
- C2: Progetta e guida comunità di apprendimento online per la formazione degli educatori.

Competenza 2.1 – Selezione delle risorse digitali

Descrizione della competenza: Identificare, valutare e selezionare risorse digitali adeguate per l'insegnamento e l'apprendimento, tenendo conto degli obiettivi educativi, del contesto didattico, dell'approccio metodologico e delle caratteristiche del gruppo classe.

Contenuti:

- Tipologie di risorse digitali (applicazioni educative, simulatori, video, podcast, piattaforme interattive);
- Criteri per la valutazione qualitativa delle risorse (rilevanza pedagogica, accessibilità, affidabilità, usabilità);
- Contenuti educativi aperti (OER) e licenze d'uso;
- Strumenti di ricerca e archiviazione di materiali digitali.

Obiettivi:

- Favorire la scelta consapevole di risorse digitali che supportino gli obiettivi di apprendimento;
- Promuovere l'uso di contenuti aperti e condivisibili;
- Sviluppare una mentalità critica e riflessiva nell'adozione di strumenti e materiali digitali.

Conoscenze:

- Classificazione e caratteristiche delle principali risorse digitali educative;
- Indicatori per valutare qualità, efficacia e sostenibilità delle risorse;
- Normative relative a copyright, licenze e riutilizzo dei contenuti digitali.

Abilità:

- Ricercare e selezionare risorse digitali coerenti con i bisogni formativi;
- Valutare criticamente l'utilizzo didattico di contenuti digitali;
- Adattare le risorse scelte al proprio contesto didattico.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Usa risorse digitali predefinite senza selezione autonoma;
- A2: Inizia a esplorare e confrontare alcune risorse digitali con guida esterna;
- B1: Ricerca e seleziona risorse digitali in funzione dei propri obiettivi didattici;
- B2: Valuta in modo sistematico la qualità e l'adeguatezza delle risorse digitali;
- C1: Supporta altri colleghi nella selezione di risorse digitali e ne promuove l'uso consapevole;
- C2: Sviluppa criteri, guide e modelli per la valutazione e selezione di risorse digitali educative.

Competenza 2.2 – Creazione e modifica di contenuti digitali

Descrizione della competenza: Produrre e/o adattare contenuti digitali per l'insegnamento, utilizzando strumenti e risorse adeguate al contesto educativo e rispettando le normative su copyright e licenze. Integrare creativamente elementi multimediali per migliorare l'efficacia della comunicazione didattica.

Contenuti:

- Strumenti per la creazione di materiali didattici digitali (presentazioni, video, infografiche, contenuti interattivi);
- Tecniche di modifica e adattamento di contenuti preesistenti (remix, editing);
- Formati digitali e accessibilità dei contenuti;
- Licenze aperte e Creative Commons.

Obiettivi:

- Sviluppare risorse personalizzate in funzione degli obiettivi formativi e dei bisogni della classe;
- Promuovere l'integrazione di contenuti multimediali nella didattica;
- Stimolare la creatività professionale e la padronanza tecnica nell'uso degli strumenti digitali.

Conoscenze:

- Caratteristiche e potenzialità degli strumenti di authoring digitale;
- Principi di progettazione multimediale e comunicazione visiva;
- Nozioni essenziali di copyright, licenze e diritti digitali.

Abilità:

- Produrre contenuti originali e significativi per l'apprendimento;
- Modificare risorse esistenti in modo efficace, conforme alle licenze;
- Combinare diversi formati digitali in maniera coerente e inclusiva.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Utilizza contenuti digitali esistenti senza modificarli;
- A2: Comincia ad adattare materiali con il supporto di strumenti guidati;
- B1: Crea semplici contenuti digitali originali e modifica risorse preesistenti con sicurezza;
- B2: Integra strumenti avanzati di editing per sviluppare contenuti multimediali efficaci;
- C1: Collabora nella progettazione di contenuti digitali strutturati e innovativi;
- C2: Sviluppa materiali didattici digitali originali, accessibili e scalabili per ambienti multipli.

Competenza 2.3 – Gestione, protezione e condivisione delle risorse digitali

Descrizione della competenza: Organizzare, archiviare e condividere in modo sicuro ed efficace contenuti e risorse digitali utilizzate a fini educativi, garantendo il rispetto delle norme in materia di protezione dei dati personali, diritto d'autore e licenze. Favorire l'accessibilità e la fruibilità delle risorse da parte di studenti, colleghi e altri soggetti della comunità scolastica.

Contenuti:

- Piattaforme cloud per l'archiviazione e la condivisione (es. Google Drive, OneDrive, Dropbox);
- Sistemi di classificazione e organizzazione delle risorse digitali;
- Nozioni di sicurezza digitale, privacy e protezione dei dati;
- Gestione delle licenze digitali e dei diritti d'autore (es. Creative Commons);
- Accessibilità e interoperabilità delle risorse condivise.

Obiettivi:

- Promuovere l'uso consapevole e sicuro degli ambienti digitali di archiviazione e condivisione;
- Garantire la protezione delle informazioni personali e dei materiali didattici;
- Diffondere la cultura della responsabilità e del rispetto normativo nell'uso e diffusione delle risorse digitali.

Conoscenze:

- Principi e strumenti per la protezione dei dati personali e della proprietà intellettuale;
- Tecniche di classificazione, backup e recupero dei file;
- Normativa nazionale ed europea su copyright e privacy (es. GDPR);
- Criteri per rendere accessibili e riutilizzabili i materiali digitali.

Abilità:

- Organizzare le risorse digitali in modo efficiente e strutturato;
- Condividere contenuti educativi tramite piattaforme sicure e regolamentate;
- Applicare correttamente licenze e permessi d'uso ai contenuti digitali;
- Garantire la tutela della privacy e dei dati sensibili degli studenti.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Conserva e utilizza file digitali senza una struttura organizzata e senza considerare aspetti di protezione;
- A2: Inizia a utilizzare strumenti di archiviazione e condivisione con consapevolezza basilare della sicurezza;
- B1: Organizza, archivia e condivide risorse in modo strutturato e con attenzione alla protezione dei dati;
- B2: Applica in modo sistematico norme e buone pratiche di sicurezza e copyright;
- C1: Supporta colleghi nella gestione e condivisione sicura e accessibile delle risorse;
- C2: Progetta sistemi e protocolli per l'organizzazione, protezione e diffusione etica delle risorse digitali.

Competenza 3.1 – Insegnamento

Descrizione della competenza: Progettare, organizzare e implementare attività di insegnamento che integrino l'uso delle tecnologie digitali, in modo da migliorare l'efficacia, la flessibilità e la qualità dei percorsi di apprendimento. Sperimentare e adottare nuovi approcci pedagogici digitali coerenti con gli obiettivi educativi.

Contenuti:

- Strategie didattiche digitali (blended learning, flipped classroom, didattica per progetti);
- Scenari d'uso delle tecnologie in aula e in ambienti virtuali;
- Strumenti digitali per la presentazione, la spiegazione e la dimostrazione;
- Ambienti di apprendimento digitali (LMS, aule virtuali, piattaforme collaborative).

Obiettivi:

- Integrare consapevolmente le tecnologie nei processi di insegnamento;
- Incrementare l'efficacia comunicativa e l'interazione didattica grazie al digitale;
- Favorire la differenziazione didattica attraverso la progettazione flessibile di contenuti e attività.

Conoscenze:

- Modelli pedagogici innovativi supportati dalle tecnologie digitali;
- Funzionalità e limiti degli strumenti digitali di supporto all'insegnamento;
- Progettazione di ambienti didattici misti e personalizzati.

Abilità:

- Scegliere e applicare strumenti digitali funzionali alla trasmissione dei contenuti;
- Adattare la lezione alle potenzialità delle tecnologie utilizzate;
- Sperimentare nuovi formati didattici sfruttando le opportunità digitali.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Utilizza sporadicamente strumenti digitali durante l'insegnamento, in modo non pianificato;
- A2: Inizia ad integrare strumenti digitali in alcune attività didattiche con guida esterna;
- B1: Pianifica e conduce regolarmente lezioni utilizzando strumenti digitali adeguati;
- B2: Integra strategie digitali in modo efficace e coerente con il metodo didattico adottato;
- C1: Supporta l'innovazione metodologica nella scuola attraverso l'uso avanzato del digitale;
- C2: Progetta modelli didattici innovativi e sperimentali basati sull'integrazione strutturata delle tecnologie.

Competenza 3.2 – Orientamento e supporto

Descrizione della competenza: Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare l'interazione educativa e fornire guida e supporto personalizzati agli studenti, sia all'interno sia all'esterno della sessione di apprendimento, promuovendo un accompagnamento continuo e significativo.

Contenuti:

- Strumenti di comunicazione digitale per tutoraggio, feedback e consulenza (chat, forum, videochiamate);
- Piattaforme educative per il monitoraggio del progresso individuale;
- Risorse digitali per l'apprendimento asincrono e l'accesso facilitato ai contenuti;
- Strategie per la gestione dell'interazione online e per l'accompagnamento personalizzato.

Obiettivi:

- Rafforzare il ruolo del docente come facilitatore e guida nel percorso di apprendimento;
- Sostenere gli studenti nei momenti critici con interventi mirati e tempestivi;
- Promuovere una relazione educativa continuativa grazie al supporto digitale.

Conoscenze:

- Funzionalità e limiti degli strumenti digitali per il supporto personalizzato;
- Elementi di comunicazione efficace in ambienti digitali;
- Principi di inclusione e differenziazione didattica.

Abilità:

- Offrire feedback digitale chiaro e utile;
- Utilizzare strumenti digitali per gestire la relazione educativa in modo efficace;
- Pianificare momenti di tutoraggio individuale e di gruppo in ambienti digitali.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Offre supporto solo in presenza e in modo tradizionale;
- A2: Inizia a fornire supporto didattico anche attraverso strumenti digitali con guida esterna;
- B1: Utilizza regolarmente strumenti digitali per interagire e accompagnare gli studenti;
- B2: Progetta attività di supporto strutturate in ambienti digitali;
- C1: Coordina iniziative di orientamento e supporto digitale a livello d'istituto;
- C2: Inventiva e sperimenta nuovi modelli di supporto digitale per l'apprendimento personalizzato.

Competenza 3.3 – Apprendimento collaborativo

Descrizione della competenza: Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere e facilitare la collaborazione tra studenti, favorendo attività didattiche basate sull'interazione, la condivisione, il confronto e la costruzione condivisa della conoscenza.

Contenuti:

- Metodologie didattiche cooperative (peer learning, cooperative learning, team-based learning);
- Strumenti per il lavoro collaborativo (documenti condivisi, bacheche digitali, piattaforme interattive);
- Gestione delle dinamiche relazionali nei gruppi virtuali;
- Attività collaborative in ambienti sincroni e asincroni.

Obiettivi:

- Stimolare la partecipazione attiva e responsabile degli studenti nei processi collaborativi;
- Rafforzare le competenze trasversali attraverso il lavoro di gruppo mediato dal digitale;
- Creare un ambiente favorevole all'apprendimento cooperativo anche a distanza.

Conoscenze:

- Principi pedagogici dell'apprendimento collaborativo e cooperativo;
- Funzionalità degli strumenti digitali per la collaborazione scolastica;
- Strategie per la gestione efficace dei gruppi in ambienti digitali.

Abilità:

- Pianificare e facilitare attività collaborative mediate dal digitale;
- Utilizzare piattaforme e strumenti per promuovere la collaborazione tra pari;
- Monitorare e valorizzare i contributi individuali all'interno dei gruppi.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Progetta attività prevalentemente individuali, con scarsa integrazione di elementi collaborativi digitali;
- A2: Inizia ad utilizzare strumenti digitali per facilitare interazioni semplici tra studenti;
- B1: Propone regolarmente attività didattiche collaborative supportate da tecnologie digitali;
- B2: Integra strategie strutturate per l'apprendimento collaborativo in ambienti digitali;
- C1: Sviluppa pratiche innovative per la collaborazione digitale tra studenti e le diffonde nel proprio contesto professionale;
- C2: Progetta e promuove ecosistemi educativi digitali fondati sulla collaborazione attiva e creativa degli studenti.

Competenza 3.4 – Apprendimento autoregolato

Descrizione della competenza: Utilizzare le tecnologie digitali per sostenere l'apprendimento autoregolato degli studenti, favorendo la capacità di pianificare, monitorare e riflettere sul proprio percorso formativo. Facilitare l'accesso a strumenti che incentivino l'autonomia, la motivazione e la responsabilità nell'apprendimento.

Contenuti:

- Piattaforme per il tracciamento del progresso individuale (LMS, e-portfolio);
- Applicazioni e strumenti per la gestione del tempo, degli obiettivi e delle attività;
- Risorse digitali per la riflessione metacognitiva e l'autovalutazione;
- Strategie per promuovere la motivazione intrinseca e l'autonomia degli studenti.

Obiettivi:

- Favorire l'indipendenza e la consapevolezza degli studenti nel proprio processo di apprendimento;
- Sviluppare competenze di autovalutazione e autoregolazione nei contesti digitali;
- Potenziare l'iniziativa personale e l'organizzazione del lavoro individuale tramite il digitale.

Conoscenze:

- Principi della metacognizione e della teoria dell'autoregolazione;
- Caratteristiche degli strumenti digitali per la pianificazione e l'automonitoraggio;
- Metodi di valutazione formativa e strumenti di feedback personalizzato.

Abilità:

- Guidare gli studenti nell'uso di strumenti digitali per pianificare, monitorare e riflettere sull'apprendimento;
- Integrare attività di autovalutazione e revisione in ambienti digitali;
- Personalizzare il supporto allo sviluppo delle abilità autoregolative.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Non promuove pratiche di autoregolazione né utilizza strumenti digitali a tal fine;
- A2: Introduce elementi di pianificazione e riflessione in modo sporadico e con supporto esterno;
- B1: Utilizza strumenti digitali per stimolare consapevolezza e monitoraggio dell'apprendimento da parte degli studenti;
- B2: Integra strategie digitali per favorire l'autoregolazione nel percorso di apprendimento;
- C1: Diffonde e sostiene pratiche sistemiche di autoregolazione digitale nella scuola;
- C2: Sviluppa modelli innovativi e ambienti digitali personalizzati per l'autonomia e la riflessione metacognitiva degli studenti.

Competenza 4.1 – Strategie di valutazione

Descrizione della competenza: Utilizzare strumenti e risorse digitali per supportare la valutazione formativa e sommativa, ampliando le modalità e i contesti di rilevazione dell'apprendimento, al fine di migliorare la qualità, la varietà e l'equità delle pratiche valutative.

Contenuti:

- Strumenti digitali per la valutazione (quiz online, moduli, sistemi di risposta immediata);
- Valutazione autentica e basata su competenze in ambienti digitali;
- Strategie per la personalizzazione della valutazione tramite il digitale;
- Uso dei dati digitali per l'adattamento dell'insegnamento.

Obiettivi:

- Diversificare le tecniche valutative utilizzando strumenti digitali;
- Integrare la valutazione nei processi di apprendimento attivo;
- Rafforzare il ruolo della valutazione come momento formativo e costruttivo.

Conoscenze:

- Tipologie di valutazione (formativa, sommativa, autovalutazione, valutazione tra pari);
- Criteri di validità, attendibilità e trasparenza delle prove digitali;
- Potenzialità delle tecnologie per l'adattamento dei percorsi valutativi.

Abilità:

- Progettare prove digitali coerenti con gli obiettivi didattici;
- Utilizzare piattaforme per il monitoraggio e la valutazione in itinere;
- Adattare gli strumenti valutativi alle esigenze e ai livelli degli studenti.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Utilizza prove tradizionali senza integrazione digitale;
- A2: Inizia a sperimentare strumenti digitali per la valutazione con supporto esterno;
- B1: Applica regolarmente tecniche valutative digitali all'interno della didattica;
- B2: Progetta e gestisce sistemi valutativi integrati e digitalmente assistiti;

- C1: Coordina pratiche valutative digitali nella scuola e forma i colleghi;
- C2: Inventa, documenta e diffonde modelli avanzati di valutazione digitale, anche in reti professionali.

Competenza 4.2 – Analisi delle evidenze

Descrizione della competenza: Raccogliere, analizzare e interpretare dati digitali relativi alle attività e ai risultati degli studenti, al fine di informare le decisioni didattiche, personalizzare gli interventi e migliorare la qualità dell'insegnamento.

Contenuti:

- Strumenti di raccolta e analisi dei dati educativi (LMS, dashboard, learning analytics);
- Indicatori per la misurazione del progresso, del coinvolgimento e delle competenze;
- Sistemi digitali per l'elaborazione di report e visualizzazioni dei risultati;
- Etica e privacy nella gestione dei dati scolastici.

Obiettivi:

- Integrare l'uso dei dati digitali nella pratica didattica;
- Migliorare la comprensione dei bisogni degli studenti attraverso l'analisi delle evidenze;
- Rafforzare il processo decisionale educativo basato su dati.

Conoscenze:

- Tipologie di dati educativi e modalità di raccolta digitale;
- Metodi di interpretazione delle evidenze formative;
- Normative su privacy, sicurezza e trattamento dei dati scolastici.

Abilità:

- Utilizzare strumenti digitali per raccogliere dati sull'apprendimento;
- Analizzare i dati per identificare pattern e criticità;
- Adattare strategie didattiche sulla base delle evidenze emerse.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Non utilizza dati digitali nella pratica didattica;
- A2: Raccoglie alcuni dati digitali ma fatica a interpretarli;
- B1: Analizza regolarmente i dati digitali per comprendere l'andamento degli studenti;
- B2: Utilizza l'analisi delle evidenze per pianificare interventi differenziati;
- C1: Coordina pratiche di raccolta e analisi dei dati a livello scolastico;
- C2: Sviluppa modelli predittivi e approcci basati su dati per l'innovazione didattica.

Competenza 4.3 – Feedback e pianificazione

Descrizione della competenza: Fornire feedback tempestivo e mirato attraverso strumenti digitali, utilizzando le evidenze raccolte per adattare la didattica, migliorare le performance degli studenti e coinvolgere le famiglie nel percorso educativo.

Contenuti:

- Modalità e strumenti per il feedback digitale (commenti, rubriche, videofeedback);
- Integrazione del feedback nei percorsi di apprendimento personalizzato;
- Comunicazione efficace con studenti e famiglie attraverso ambienti digitali;
- Pianificazione educativa basata su dati.

Obiettivi:

- Migliorare la qualità del feedback fornito agli studenti tramite tecnologie;
- Personalizzare l'insegnamento attraverso la riflessione sui dati raccolti;
- Promuovere la partecipazione attiva di studenti e famiglie nel processo educativo.

Conoscenze:

- Principi del feedback formativo e costruttivo;
- Tipologie di strumenti digitali per il feedback e la pianificazione;
- Strategie di comunicazione inclusiva e collaborativa in ambienti digitali.

Abilità:

- Fornire feedback chiaro, tempestivo e orientato al miglioramento;
- Utilizzare i dati per modificare e pianificare gli interventi didattici;
- Facilitare la comprensione e l'uso dei dati da parte di studenti e famiglie.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Fornisce feedback prevalentemente orale o cartaceo, senza strumenti digitali;
- A2: Inizia ad adottare strumenti digitali per il feedback, con guida esterna;
- B1: Integra il feedback digitale nella pratica didattica e nella comunicazione con gli studenti;
- B2: Utilizza il feedback per riprogettare in modo dinamico le attività didattiche;
- C1: Supporta i colleghi nell'uso avanzato del feedback digitale e della pianificazione su base dati;
- C2: Elabora strategie sistemiche e modelli di feedback digitale condivisi a livello istituzionale.

Competenza 5.1 – Accessibilità e inclusione

Descrizione della competenza: Utilizzare le tecnologie digitali per garantire che tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro abilità, condizioni sociali o bisogni educativi speciali, possano accedere equamente alle opportunità di apprendimento. Rimuovere barriere digitali e creare ambienti didattici inclusivi e accessibili.

Contenuti:

- Principi di accessibilità digitale (WCAG, design universale per l'apprendimento);
- Strumenti compensativi e tecnologie assistive (screen reader, sintesi vocale, sottotitoli);
- Adattamento di contenuti e attività per bisogni educativi specifici;
- Strategie inclusive nell'uso delle piattaforme digitali.

Obiettivi:

- Promuovere pari opportunità di apprendimento attraverso l'uso delle tecnologie digitali;
- Favorire la partecipazione attiva di tutti gli studenti, anche con BES o disabilità;
- Sensibilizzare alla diversità e all'inclusione nei contesti educativi digitali.

Conoscenze:

- Normative sull'inclusione scolastica e accessibilità digitale;
- Tipologie di bisogni educativi speciali e relative tecnologie di supporto;
- Principi di progettazione inclusiva e accessibile dei contenuti.

Abilità:

- Adattare risorse e strumenti digitali per renderli accessibili a tutti;
- Integrare tecnologie assistive nelle attività didattiche;
- Creare ambienti di apprendimento digitali sensibili alla diversità.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Utilizza strumenti digitali senza considerare la dimensione dell'accessibilità;
- A2: Inizia ad adottare risorse con caratteristiche inclusive, con supporto esterno;
- B1: Integra regolarmente elementi di accessibilità nei contenuti e nelle attività;
- B2: Progetta ambienti e materiali didattici pienamente inclusivi e accessibili;
- C1: Coordina pratiche inclusive digitali e forma i colleghi all'accessibilità;
- C2: Promuove e sviluppa politiche digitali scolastiche per l'inclusione sistemica.

Competenza 5.2 – Differenziazione e personalizzazione

Descrizione della competenza: Utilizzare strumenti digitali per adattare contenuti, metodologie e ritmi di apprendimento alle esigenze individuali degli studenti, favorendo un approccio didattico flessibile, personalizzato e inclusivo.

Contenuti:

- Strategie di didattica differenziata e personalizzata con l'uso del digitale;
- Strumenti per la creazione di percorsi di apprendimento individualizzati (LMS, learning path);
- Monitoraggio del progresso e personalizzazione delle attività e dei contenuti;
- Valorizzazione dei diversi stili di apprendimento.

Obiettivi:

- Sostenere l'apprendimento di ciascuno studente rispettandone tempi, modalità e potenzialità;
- Promuovere l'autonomia e la motivazione attraverso percorsi personalizzati;
- Migliorare l'efficacia didattica adattandola ai bisogni specifici del gruppo classe.

Conoscenze:

- Teorie dell'apprendimento personalizzato e differenziato;

- Funzionalità delle tecnologie per la gestione individuale del percorso formativo;
- Tecniche di osservazione e analisi dei bisogni educativi individuali.

Abilità:

- Progettare attività didattiche differenziate utilizzando strumenti digitali;
- Utilizzare dati e feedback per adattare l'insegnamento alle esigenze individuali;
- Creare ambienti digitali personalizzabili e modulari.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Propone attività didattiche standardizzate senza differenziazione;
- A2: Inizia a considerare bisogni individuali con l'ausilio di strumenti digitali;
- B1: Adatta contenuti e attività attraverso strumenti digitali in base ai diversi livelli;
- B2: Integra strategie strutturate di personalizzazione nella pratica didattica;
- C1: Sostiene un approccio sistemico alla personalizzazione didattica digitale;
- C2: Elabora e diffonde modelli innovativi di personalizzazione digitale dell'apprendimento.

Competenza 5.3 – Coinvolgere attivamente gli studenti

Descrizione della competenza: Utilizzare tecnologie digitali per stimolare l'interesse, la creatività e la partecipazione attiva degli studenti, rafforzando il loro ruolo di protagonisti nei processi di apprendimento e valorizzando le competenze trasversali.

Contenuti:

- Ambienti digitali per la partecipazione attiva e l'apprendimento esperienziale;
- Strumenti per la produzione di contenuti da parte degli studenti (blog, podcast, video, presentazioni interattive);
- Metodologie didattiche attive e innovative (gamification, storytelling digitale, problem solving);
- Integrazione tra digitale e contesti reali di apprendimento.

Obiettivi:

- Promuovere l'apprendimento significativo attraverso l'azione e la partecipazione;
- Stimolare la creatività, la collaborazione e il pensiero critico;
- Favorire l'impegno consapevole degli studenti nella costruzione del sapere.

Conoscenze:

- Modelli pedagogici attivi e centrati sullo studente;
- Strumenti digitali per la produzione e la co-creazione di contenuti;
- Strategie per motivare e coinvolgere diversi profili di studenti.

Abilità:

- Coinvolgere attivamente gli studenti nella progettazione di attività didattiche digitali;
- Integrare strumenti per la creatività e la partecipazione nei percorsi formativi;

- Facilitare l'interazione tra studenti e contesti di apprendimento autentici.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Propone attività digitali di tipo passivo o trasmissivo;
- A2: Inizia a includere elementi di partecipazione attiva con guida esterna;
- B1: Integra attività digitali che stimolano coinvolgimento e creatività;
- B2: Progetta percorsi strutturati che favoriscono l'apprendimento attivo;
- C1: Diffonde e supporta pratiche digitali di partecipazione attiva a livello scolastico;
- C2: Elabora e sperimenta modelli sistemici per il coinvolgimento digitale degli studenti.

Competenza 6.1 – Alfabetizzazione informativa e mediatica

Descrizione della competenza: Integrare attività di apprendimento che sviluppino la capacità degli studenti di ricercare, selezionare, analizzare e valutare criticamente le informazioni digitali, rafforzando la consapevolezza mediatica e la capacità di giudizio rispetto all'affidabilità delle fonti e alla veridicità dei contenuti online.

Contenuti:

- Strategie di ricerca informativa in ambienti digitali;
- Valutazione della qualità, affidabilità e pertinenza delle fonti online;
- Educazione ai media, disinformazione e fact-checking;
- Organizzazione e gestione delle informazioni digitali.

Obiettivi:

- Promuovere un uso critico e responsabile delle risorse informative digitali;
- Sviluppare la capacità di distinguere tra fonti affidabili e contenuti fuorvianti;
- Favorire la costruzione di conoscenza basata su fonti verificate.

Conoscenze:

- Motori di ricerca, strategie di interrogazione e filtri avanzati;
- Indicatori di attendibilità delle fonti digitali;
- Rischi legati alla disinformazione e all'analfabetismo funzionale digitale.

Abilità:

- Guidare gli studenti nella ricerca autonoma e consapevole di informazioni;
- Integrare attività didattiche volte all'analisi critica dei media;
- Stimolare la riflessione sull'uso responsabile delle informazioni digitali.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Non integra attività esplicite sull'analisi delle informazioni digitali;
- A2: Introduce attività guidate per la ricerca online di base;
- B1: Progetta attività che sviluppino abilità critiche nell'uso delle fonti digitali;
- B2: Integra sistematicamente pratiche di alfabetizzazione mediatica nei percorsi didattici;

- C1: Sostiene e diffonde un approccio critico all'informazione digitale nella scuola;
- C2: Elabora strategie e modelli innovativi per l'educazione all'informazione e ai media in contesti digitali complessi.

Competenza 6.2 – Comunicazione e collaborazione digitale

Descrizione della competenza: Integrare attività didattiche che promuovano l'uso responsabile ed efficace delle tecnologie digitali da parte degli studenti per comunicare, collaborare, partecipare e interagire in contesti formativi, sociali e civici.

Contenuti:

- Strumenti di comunicazione e collaborazione online (chat, forum, videoconferenze);
- Netiquette e comportamento responsabile in ambienti digitali;
- Partecipazione civica e cittadinanza digitale;
- Progetti collaborativi online tra pari e tra scuole.

Obiettivi:

- Promuovere competenze comunicative digitali sicure ed efficaci;
- Rafforzare la collaborazione tra pari mediante tecnologie interattive;
- Stimolare la consapevolezza civica e l'inclusione attraverso il digitale.

Conoscenze:

- Piattaforme digitali per la collaborazione e comunicazione;
- Regole etiche e legali per l'interazione online;
- Dinamiche relazionali nei contesti digitali.

Abilità:

- Coinvolgere gli studenti in progetti comunicativi e collaborativi online;
- Insegnare le regole del comportamento digitale consapevole;
- Sostenere l'interazione efficace in ambienti digitali sincroni e asincroni.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Utilizza tecnologie digitali senza promuoverne l'uso consapevole tra gli studenti;
- A2: Introduce semplici attività collaborative online con guida esterna;
- B1: Integra in modo sistematico attività digitali di comunicazione e collaborazione;
- B2: Progetta e coordina attività complesse di collaborazione online;
- C1: Promuove la cittadinanza digitale e l'interazione civica tramite tecnologie;
- C2: Sviluppa pratiche istituzionali e reti scolastiche per la collaborazione digitale.

Competenza 6.3 – Creazione di contenuti digitali

Descrizione della competenza: Stimolare e guidare gli studenti nella produzione di contenuti digitali creativi, pertinenti e responsabili, comprendendo i principi legati al copyright, alle licenze, alla citazione delle fonti e all'etica della comunicazione digitale.

Contenuti:

- Tipologie di contenuti digitali (testi, audio, video, grafica, presentazioni);
- Piattaforme per la creazione e condivisione di contenuti educativi;
- Copyright, licenze aperte e proprietà intellettuale;
- Strumenti per la produzione e l'editing di contenuti multimediali.

Obiettivi:

- Sviluppare la capacità di espressione digitale degli studenti;
- Promuovere la produzione consapevole e responsabile di contenuti online;
- Rafforzare le competenze creative e comunicative.

Conoscenze:

- Strumenti di authoring e creazione digitale;
- Norme relative al riutilizzo e alla condivisione dei contenuti digitali;
- Buone pratiche di citazione e attribuzione delle fonti.

Abilità:

- Coinvolgere gli studenti nella creazione autonoma di contenuti digitali;
- Guidarli nell'uso corretto delle licenze e nella citazione delle fonti;
- Integrare attività digitali che sviluppino la creatività espressiva.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Non promuove attività di produzione digitale autonoma tra gli studenti;
- A2: Introduce esercitazioni guidate di creazione digitale;
- B1: Sviluppa attività che prevedono la produzione creativa digitale;
- B2: Progetta e valuta contenuti creati dagli studenti come parte integrante del curriculum;
- C1: Coordina percorsi di espressione e creatività digitale nella scuola;
- C2: Crea e diffonde pratiche innovative di comunicazione e produzione digitale educativa.

Competenza 6.4 – Uso responsabile

Descrizione della competenza: Educare gli studenti all'uso sicuro, etico e responsabile delle tecnologie digitali, promuovendo comportamenti rispettosi, la gestione dei rischi e la tutela del benessere fisico, psicologico e sociale.

Contenuti:

- Cybersecurity, protezione dei dati personali e identità digitale;
- Dipendenza da internet, benessere digitale e salute online;
- Cyberbullismo, hate speech, sexting e comportamenti a rischio;
- Educazione alla cittadinanza digitale e alla legalità online.

Obiettivi:

- Promuovere la cultura della sicurezza e della legalità nell'uso delle tecnologie;
- Sviluppare negli studenti la consapevolezza dei rischi digitali;
- Valorizzare un uso equilibrato, sano e rispettoso delle tecnologie.

Conoscenze:

- Normative su privacy e sicurezza informatica;
- Comportamenti digitali rischiosi e strategie di prevenzione;
- Educazione alla responsabilità e all'empatia nei contesti online.

Abilità:

- Sensibilizzare gli studenti ai temi della sicurezza e della salute digitale;
- Insegnare strategie per la protezione della propria identità e dati online;
- Promuovere ambienti digitali rispettosi e inclusivi.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Affronta raramente il tema della sicurezza e dell'uso responsabile;
- A2: Inizia a introdurre contenuti di consapevolezza digitale con guida esterna;
- B1: Integra pratiche regolari di educazione alla responsabilità digitale;
- B2: Progetta percorsi educativi strutturati su legalità e benessere digitale;
- C1: Coordina iniziative scolastiche sull'uso consapevole del digitale;
- C2: Elabora progetti innovativi per promuovere la cultura digitale responsabile a livello di comunità educante.

Competenza 6.5 – Risoluzione digitale dei problemi

Descrizione della competenza: Accompagnare gli studenti nello sviluppo di abilità digitali che li rendano capaci di risolvere problemi tecnici, di affrontare situazioni digitali nuove o complesse e di applicare le conoscenze in contesti variabili.

Contenuti:

- Problem solving digitale e pensiero computazionale;
- Identificazione e gestione dei problemi tecnici;
- Trasferimento delle competenze digitali in diversi contesti disciplinari;
- Approcci creativi e strategici alla risoluzione di problemi.

Obiettivi:

- Rafforzare l'autonomia degli studenti nell'uso delle tecnologie;
- Potenziare la flessibilità cognitiva e la capacità di adattamento digitale;
- Promuovere l'innovazione e l'iniziativa nella risoluzione di sfide digitali.

Conoscenze:

- Principi del problem solving e del design thinking;
- Strumenti e ambienti per la risoluzione digitale di problemi;

- Strategie di supporto alla gestione autonoma delle difficoltà tecniche.

Abilità:

- Stimolare il pensiero logico e creativo attraverso attività digitali;
- Proporre compiti sfidanti e autentici in contesti digitali;
- Supportare gli studenti nella sperimentazione di soluzioni innovative.

Livelli di padronanza (DigCompEdu):

- A1: Affronta i problemi digitali in modo reattivo e passivo;
- A2: Insegna strategie di base per la gestione dei problemi digitali ricorrenti;
- B1: Integra attività didattiche per sviluppare la risoluzione autonoma dei problemi;
- B2: Sostiene lo sviluppo del pensiero critico e computazionale;
- C1: Coordina percorsi formativi su problem solving e innovazione digitale;
- C2: Elabora progetti didattici avanzati per sviluppare la capacità di risoluzione creativa in ambienti digitali complessi.

4. Struttura del Framework

Il framework DigCompEdu si basa su una struttura solida e coerente che consente di descrivere, analizzare e sviluppare le competenze digitali degli educatori in maniera sistematica e progressiva. Questa struttura si articola su tre dimensioni fondamentali:

Aree di competenza: 6

Le aree rappresentano gli ambiti principali in cui le tecnologie digitali possono essere efficacemente integrate nella pratica professionale degli educatori. Le sei aree sono:

1. **Impegno professionale** – Come gli educatori utilizzano il digitale per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la propria crescita professionale.
2. **Risorse digitali** – Come gli educatori selezionano, creano, modificano, gestiscono e condividono le risorse digitali didattiche.
3. **Insegnamento e apprendimento** – Come gli educatori progettano e attuano ambienti di apprendimento digitalmente arricchiti e stimolano l'autonomia degli studenti.
4. **Valutazione** – Come gli educatori utilizzano strumenti digitali per monitorare, analizzare e migliorare il processo di apprendimento.
5. **Potenziamento degli studenti** – Come le tecnologie supportano l'inclusione, la personalizzazione dell'apprendimento e il coinvolgimento attivo degli studenti.
6. **Facilitare la competenza digitale degli studenti** – Come gli educatori promuovono lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti in termini di alfabetizzazione informativa, collaborazione, creazione, responsabilità e problem solving.

Competenze complessive: 22

Ogni area si articola in sotto-competenze specifiche, per un totale di **22 competenze**. Ciascuna competenza definisce un ambito operativo preciso, con relative conoscenze, abilità, esempi di attività e livelli di padronanza. Queste competenze coprono tutti gli aspetti dell'attività educativa, da quelli organizzativi e metodologici, fino a quelli più propriamente pedagogici e didattici.

Livelli di padronanza (DigCompEdu)

Il framework prevede **sei livelli di padronanza**, che consentono di posizionare il livello di competenza di ciascun educatore, sia per scopi di autovalutazione, sia per definire percorsi di sviluppo professionale. I livelli sono progressivi e cumulativi:

- **A1 – Novizio (Newcomer):** L'educatore è consapevole del potenziale delle tecnologie digitali ma le utilizza in modo limitato e non sistematico. Necessita di guida e supporto per integrare strumenti digitali nelle proprie pratiche.
- **A2 – Esploratore (Explorer):** L'educatore inizia a sperimentare l'uso delle tecnologie digitali, selezionando strumenti e risorse in maniera ancora parziale ma crescente. È motivato a migliorare e sviluppare competenze digitali.
- **B1 – Sperimentatore (Integrator):** L'educatore integra con regolarità le tecnologie digitali nelle proprie pratiche didattiche e organizzative. Seleziona e adatta strumenti e metodi in funzione del contesto e degli obiettivi.
- **B2 – Esperto (Expert):** L'educatore utilizza in modo efficace, strategico e consapevole le tecnologie digitali. Sostiene il miglioramento continuo della propria didattica e contribuisce all'innovazione all'interno del proprio istituto.
- **C1 – Leader (Leader):** L'educatore guida altri colleghi nell'uso avanzato del digitale. Svolge un ruolo attivo nella diffusione delle buone pratiche, nella formazione interna e nella promozione di una cultura digitale condivisa.
- **C2 – Pioniere (Pioneer):** L'educatore sperimenta pratiche innovative, progetta nuovi modelli didattici digitali, collabora in reti professionali, pubblica esperienze e contribuisce alla ricerca e allo sviluppo della trasformazione digitale dell'istruzione.

Questa articolazione consente un utilizzo del DigCompEdu sia in chiave diagnostica (per l'autovalutazione e la mappatura delle competenze), sia come base per progettare percorsi di **formazione personalizzata** e interventi di **innovazione sistemica** nella scuola o nell'organizzazione formativa.

5. Obiettivo del Syllabus

Il presente Syllabus ha l'obiettivo di offrire una **mappa sintetica, chiara e strutturata delle competenze digitali professionali** richieste agli educatori secondo il modello europeo **DigCompEdu**. Esso rappresenta uno strumento di riferimento per accompagnare il personale docente e formativo nel proprio percorso di crescita professionale nell'era digitale, fornendo linee guida operative, livelli di sviluppo e indicatori di padronanza.

In particolare, il Syllabus si propone come risorsa utile per:

- **La progettazione di percorsi formativi personalizzati**, costruiti sulla base dei bisogni specifici degli educatori e dei livelli di competenza posseduti, in una logica di progressione graduale dal livello base (A1) a quello avanzato (C2);
- **L'autovalutazione delle competenze**, attraverso un confronto tra le proprie pratiche e le 22 competenze descritte, supportando l'identificazione delle aree di miglioramento e delle priorità formative;
- **La certificazione formale delle competenze digitali degli educatori**, in coerenza con modelli validati come il **GOP178** e altri sistemi di accreditamento nazionali ed europei, che adottano il DigCompEdu come riferimento tecnico e pedagogico;

- **La costruzione di unità didattiche modulari**, coerenti con i livelli di padronanza del framework, che possano essere inserite in piani formativi istituzionali, percorsi PNRR Scuola 4.0, iniziative PCTO, formazione professionale continua o ambienti di apprendimento innovativi.

Oltre all'approccio verticale centrato sull'educatore, il Syllabus può essere efficacemente integrato con il **framework DigComp 2.2**, dedicato alle competenze digitali di cittadinanza, al fine di:

- Progettare **percorsi trasversali** in cui lo sviluppo delle competenze digitali degli educatori si accompagni a quello degli studenti;
- Promuovere una **visione sistemica della trasformazione digitale**, capace di coniugare competenze professionali, metodologie didattiche e responsabilità civica;
- Sostenere la realizzazione di ambienti educativi inclusivi, aperti e innovativi, capaci di rispondere alle sfide dell'istruzione contemporanea.

Il Syllabus si configura, dunque, come uno **strumento operativo e strategico**, in grado di orientare politiche scolastiche, percorsi di formazione continua, iniziative progettuali e processi di valutazione, nella prospettiva di una scuola digitale equa, consapevole, efficace e sostenibile.

6. Syllabus

Il presente Syllabus rappresenta un contributo organico e aggiornato per sostenere la transizione digitale dell'educazione, valorizzando il ruolo centrale dell'educatore come promotore di innovazione, inclusione e qualità didattica. La sua articolazione in aree, competenze e livelli di padronanza consente un utilizzo flessibile, adatto a differenti contesti educativi, gradi di istruzione e priorità istituzionali.

Attraverso l'adozione sistematica del framework DigCompEdu, le istituzioni scolastiche e formative possono:

- Potenziare l'efficacia dei propri piani di formazione;
- Valorizzare e certificare le competenze digitali degli insegnanti;
- Promuovere una cultura digitale condivisa e fondata su evidenze;
- Accompagnare i processi di innovazione didattica e organizzativa.

L'approccio descritto in questo Syllabus non si limita a un uso strumentale della tecnologia, ma incoraggia una **riflessione pedagogica profonda**, fondata sulla centralità dell'apprendimento, sull'accessibilità, sull'etica e sull'impatto trasformativo delle competenze digitali nel sistema educativo.

In ultima analisi, il Syllabus DigCompEdu costituisce una guida concreta per costruire una **comunità educante digitale**, capace di affrontare con consapevolezza e competenza le sfide della contemporaneità e di accompagnare ogni studente verso il pieno sviluppo delle proprie potenzialità nell'era digitale.

Documento in aggiornamento continuo, conforme alle linee guida UE e valido come supporto operativo per formatori, dirigenti scolastici, docenti, tutor PNRR, e istituzioni formative.

