

Incontro con i Docenti neoassunti in anno di prova 2022/23 9 febbraio 2023





*Ministero dell'Istruzione,
Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e di formazione
Direzione generale per il personale scolastico – Ufficio VI
Formazione del personale scolastico, formazione dei dirigenti scolastici e accreditamento enti*

Ai Direttori degli Uffici Scolastici
Regionali

Ai Dirigenti degli Uffici per la
Formazione presso gli Uffici Scolastici
Regionali

e p.c. All'Ufficio di Gabinetto
SEDE

Al Capo Dipartimento per il sistema educativo di
istruzione e di formazione
SEDE

Ai Dirigenti scolastici delle Scuole
capofila di ambito
LORO SEDI

Oggetto: periodo di formazione e prova per i docenti neoassunti e per i docenti che hanno ottenuto il passaggio
di ruolo. Attività formative per l'a.s. 2022-2023.



L'art.8, comma 4, del DM 226/2022 individua le aree trasversali utili alla strutturazione dei laboratori formativi, fermo restando che altri temi potranno essere inseriti in considerazione dei bisogni formativi di ogni contesto territoriale e delle diverse tipologie di insegnamento.

Durante questo anno scolastico appare comunque di particolare interesse dedicare una specifica attenzione ai seguenti temi:

- gestione della classe e delle attività didattiche in situazioni di emergenza,
- tecnologie della didattica digitale e loro integrazione nel curricolo;
- ampliamento e consolidamento delle competenze digitali dei docenti;
- inclusione sociale e dinamiche interculturali;
- bisogni educativi speciali;
- innovazione della didattica delle discipline e motivazione all'apprendimento
- buone pratiche di didattiche disciplinari;
- gestione della classe e dinamiche relazionali, con particolare riferimento alla prevenzione dei fenomeni di violenza, bullismo e cyberbullismo, discriminazioni;
- percorsi per competenze relazionali e trasversali;
- contrasto alla dispersione scolastica;
- attività di orientamento;
- insegnamento di educazione civica e sua integrazione nel curricolo;
- valutazione didattica degli apprendimenti;

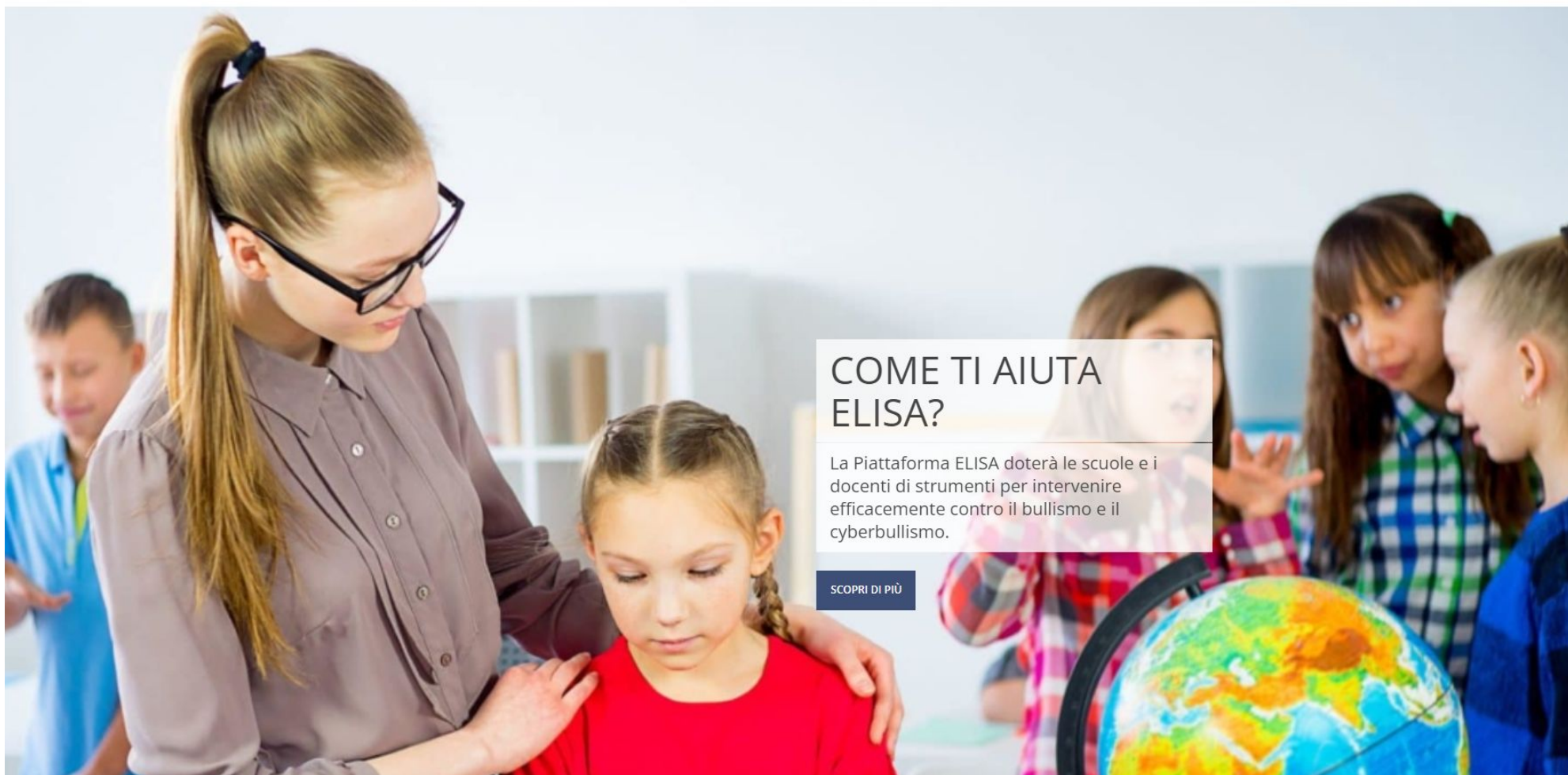


Inoltre, si evidenziano iniziative nazionali promosse dal Ministero dell'Istruzione (anche in collaborazione con altri Enti pubblici e di formazione), che possono fornire un ulteriore ausilio alle attività di formazione dei docenti neoassunti, e tra le quali si citano:

- **Piattaforma eTwinning:** www.etwinning.net – è annoverata tra gli strumenti che gli Stati possono adottare a sostegno delle azioni didattiche per lo sviluppo delle competenze chiave. Questa opportunità unica per il mondo della scuola, consente ai docenti di tutta Europa di confrontarsi, collaborare, sviluppare progetti e condividere idee in modo semplice e sicuro, sfruttando le potenzialità del web. L'obiettivo è quello di perfezionare l'offerta formativa dei sistemi scolastici europei attraverso l'internazionalizzazione e l'innovazione dei modelli didattici e di apprendimento, favorendo lo sviluppo di una dimensione comunitaria.
- **Piattaforma ELISA:** www.piattaformaelisa.it – il Progetto ELISA nasce grazie a una collaborazione tra il Ministero dell'Istruzione – Direzione generale per lo studente - e il Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia dell'Università di Firenze. La piattaforma dota le scuole e i docenti di strumenti per intervenire efficacemente sul tema del cyberbullismo e del bullismo.



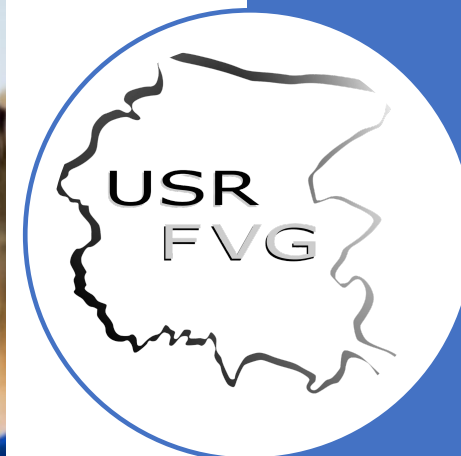
Cos'è Elisa	A chi si rivolge	Piattaforma e-learning	Monitoraggio	Risorse	Chi siamo	News
-------------	------------------	------------------------	--------------	---------	-----------	------



COME TI AIUTA ELISA?

La Piattaforma ELISA doterà le scuole e i docenti di strumenti per intervenire efficacemente contro il bullismo e il cyberbullismo.

SCOPRI DI PIÙ



Cos'è Elisa	A chi si rivolge	Piattaforma e-learning	Monitoraggio	Risorse	Chi siamo	News
-------------	------------------	------------------------	--------------	---------	-----------	------

COS'È ELISA

A seguito dell'entrata in vigore della Legge 71/2017 e dell'emanazione delle Linee di orientamento per la prevenzione e il contrasto del cyberbullismo (nota MIUR prot. n. 5515 del 27-10-2017) il MI si è impegnato nell'attuazione di un piano nazionale di formazione dei docenti referenti per il contrasto del bullismo e del cyberbullismo. Il Progetto ELISA (formazione in E-Learning degli Insegnanti sulle Strategie Antibullismo) nasce grazie a una collaborazione tra il MI – Direzione generale per lo studente e il Dipartimento di Formazione, Lingue, Intercultura, Letterature e Psicologia dell'Università di Firenze.

La Piattaforma ELISA doterà le scuole e i docenti di strumenti per intervenire efficacemente sul tema del cyberbullismo e del bullismo. Per rispondere a tale obiettivo, sono state predisposte due azioni specifiche, che non prevedono oneri economici per i partecipanti: la Formazione E-Learning e il Monitoraggio.



E-LEARNING

Corsi di formazione sulle strategie anti-bullismo rivolti ai docenti referenti, ai membri del Team Antibullismo e per l'Emergenza delle scuole italiane e ai Dirigenti Scolastici e loro Coauditori/Collaboratori.



[SCOPRI DI PIÙ](#)



MONITORAGGIO

Sistema di monitoraggio online del bullismo e del cyberbullismo rivolto a tutte le scuole italiane.



[SCOPRI DI PIÙ](#)





PIATTAFORMA E-LEARNING

La sezione e-learning offre un'ampia e aggiornata proposta formativa.

I contenuti del percorso di formazione rivolto a **referenti e membri del Team Antibullismo e per l'Emergenza**, spaziano dalla definizione e le caratteristiche del bullismo e del cyberbullismo, l'estensione del fenomeno, sia a livello internazionale che nazionale, alle azioni per prevenire e contrastare tali fenomeni, con particolare riferimento all'approccio evidence-based e al modello di prevenzione articolato a tre livelli: **Universale, Selettiva e Indicata**.

Il corso dedicato a **Dirigenti Scolastici e loro Coauditori/Collaboratori** focalizza l'attenzione su normative, procedure, politiche scolastiche in tema di bullismo e cyberbullismo e il ruolo del Dirigente Scolastico nella prevenzione e contrasto del fenomeno, dando strumenti operativi per lavorare efficacemente nel contesto scolastico, in collaborazione con i referenti e i Team Antibullismo/Team per l'Emergenza.

Un ulteriore percorso formativo è rivolto a **tutto il personale docente** al fine di diffondere una base comune di conoscenze e competenze sul tema del bullismo e del cyberbullismo e per la diffusione delle politiche antibullismo adottate dalla scuola tra le risorse interne al sistema scolastico.

PERCHÉ È IMPORTANTE UNA FORMAZIONE PER GLI INSEGNANTI?

Studi recenti suggeriscono che gli insegnanti hanno un ruolo importante per **rilevare** le problematiche di bullismo e cyberbullismo nella scuola ed **intervenire in modo efficace**.

La letteratura evidenzia come i docenti che si sono formati su questi temi e che partecipano attivamente a progetti di prevenzione, si percepiscano come più efficaci e sicuri nella gestione di problematiche relative al bullismo e al cyberbullismo, siano più attenti ai vissuti delle vittime e si sentano più sicuri nell'affrontare incidenti e situazioni di emergenza a scuola e con le famiglie. Inoltre, nelle classi dove i docenti si sentono più efficaci e capaci di rispondere e gestire i conflitti tra gli studenti, si registra un più basso livello di bullismo e cyberbullismo.

VIDEO DI PRESENTAZIONE



[LA FORMAZIONE E-LEARNING DI PIATTAFORMA ELISA](#)



REFERENTI E TEAM ANTIBULLISMO E PER L'EMERGENZA

Accedi alla pagina dedicata al corso e-learning rivolto ai referenti e ai membri del Team Antibullismo e per l'Emergenza.



DIRIGENTI SCOLASTICI

Accedi alla pagina dedicata al corso e-learning rivolto ai Dirigenti Scolastici e loro Coauditori/Collaboratori.



PERSONALE DOCENTE

Accedi alla pagina dedicata al corso e-learning rivolto a tutto il personale docente





⊕ A chi si rivolge?

⊖ Come iscriversi?

1. **Creare un account** su [Piattaforma ELISA DOCENTI](#) ([Clicca qui](#)) utilizzando un **indirizzo mail istituzionale**;
2. Effettuare il login, **selezionare** **"Formazione e-learning per docenti sulla prevenzione e il contrasto del bullismo e del cyberbullismo"** tra i corsi e **clickare su "Iscrivimi"**;
3. Adesso è possibile iniziare la formazione.

⊕ Come iscriversi? SCUOLE PARITARIE



[ACCEDI ALLA PIATTAFORMA
DOCENTI](#)



VIDEO PRESENTAZIONE DEL CORSO

Guarda il video di presentazione della "Formazione e-learning per docenti sulla prevenzione e il contrasto del bullismo e del cyberbullismo"



INFO

Il percorso formativo ha l'obiettivo di promuovere un ambiente scolastico sicuro e positivo e di favorire il riconoscimento delle situazioni di rischio. Il corso inizia con l'approfondimento della definizione del fenomeno, le caratteristiche, i relativi fattori di rischio e le dinamiche che stanno alla base del bullismo e del cyberbullismo (modulo 1). Successivamente, vengono affrontate le normative di riferimento e la necessità e l'importanza di attivare risorse ad hoc e interventi per la prevenzione del fenomeno a scuola, sulla base del modello a molteplici livelli (modulo 2). Per una strategia integrata e globale di prevenzione, viene infine analizzato il ruolo del docente nelle possibili azioni di prevenzione universale (prevenzione universale modulo 3) e le azioni connesse ad una efficace gestione dei casi (prevenzione indicata modulo 4).



*“Per me l’uomo colto non è colui che sa
quando è nato Napoleone,
ma colui che sa dove andare
a cercare l’informazione
nell’unico momento della sua vita
in cui gli serve, e in due minuti”.*

*Da “Se tutta la conoscenza è un viaggio giocoso”, Stefano Bartezzaghi a colloquio con Umberto Eco,
pubblicato su Repubblica il 1 settembre 2003*

Bruno Chiozzi - Ufficio Scolastico Regionale per il Friuli Venezia Giulia





DigComp 2.1

Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini

Con otto livelli di padronanza
ed esempi di utilizzo

Traduzione ufficiale in lingua italiana a cura dell'Agenzia
per l'Italia Digitale (AgID)



Bruno Chiozzi - Ufficio Scolastico Regionale per il Friuli Venezia Giulia



Le competenze

Area di competenze 1:

Alfabetizzazione su informazioni e dati

Area di competenze 2:

Comunicazione e collaborazione

Area di competenze 3:

Creazione di contenuti digitali

Area di competenze 4:

Sicurezza

Area di competenze 5:

Risolvere problemi

22

23

26

32

36

40



European Commission

Joint Research Centre

The Digital Competence Framework for Citizens

Riina Vuorikari
Stefano Kluzer
Yves Punie



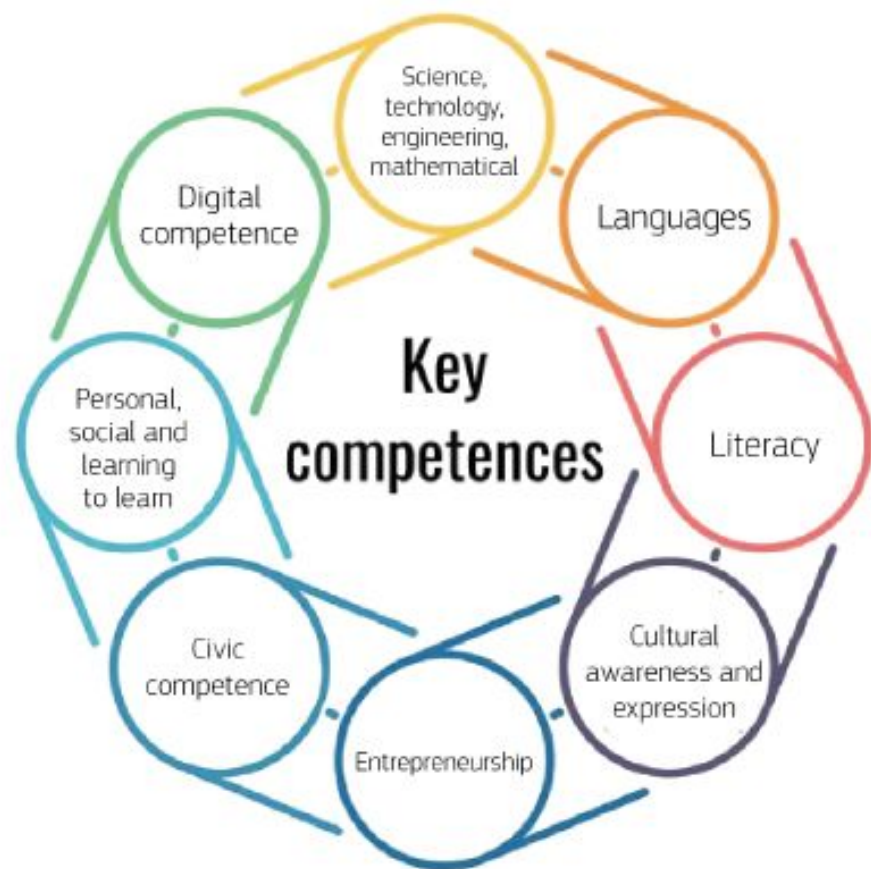
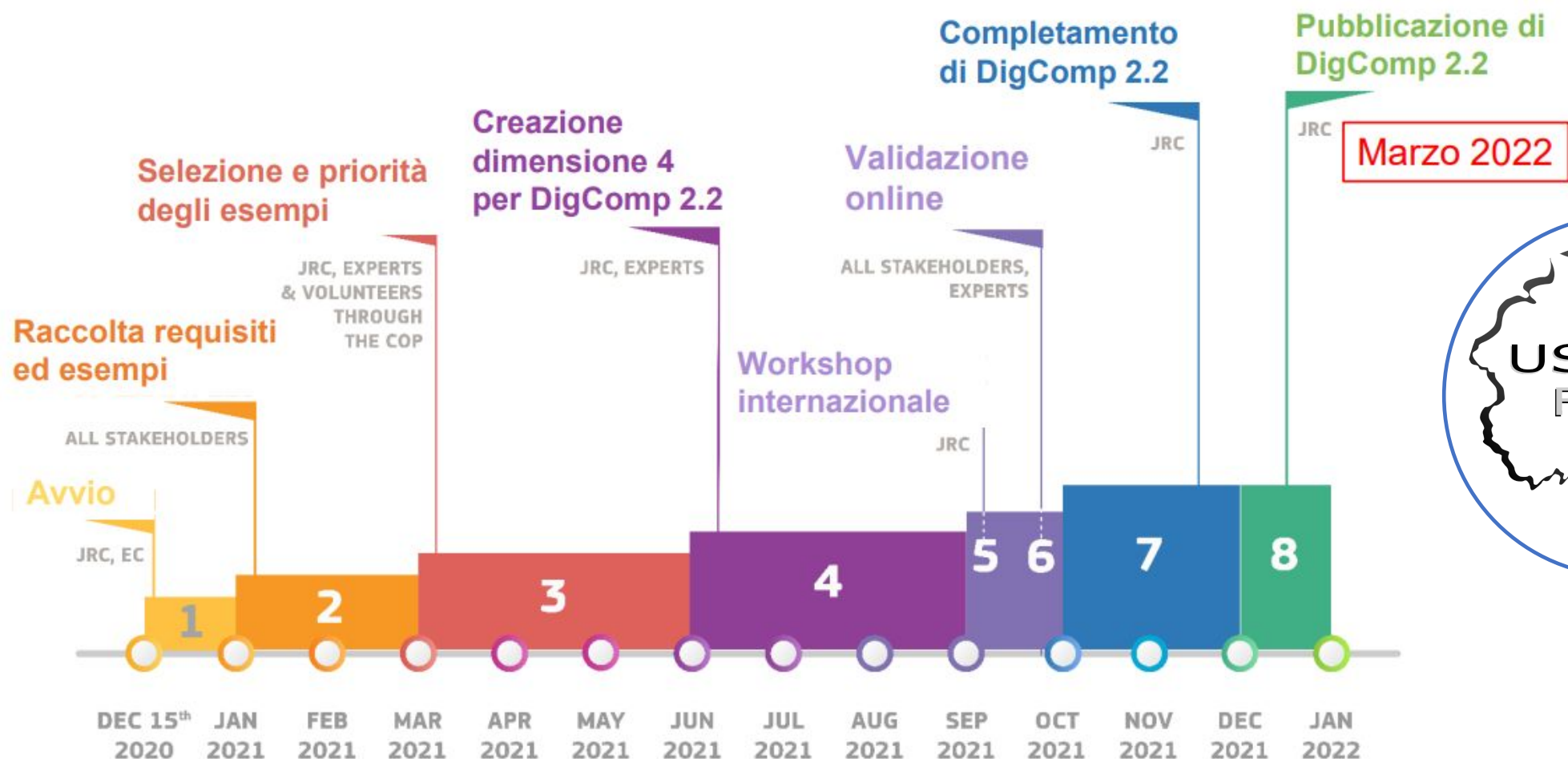


FIG.2 Digital competence is part of the Key Competence Framework for Lifelong Learning and interlinked with other competences

*La versione 2.2 introduce,
infatti,
esempi di conoscenze, abilità
e attitudini
per ciascuna
delle 21 competenze
individuate
dal modello.*



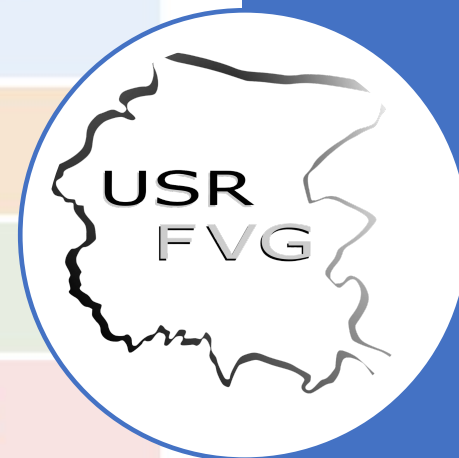
Tappe e tempi del lavoro sul DigComp 2.2



scheda di STEFANO KLUZER Formez realizzata per FORMEZ PA
http://eventipa.formez.it/sites/default/files/allegati_eventi/kluzer_20220531.pdf

Il DigComp 2.2 in sintesi

- titoli e descrittori delle **dimensioni 1, 2, 3 e 5 invariati** -> **integrati nel report / capitolo 2**
- **oltre 250 nuovi esempi di conoscenze, abilità e attitudini (KSA)** – **dimensione 4 del Quadro**
- raccolta di **risorse** legate all'applicazione di DigComp / capitolo 3
- i diversi **framework** sulle competenze chiave e loro **interconnessioni** / capitolo 1 e 4
- le competenze per l'**intelligenza artificiale** / allegato A2



scheda di STEFANO KLUZER Formez realizzata per FORMEZ PA
http://eventipa.formez.it/sites/default/files/allegati_eventi/kluzer_20220531.pdf



Enhance your digital skills

READ MORE



Latest news and updates

Discover the most recent news on ALL DIGITAL activities, projects, events and the latest updates on policy developments



**ALL DIGITAL ACADEMY:
PARTICIPATE IN OUR
QUESTIONNAIRE ABOUT
FUTURE TRAINING OFFERS ON
AI AND IOT!**

19 January, 2023



**ALL DIGITAL SUMMIT 2022 –
REPORT / SHAPING DIGITAL
TRANSFORMATION**

02 December, 2022



**LAUNCH OF THE EDSC
FEASIBILITY STUDY
CONSULTATION**

25 November, 2022





LAUNCH OF THE EDSC FEASIBILITY STUDY CONSULTATION

25 Nov, 2022

The European Commission is exploring the development of a European Digital Skills Certificate (EDSC), which will be based on the European Digital Competence Framework (DigComp), to allow for an easier certification and recognition of digital skills by governments, employers, and other stakeholders across Europe.

Your participation in the consultation is valuable. The views of experts and stakeholders will make it possible to analyse needs and design the EDSC and governance option that best meets the needs of the stakeholders across the EU, ultimately generating valuable recommendations for EDSC implementation.

Take part in the EDSC Feasibility Study! Participation in the consultation process is open to anyone interested. Registration closing date: **December 2nd, 2022.**



European Education Area

Quality education and training for all

Homepage

Informazioni sullo spazio europeo
dell'istruzione

Temi
prioritari

Livelli
d'istruzione

Novità

Risorse e
strumenti

Finanziamenti

You are here: [European Education Area](#) / [Temi prioritari](#) / [Istruzione digitale](#) / [Piano d'azione per l'istruzione digitale](#)

Informazioni sui temi prioritari

Migliorare la qualità

Insegnanti, formatori e dirigenti
scolastici

Istruzione digitale

Informazioni sull'istruzione
digitale

Piano d'azione per l'istruzione
digitale

Polo europeo dell'istruzione
digitale

Strumenti per scuole ed
educatori

Educazione ambientale

Lo spazio europeo
dell'istruzione nel mondo

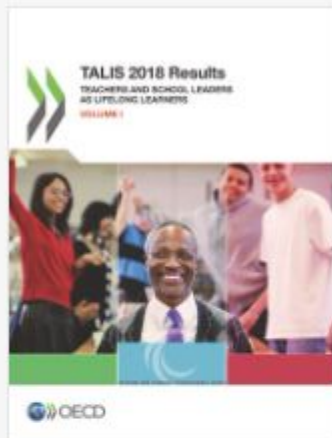
Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027



- 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).

La pandemia ha accelerato l'attuale tendenza all'apprendimento online e ibrido.





TALIS 2018 Results (Volume I)

Teachers and School Leaders as Lifelong Learners

Do teachers spend more time on actual teaching and learning in a typical lesson compared to previous years? Do they feel prepared to teach when they start teaching? What sort of continuous professional development programmes do they participate in and how does it impact their practice? More

19 Jun 2019 | 220 pages | English | Also available in: French

<https://doi.org/10.1787/1d0bc92a-en> | 9789264541344 (PDF) | 9789264402119 (HTML) | 9789264650916 (EPUB)

Author(s): OECD

Click to access:



WEB



PDF



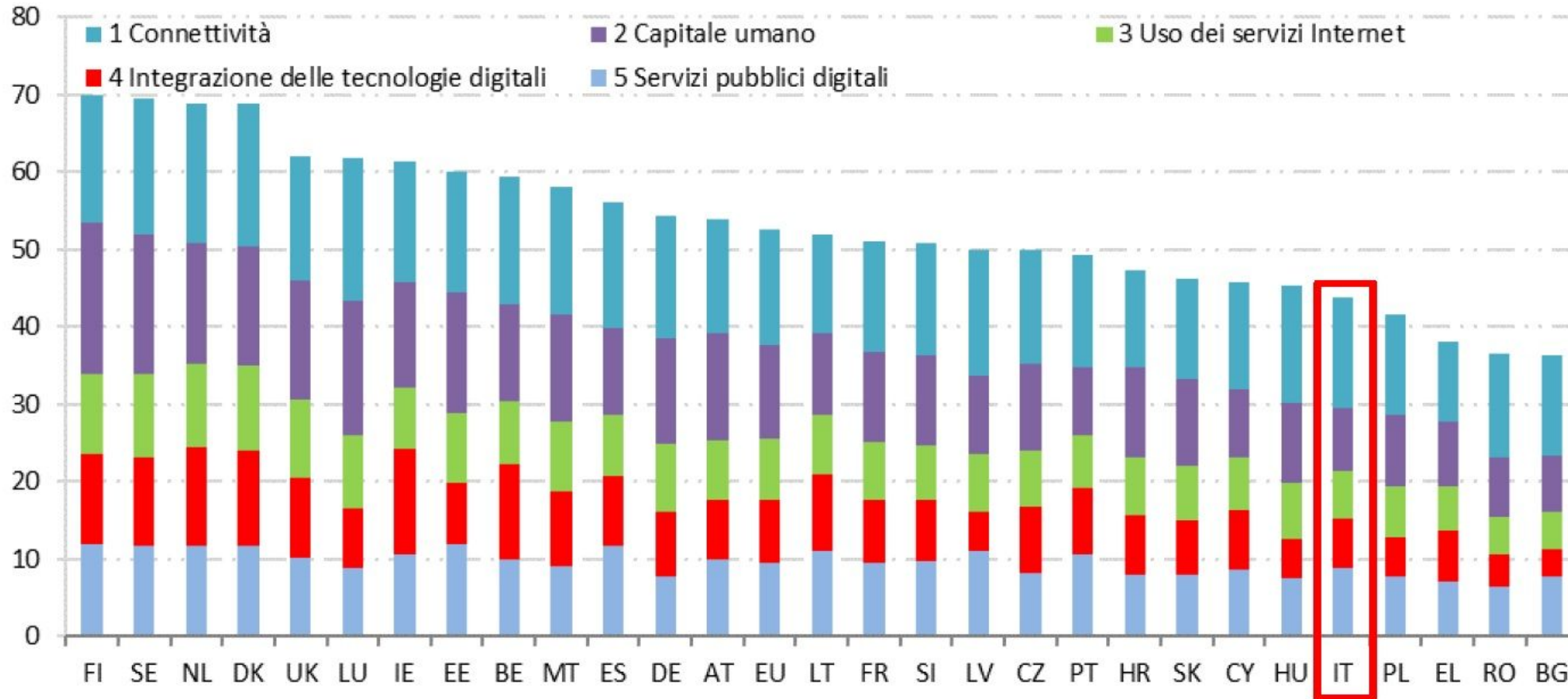
ePUB



READ



Indice di digitalizzazione dell'economia e della società (DESI), Ranking 2019



Competence frameworks as orienteering tools

Los marcos de competencia como herramienta de orientación

Margherita Bacigalupo

European Commission Joint Research Centre

margherita.bacigalupo@ec.europa.eu

Sono rappresentazioni (consensuali) dell'universo quasi infinito delle conoscenze, abilità e attitudini che servono in ambiti chiave della nostra esistenza che, come le costellazioni, aiutano a capire dove siamo e ad orientare la navigazione verso una meta:

- adottare un linguaggio comune che colleghi mondo dell'istruzione e del lavoro
- insegnare e apprendere le competenze riconoscere l'apprendimento pregresso
- valutare i livelli di competenza
- dimostrare i progressi
- certificare i livelli di competenza





European
Commission



PATHWAYS TO SCHOOL SUCCESS: A NEW FRAMEWORK FOR ACTION

Pathways to School Success proposes **a new framework for action**, which should inspire Member States when developing their strategies towards school success. The framework outlines

FUTURA



**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**





DIECI PUNTI PER L'USO DEI DISPOSITIVI MOBILI A SCUOLA BYOD - BRING YOUR OWN DEVICE

1. OGNI NOVITÀ COMPORTA CAMBIAMENTI.

Ogni cambiamento deve servire per migliorare l'apprendimento e il benessere delle studentesse e degli studenti e più in generale dell'intera comunità scolastica.

2. I CAMBIAMENTI NON VANNO RIFIUTATI, MA COMPRESI E UTILIZZATI PER IL RAGGIUNGIMENTO DEI PROPRI SCOPI.

Bisogna insegnare a usare bene e integrare nella didattica quotidiana i dispositivi, anche attraverso una loro regolamentazione. Proibire l'uso dei dispositivi a scuola non è la soluzione.

A questo proposito ogni scuola adotta una Politica di Uso Accettabile (PUA) delle tecnologie digitali.

3. LA SCUOLA PROMUOVE LE CONDIZIONI STRUTTURALI PER L'USO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI.

Fornisce, per quanto possibile, i necessari servizi e l'indispensabile connettività, favorendo un uso responsabile dei dispositivi personali (BYOD).

Le tecnologie digitali sono uno dei modi per sostenere il rinnovamento della scuola.

4. LA SCUOLA ACCOGLIE E PROMUOVE LO SVILUPPO DEL DIGITALE NELLA DIDATTICA.

La presenza delle tecnologie digitali costituisce una sfida e un'opportunità per la didattica e per la cultura scolastica.

Dirigenti e insegnanti attivi in questi campi sono il motore dell'innovazione. Occorre coinvolgere l'intera comunità scolastica anche attraverso la formazione e lo sviluppo professionale.



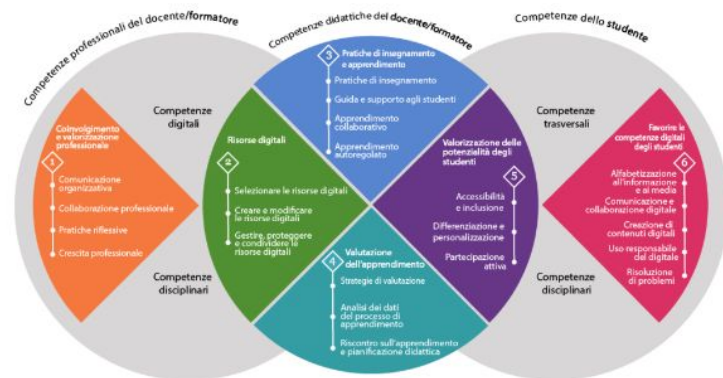
DIGCOMPEDU

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.

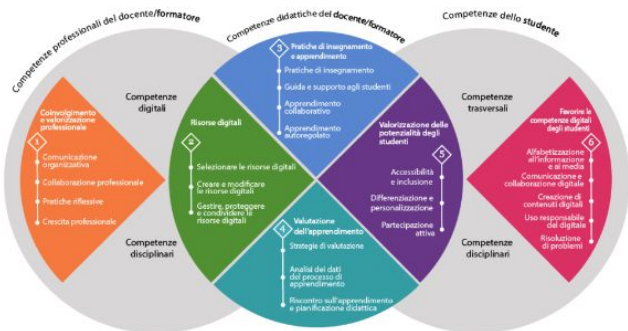
Il documento integrale del quadro DigCompEdu è stato tradotto in italiano dall'Istituto per le Tecnologie Didattiche del Centro Nazionale delle Ricerche.



Il quadro di riferimento e il PNRR

Il Ministero dell'istruzione 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.

I docenti interessati possono compilare un **questionario di "autoriflessione"**, predisposto dalla Commissione Europea, sul proprio livello di competenza digitale.



Are you making the most of digital technologies for teaching and learning?

[Log in or Sign up](#)

SELFIEforTEACHERS is an online tool to help primary and secondary teachers reflect on how they are using digital technologies in their professional practice. Teachers can use the tool to learn more about the digital skills they have and identify areas where they can develop further.

You will need an [EU Login account](#) to access the tool.

Sign-up is easy and any teacher in Europe or anywhere in the world can use the tool for free.

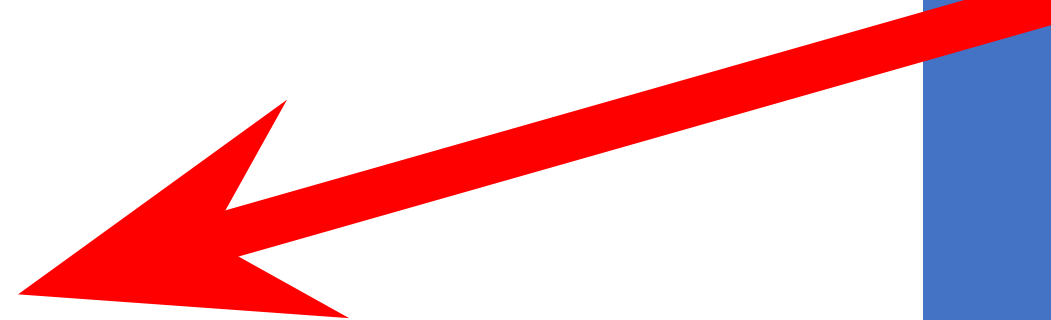
[More about SELFIEforTEACHERS](#)

Bruno Chiozzi - Ufficio Scolastico Regionale per il Friuli Venezia Giulia

DIGCOMPEDU -
SELFIE FOR TEACHERS



2013



Una ricerca commissionata da AVG, celebre software house che realizza antivirus e altri programmi per la sicurezza del computer, rileva che oltre il 50% dei bambini tra i 2 e i 5 anni di età sa già come giocare con un gioco per tablet di livello base, mentre appena lo 11% di loro sa come ci si allacciano le scarpe.



DigCompEdu

<https://www.itd.cnr.it/doc/DigCompEduITA.pdf>

Il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti e dei formatori

*Versione italiana a cura di Stefania Bocconi, Jeffrey Earp
e Sabrina Panesi*



Guida al documento.....	4
Introduzione al quadro sulle competenze digitali dei docenti e formatori: DigCompEdu.....	5
DigCompEdu in breve.....	7
DigCompEdu in dettaglio.....	15
Coinvolgimento e valorizzazione professionale.....	21
Risorse digitali.....	31
Pratiche di insegnamento e apprendimento.....	39
Valutazione dell'apprendimento.....	49
Valorizzazione delle potenzialità degli studenti.....	57
Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.....	65
Ringraziamenti.....	76

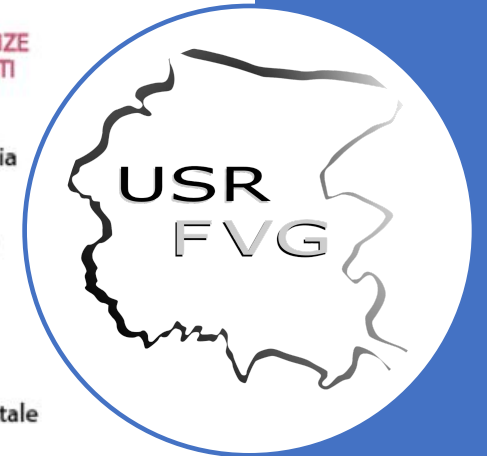
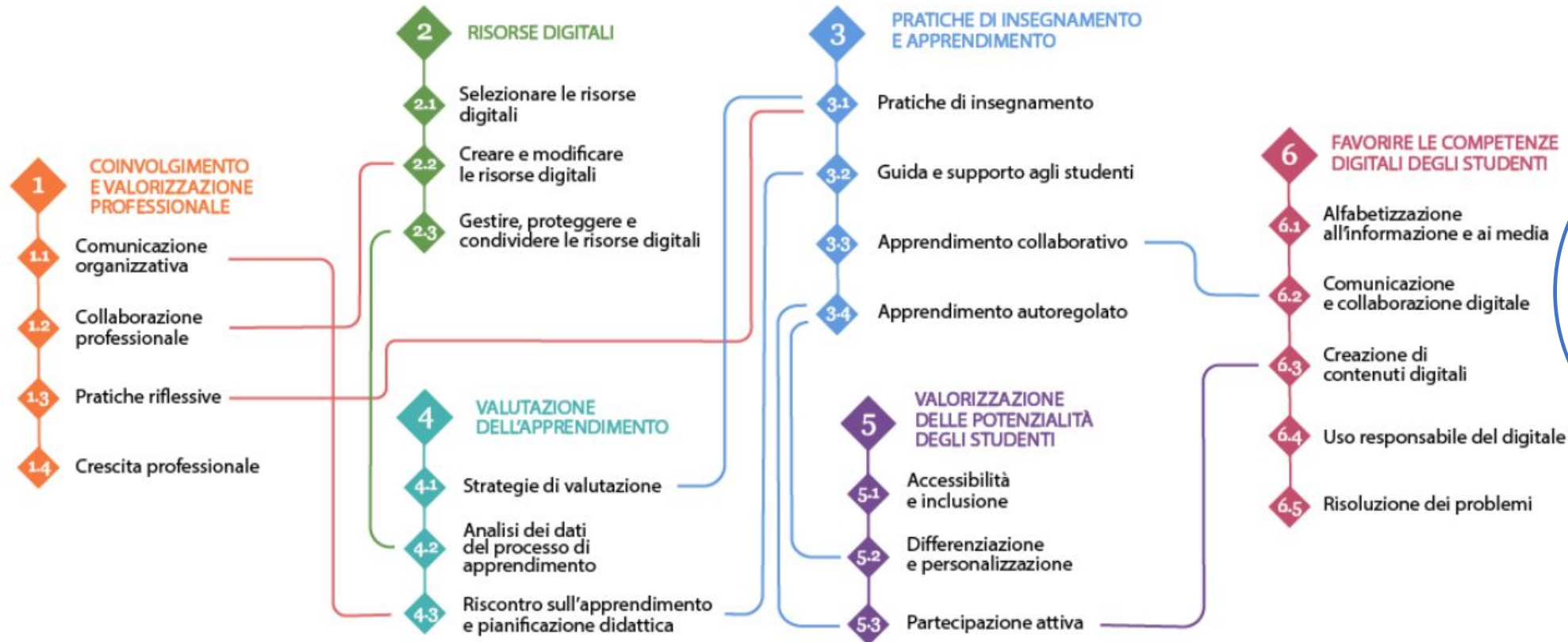


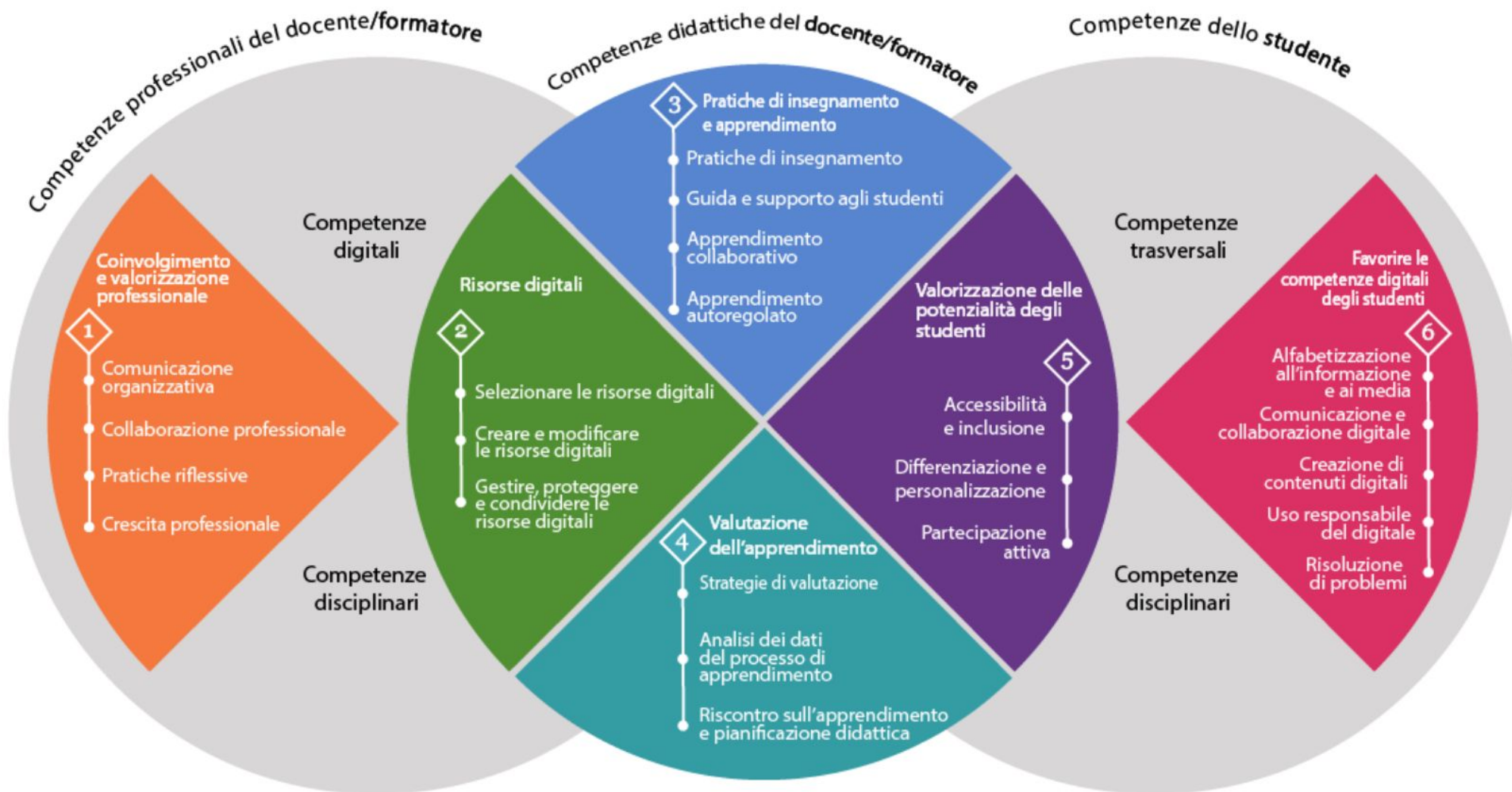
sei aree 22 competenze

Competenze professionali
del docente/formatore

Competenze didattiche
del docente/formatore

Competenze
dello studente





1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale

1.1 Comunicazione organizzativa

Usare le tecnologie digitali per ottimizzare la comunicazione con gli studenti, con le famiglie e con altri attori dell'organizzazione educativa in cui si opera. Contribuire, in modo collaborativo, allo sviluppo e al miglioramento delle strategie di comunicazione a tutti i livelli dell'organizzazione.

1.2 Collaborazione professionale

Usare le tecnologie digitali per collaborare con i propri pari (e.g. docenti, formatori), per condividere e scambiare conoscenze ed esperienze, e per contribuire collaborativamente all'innovazione delle pratiche didattiche.

1.3 Pratiche riflessive

Riflettere sulle pratiche digitali (sia

2. Risorse digitali

2.1 Selezionare le risorse digitali

Individuare, valutare e selezionare le risorse digitali utili per la didattica, tenendo in giusta considerazione - anche nella fase di progettazione didattica - gli obiettivi specifici di apprendimento, il contesto d'uso, l'approccio pedagogico e i bisogni degli studenti che ne fruiranno.

2.2 Creare e modificare le risorse digitali

Modificare e rielaborare le risorse digitali selezionate laddove espressamente consentito (ad es. con licenza d'uso aperta). Creare - autonomamente o in collaborazione con altri colleghi - delle nuove risorse digitali per la didattica. Nella creazione delle risorse educative, considerare la progettazione del percorso didattico in cui queste verranno fruite, tenendo in considerazione gli obiettivi specifici di apprendimento, il contesto d'uso, l'approccio pedagogico e l'insieme degli studenti a cui sono destinate.

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

3.1 Pratiche di insegnamento

Progettare ed integrare l'uso di strumenti e risorse digitali nei processi di insegnamento, al fine di rendere più efficace l'intervento educativo. Gestire e orchestrare gli interventi didattici digitali in modo appropriato. Sperimentare e sviluppare nuove pratiche educative e approcci pedagogici.

3.2 Guida e supporto agli studenti

Usare gli strumenti e i servizi digitali per migliorare le interazioni del docente/formatore con gli studenti, individualmente e collettivamente, sia all'interno che all'esterno del contesto formale di apprendimento. Usare le tecnologie digitali per guidare gli studenti e offrire loro un supporto tempestivo e personalizzato. Sperimentare e sviluppare nuove forme e modalità per offrire tale supporto e consulenza.

1.3 Pratiche riflessive

Riflettere sulle pratiche digitali (sia individuali, che della comunità educativa), valutandole in modo critico e contribuendo attivamente al loro sviluppo, anche in collaborazione con i propri pari.

1.4 Crescita professionale

Utilizzare gli strumenti e le risorse digitali a supporto della propria crescita professionale (ad es. partecipazione ad attività di formazione che fanno uso degli strumenti tecnologici, ecc.).

l'insieme degli studenti a cui sono destinate.

2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali

Organizzare e gestire i contenuti digitali in modo da renderli disponibili non solo agli studenti, ma anche ad altri soggetti, quali docenti, genitori, formatori, tutor. Proteggere i contenuti digitali sensibili in modo efficace. Rispettare e applicare correttamente le regole sulla privacy e sui diritti d'autore. Capire come creare delle risorse educative di tipo aperto e applicare le opportune licenze, nonché attribuire correttamente i dati necessari, e.g. l'autore, la licenza d'uso.

consulenza.

3.3 Apprendimento collaborativo

Usare le tecnologie digitali per favorire e ottimizzare la collaborazione fra gli studenti. Rendere gli studenti capaci di utilizzare le tecnologie digitali sia per realizzare consegne collaborative, sia per migliorare la loro comunicazione, collaborazione e creazione condivisa di conoscenza.

3.4 Apprendimento autoregolato

Usare le tecnologie digitali per sostenere i processi di apprendimento autoregolato, ossia rendere gli studenti in grado di pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, di dare evidenza dei propri progressi, di condividere spunti e riflessioni e di proporre soluzioni creative.



4. Valutazione dell'apprendimento

4.1 Strategie di valutazione

Usare le tecnologie digitali per la valutazione sia formativa che sommativa. Diversificare e ottimizzare le modalità e gli approcci adottati per la valutazione.

4.2 Analisi dei dati del processo di apprendimento

Generare, selezionare, analizzare e interpretare i dati digitali relativi all'attività degli studenti e ai risultati progressivamente raggiunti. Utilizzare tali dati per comprendere meglio e ottimizzare i processi di insegnamento e apprendimento.

4.3 Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica

Usare le tecnologie digitali per fornire

5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

5.1 Accessibilità e inclusione

Assicurare che le risorse e le attività di apprendimento proposte siano accessibili a tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni speciali. Considerare aspettative, abilità, abitudini e preconetti di ogni studente rispetto al (mondo) digitale e rispondere in modo appropriato, anche in funzione di eventuali vincoli contestuali, fisici o cognitivi che possano condizionare l'uso delle tecnologie digitali da parte dello studente stesso.

5.2 Differenziazione e personalizzazione

Utilizzare le tecnologie digitali per rispondere ai diversi bisogni educativi dei singoli studenti, permettendo a ciascuno di procedere al proprio ritmo e a diversi livelli, definendo percorsi e obiettivi didattici individuali.

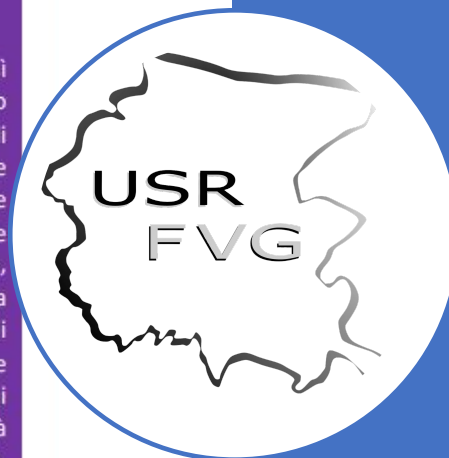
4.3 Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica

Usare le tecnologie digitali per fornire agli studenti un riscontro tempestivo e personalizzato. Utilizzare i dati generati dall'uso delle tecnologie digitali per adattare le proprie strategie didattiche e per fornire un supporto mirato. Garantire che i dati generati dall'uso delle tecnologie digitali siano compressibili sia agli studenti che ai genitori, e che possano essere utilizzati per prendere decisioni strategiche.

di procedere al proprio ritmo e a diversi livelli, definendo percorsi e obiettivi didattici individuali.

5.3 Partecipazione attiva

Utilizzare le tecnologie digitali per far sì che gli studenti affrontino in modo propositivo e creativo un argomento di studio. Abbinare l'utilizzo delle tecnologie digitali a strategie didattiche in grado di favorire l'attivazione delle abilità trasversali e del pensiero critico, nonché la libera espressione della creatività. Ampliare il percorso di apprendimento, integrando nuove attività da svolgere in contesti reali, in cui lo studente sia coinvolto in attività pratiche, in percorsi di ricerca scientifica, o nella risoluzione di problemi complessi o che si basino sull'uso di strategie in grado di promuovere un maggior coinvolgimento attivo di chi apprende argomenti complessi.



6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

6.1 Alfabetizzazione all'informazione e ai media

Proporre attività di apprendimento, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di articolare i propri bisogni informativi; di individuare e reperire informazioni e risorse all'interno di ambienti digitali; di organizzare, elaborare, analizzare e interpretare le informazioni; di confrontare e valutare in modo critico la credibilità e l'attendibilità delle informazioni e delle loro fonti.

6.2 Comunicazione e collaborazione digitale

Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente l'uso efficace e responsabile delle tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione, la partecipazione civica (cittadinanza attiva).

6.3 Creazione di contenuti digitali

Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di esprimersi mediante i mezzi digitali e di creare e modificare contenuti digitali in formati diversi. Insegnare allo studente i principi riguardanti i diritti d'autore e le licenze d'uso dei contenuti digitali, come citare le fonti e l'attribuzione delle licenze.

6.4 Uso responsabile del digitale

Adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Rendere gli studenti responsabili e autonomi nell'utilizzo delle tecnologie digitali, anche nell'ottica di aiutarli ad affrontare autonomamente gli eventuali rischi.

6.5 Risoluzione di problemi

Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di identificare e risolvere problemi tecnici o di agire in modo creativo nell'applicare le proprie conoscenze tecnologiche pregresse a nuove situazioni.



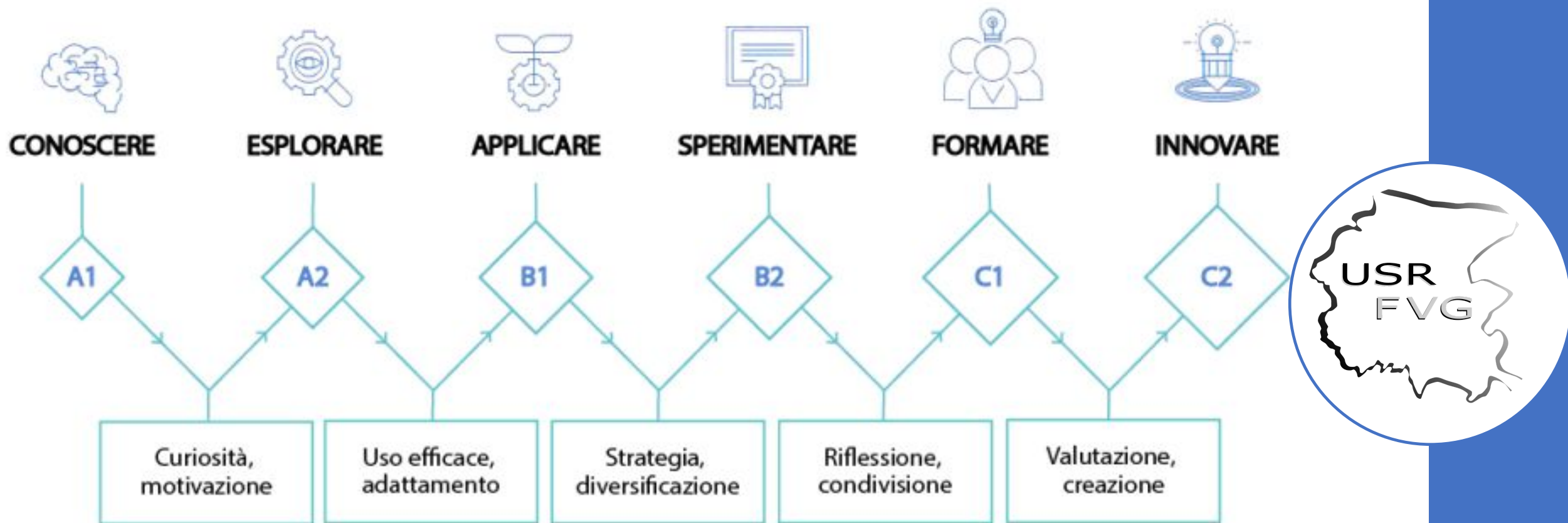


Figura 3. Livelli di competenza nel quadro DigCompEdu

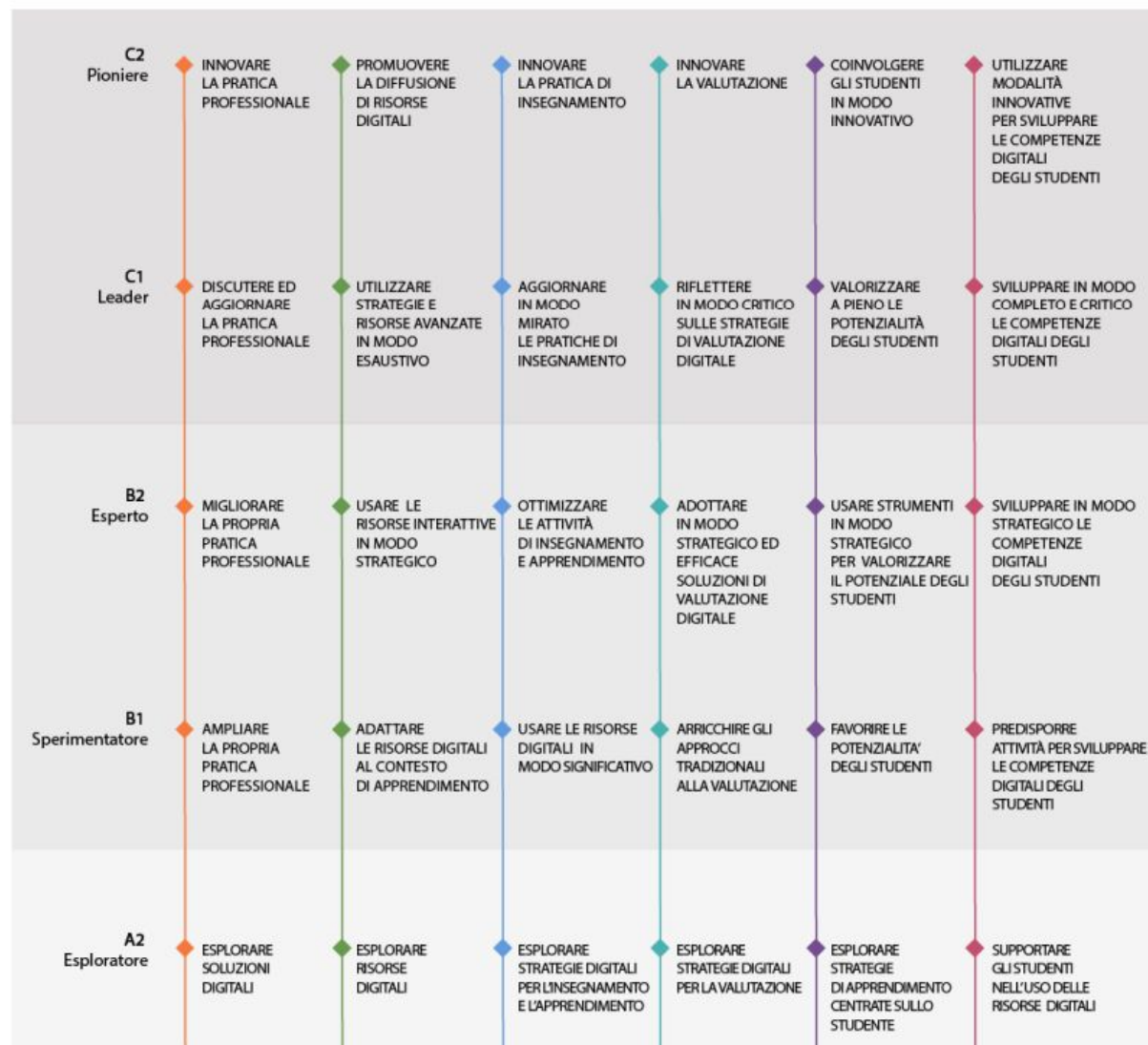


Figura 4. Modello di progressione per area di competenza in DigCompEdu

FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI

Linee guida per la Didattica digitale integrata

Scuola, pubblicate le Linee guida per la Didattica digitale integrata



Indice

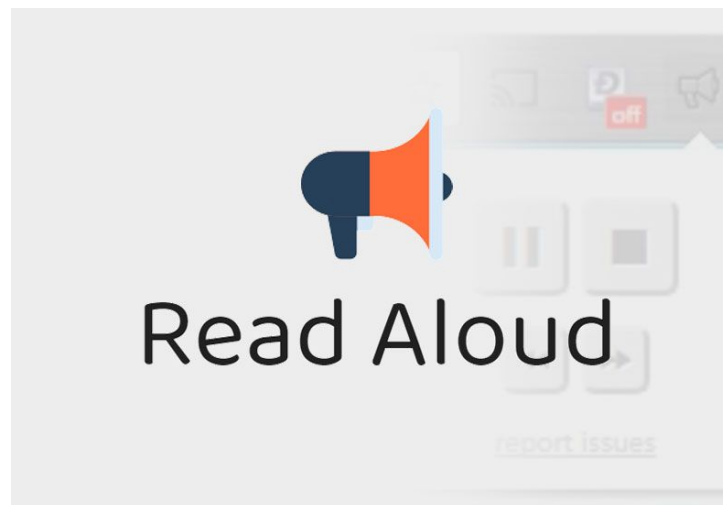
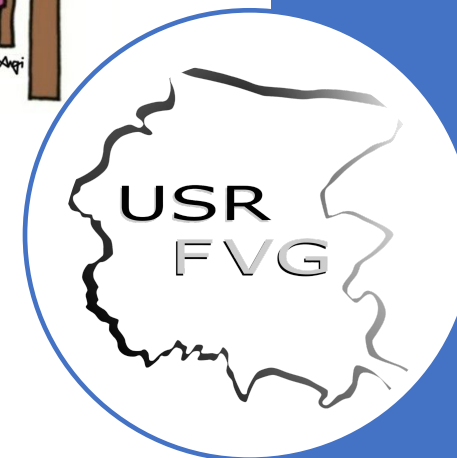
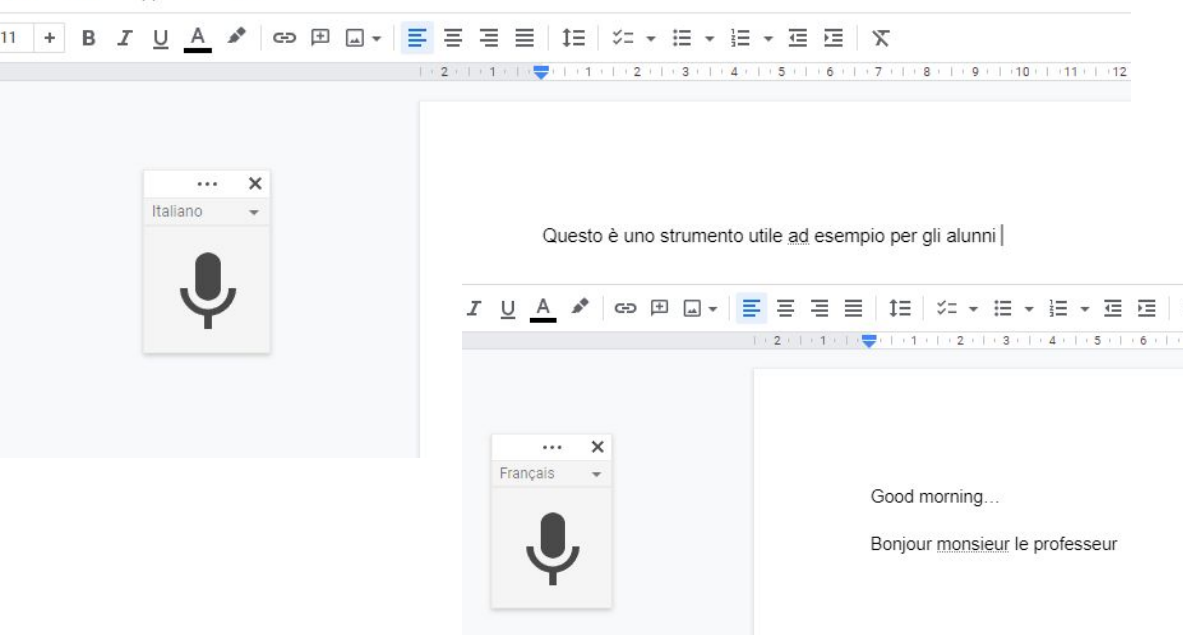
Venerdì, 07 agosto 2020

IL QUADRO NORMATIVO DI RIFERIMENTO	1
COME ORGANIZZARE LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA.....	2
L'ANALISI DEL FABBISOGNO	2
GLI OBIETTIVI DA PERSEGUIRE	3
GLI STRUMENTI DA UTILIZZARE.....	3
L'ORARIO DELLE LEZIONI.....	5
REGOLAMENTO PER LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA.....	6
METODOLOGIE E STRUMENTI PER LA VERIFICA	6
VALUTAZIONE.....	7
ALUNNI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI	7
PRIVACY.....	8
RAPPORTI SCUOLA-FAMIGLIA.....	8
FORMAZIONE DEI DOCENTI E DEL PERSONALE ASSISTENTE TECNICO.....	8



vediamo alcune app tra le tante a disposizione







*ecco, a solo titolo informativo
e non esaustivo,
alcune delle molte piattaforme
che permettono
la realizzazione di quiz*



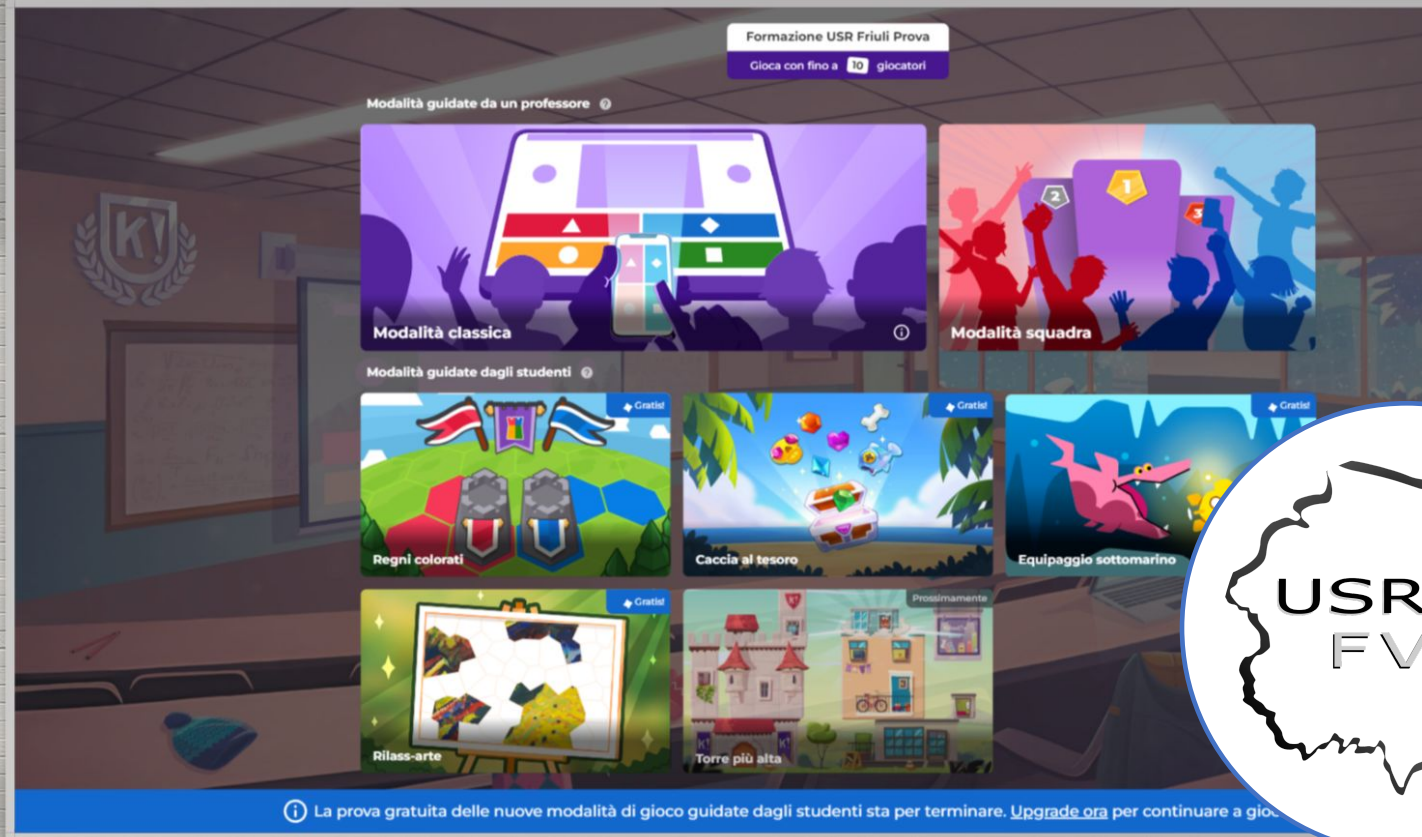
GOOGLE MODULI

Kahoot!

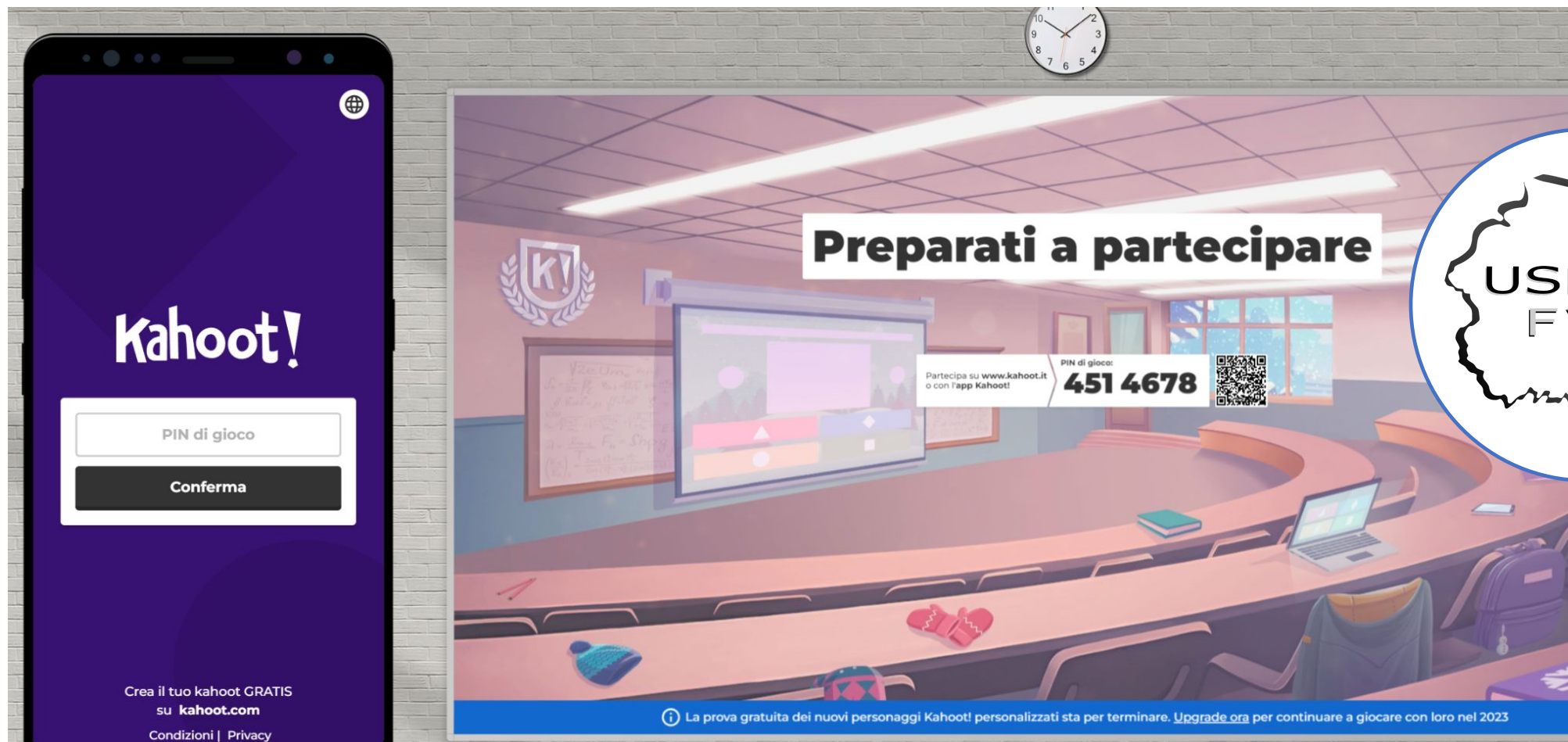


- ☐ Kahoot! I.C. Ungaretti - corso 10 domande BrunoChiozzi
- ☐  Modifiche non salvate prova infanzia 4 domande BrunoChiozzi
- ☐  Scuole Bertolini 6 domande BrunoChiozzi
- ☐  feltre 6 domande BrunoChiozzi
- ☐  Istituto Comprensivo Mel 6 domande BrunoChiozzi
- ☐  Laboratorio Docenti Neoassunti Ambito 9 Cadore 6 domande BrunoChiozzi





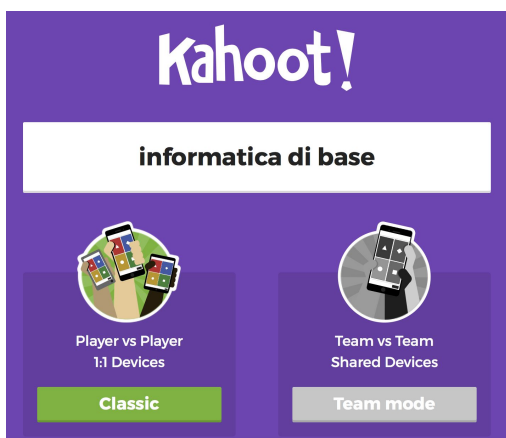
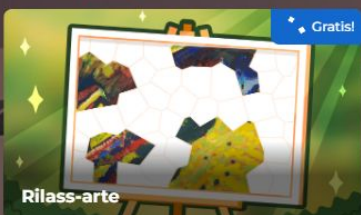
<https://kahoot.it/>



Modalità guidate da un professore ?



Modalità guidate dagli studenti ?



Lingua Italiano

Musica sala d'attesa Originale

Presentazione

Imposta le domande in ordine casuale

Imposta le risposte in ordine casuale

Riproduzione automatica

Bitmoji

Apprendimento

Apprendimento su misura

Scambio di idee

Sicurezza e privacy

Generatore di nickname

Accesso in 2 passaggi

Le impostazioni verranno salvate per la prossima volta.



Partecipa su www.kahoot.it
o con l'app Kahoot!

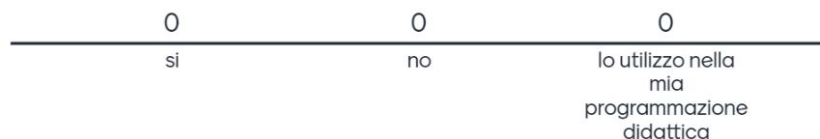
PIN di gioco:

463 858



Go to www.menti.com and use the code 2971 5227

Conosci il DGCOM.EDU?



Mentimeter

Examples Themes Settings

Slide type
Multiple Choice

Content Customize

Add meta description

Your question ?
Conosci il DGCOM.EDU?

Add longer description

Options ?
si
no
lo utilizzo nella mia programmazione didattica
+ Add option

Image ?
Drag and drop or click to select an image
Supported file types are png, jpg, gif, svg

Result layout ?
Bars Donut Pie Dots

Extras
Show correct answer(s) ?
Show results in percentage ?
Let participants choose multiple options

Segmentation ?





Mentimeter

Go to www.menti.com and use the code 2971 5227

Examples Themes Settings

Modified ↓ Created

about 5 hours ago about 5 hours ago

⋮

Mentimeter

- Present
- Open Mentimote
- View results
- Invite collaborators
- Share
- Rename
- Move to folder
- Duplicate
- Delete

Slide type

Multiple Choice

Popular question types

- Multiple Choice
- Word Cloud
- Open Ended
- Scales
- Ranking
- Q&A

Quiz Competition

- Select Answer
- Type Answer

Content slides

- Heading
- Paragraph
- Bullets
- Image
- Video

BIG Big

Quote





GOOGLE MODULI



Quiz prova

vi raccomando fare attenzione anche alle maiuscole e non copiare
Non copiate!!!
il test é superato se rispondete correttamente a sette domande su

Domanda

☐ Opzione 1

☐ Aggiungi opzione o [aggiungi "Altro"](#)

☒ Chiave di risposta (2 punti)

Nome e Cognome *

Testo risposta breve

Risposta breve

Paragrafo

☒

Scelta multipla

☒

Caselle di controllo

Elenco a discesa

Caricamento di file

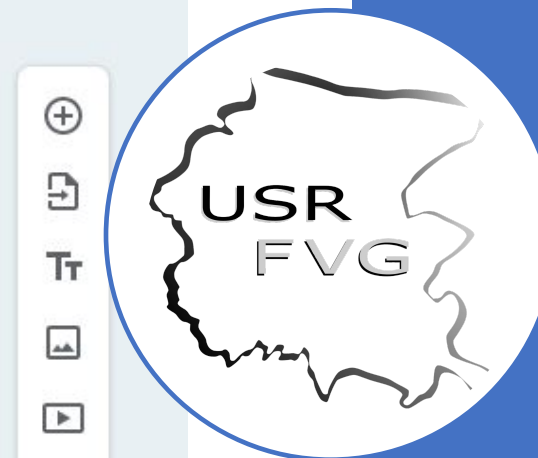
Scala lineare

Griglia a scelta multipla

Griglia con caselle di controllo

Data

Ora



Impostazioni

Trasforma in un quiz

Assegna i valori in punti, imposta le risposte e fornisci automaticamente feedback



PUBBLICA VOTI

- ☒ Subito dopo ogni invio
- ☐ Successivamente, dopo la revisione manuale
Attiva risposte → Raccogli indirizzi email

IMPOSTAZIONI DI CHI RISPONDE

Domande senza risposta

Chi risponde può vedere le domande con risposta errata



Risposte corrette

Chi risponde può vedere le risposte corrette dopo la pubblicazione dei voti



Valori in punti

Chi risponde può vedere i punti totali e i punti ricevuti per ogni domanda



VALORI PREDEFINITI QUIZ GLOBALI

Valore in punti predefinito per le domande

Valori in punti per ogni nuova domanda

 punti

Risposte

Gestisci la modalità di raccolta e protezione delle risposte



Invia modulo

☒ Raccogli gli indirizzi email

Invia via



Link

<https://forms.gle/WzRzeLd9rpoxw3Da8>

☒ Abbrevia URL

Annulla

Copia

<https://forms.gle/gwZBG3EYgFHVTbXc6>



Domande Risposte Impostazioni

Totale punti: 11

0 risposte

Collega a Fogli

Accetta risposte ☒

In attesa di risposte



Valutazione degli alunni



OrangeSlice: Student Rubric

REVIEW

Feedback

Idee

F

Concetti non rispondere alla domanda

D

Concetti non ben correlati alla domanda di risposta

C

Concept answer question

B

Correlato diversi concetti per rispondere alla domanda

A

Chiaramente correlato diversi concetti per rispondere alla domanda

Vocabolario

F

Dizionario mancante o non utilizzato correttamente

D

Parola del vocabolario utilizzata correttamente

C

2 parole del vocabolario sono state utilizzate correttamente

B

3 parole del vocabolario utilizzate correttamente

A

4 (o tutte le parole del vocabolo utilizzate correttamente

Review Peer

Review Self

Rubric Categories	F	D	C	B	A
Idee	Concetti non rispondere alla domanda	Concetti non ben correlati alla domanda di risposta	Concept answer question	Correlato diversi concetti per rispondere alla domanda	Chiaramente correlato diversi concetti per rispondere alla domanda
Vocabolario	Dizionario mancante o non utilizzato correttamente	Parola del vocabolario utilizzata correttamente	2 parole del vocabolario sono state utilizzate correttamente	3 parole del vocabolario utilizzate correttamente	4 (o tutte le parole del vocabolo utilizzate correttamente

Self Reviewed: F

Jan 29->Self Reviewed: F

Jan 29->Peer Reviewed: F

Teacher Rubric Settings: t10060fIn bruno _



docs.google.com/spreadsheets/d/1VUL6qYdp_EjP7Ms-k6AnidT8zsHn_SwWF44OLKQs7Q/edit#gid=2067722000

Accesso al sistema Prenota appuntame... https://noipa.mef.g... Tuttoscuola: da qua... Il Gazzettino Facebook POESIE MARE - VER... Azienda ULSS 8 Ber... GreenComp

corubrics ☆ 📁

File Modifica Visualizza Inserisci Formato Dati Strumenti Estensioni Guida L'ultima modifica è stata apportata il 25 novembre 2018

100% € % 0.00 123 Arial

fx

	A	B		E	F	G
		EXPERT		NTI	NOVICE	PONDÉRATION
		4			1	
Aspect à évaluer		Descripteur expert				
Aspect à évaluer		Descripteur expert	Descripteur avancé	Descripteur		
Aspect à évaluer		Descripteur expert	Descripteur avancé	Descripteur		
Aspect à évaluer		Descripteur expert	Descripteur avancé	Descripteur		
Aspect à évaluer		Descripteur expert	Descripteur avancé	Descripteur		

Componenti aggiuntivi

- Macro
- Apps Script
- AppSheet
- CoRubrics
- QR Code Generator

Envoyez les résultats aux élèves

Afficher les résultats sur les cartes radar

Créer un document avec les résultats

Publiez les notes dans Classroom

Retraitez les réponses aux formulaires

Envoyez le formulaire aux élèves

Obtenez le lien au formulaire

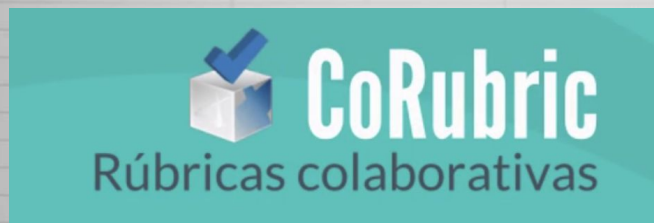
Créer une première feuille avec la grille au format Classe

Changez le formulaire

Recommencez du début

Guida

Aggiungi 1000 righe alla fine.

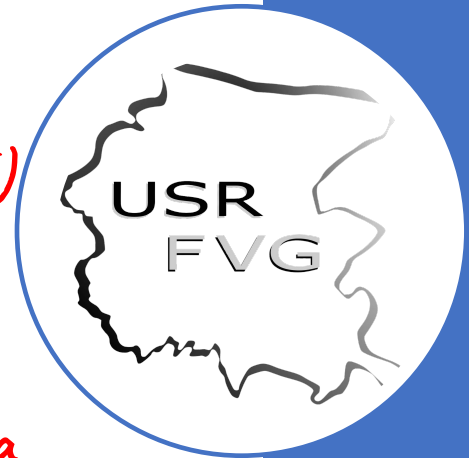


*e per condividere esperienze documenti esperienze
tra colleghi?*

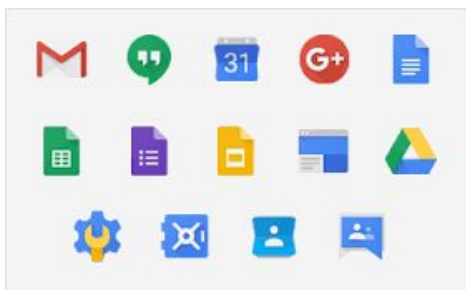


e per condividere esperienze documenti esperienze tra colleghi?

non usate sistemi di messaggistica personali, ma gli strumenti per la condivisione e la comunicazione (dal REGISTRO ELETTRONICO alle PIATTAFORME DIDATTICHE) che l'Istituzione scolastica ha deliberato di utilizzare



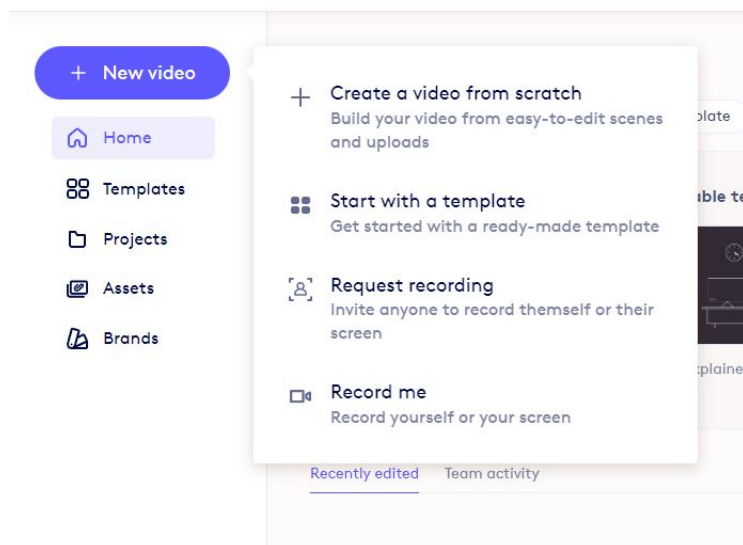
Le risorse digitali sono utilissime, ma ricordate il rispetto delle normative della privacy



e altre app? per i video?



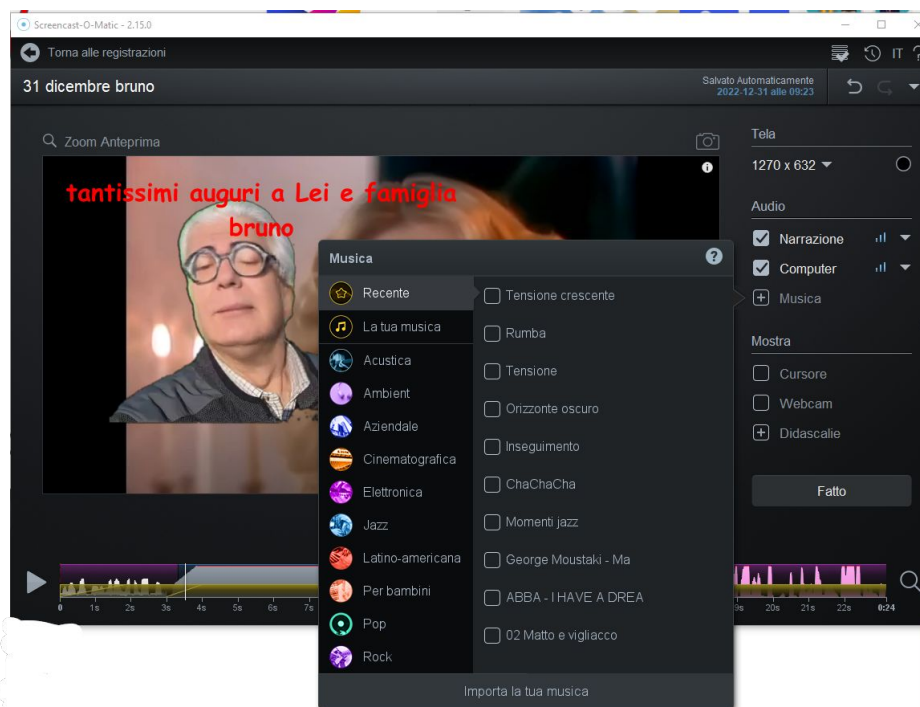
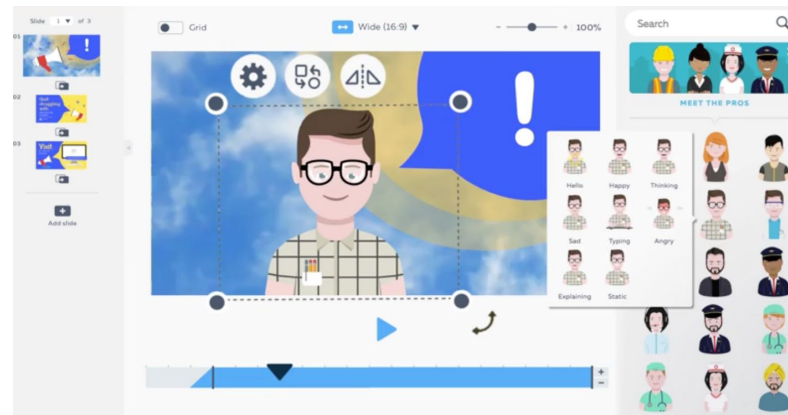
Biteable



Bruno Chiozzi - Ufficio Scolastico Regionale per il Friuli Venezia Giulia

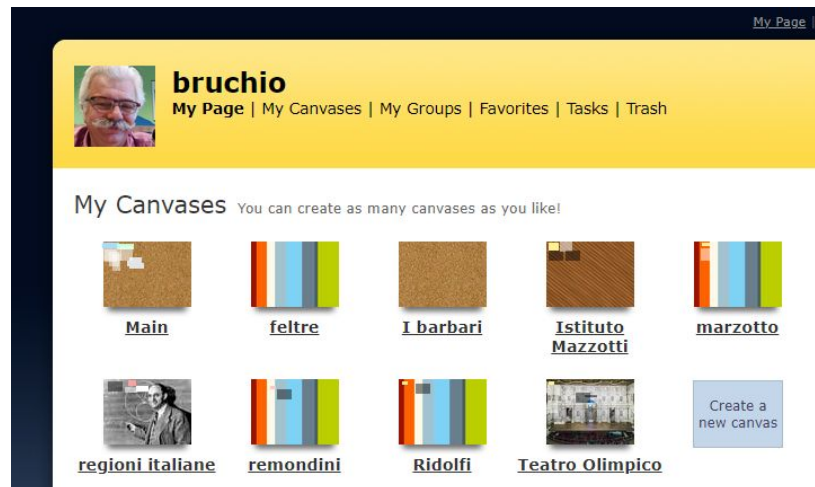
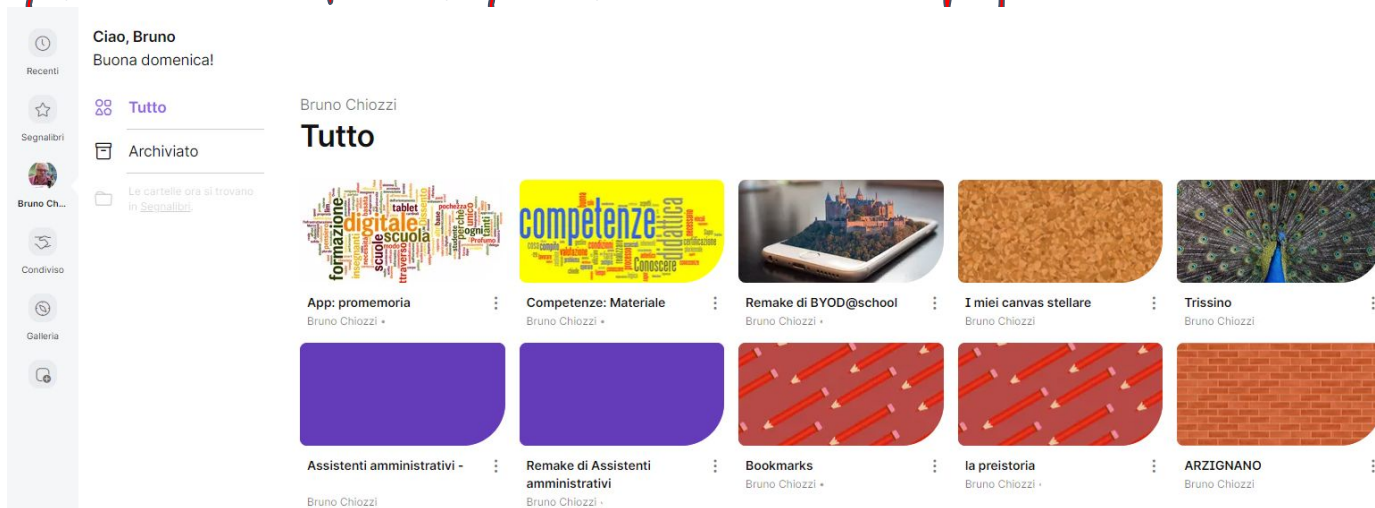


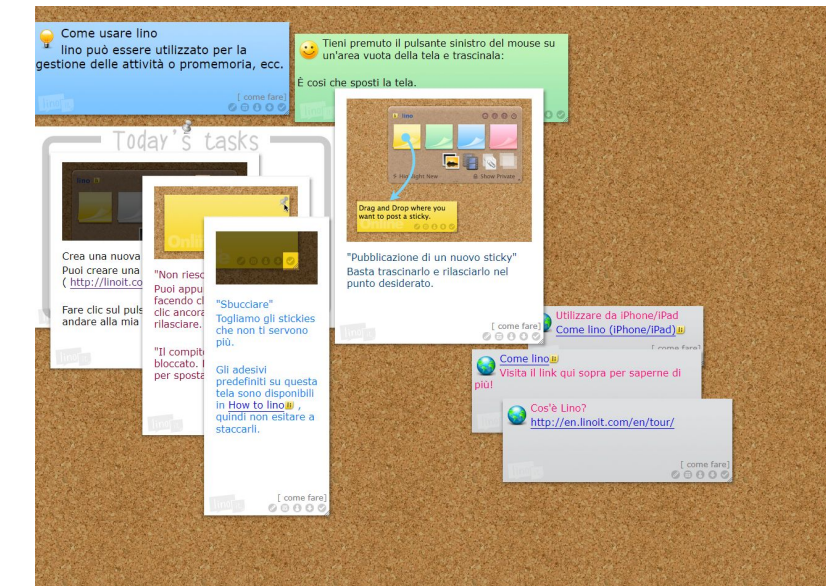
POWTOON



FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI

e per condividere esperienze documenti foto





padlet





Ama l'apprendimento

Book Creator è il modo più semplice e inclusivo per creare contenuti in classe.

[Guarda un video](#)

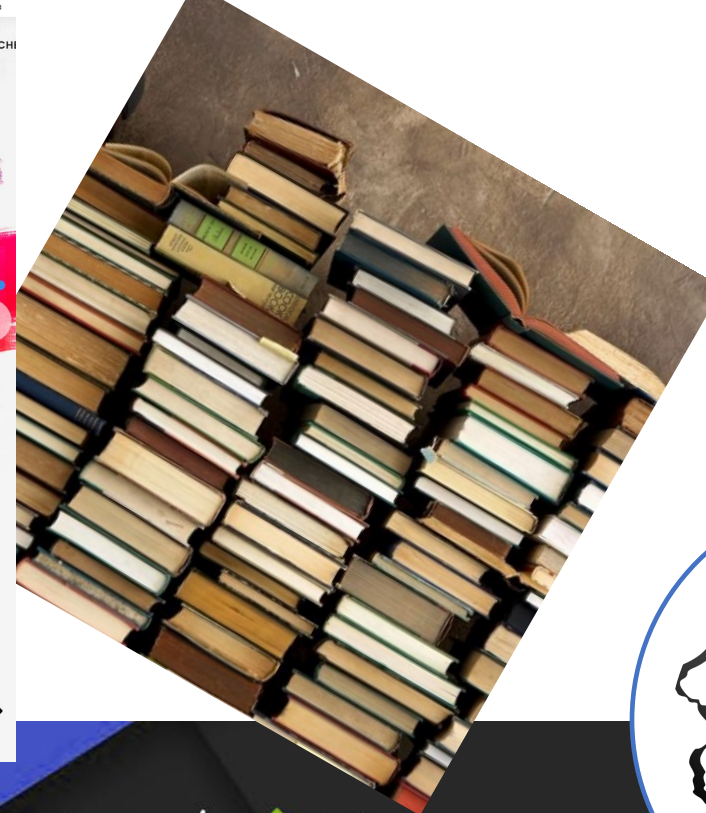
Your Story ...

POW!

Trasformare.
Aula.
Fidanzamento



Why use
BOOK CREATOR
in your school?



Products Pricing Create Sell Resources Bookstore

Create & Publish

Whether you need 1 copy or 1,000 copies, you can make a book and have bookstore quality books printed. Our platform helps you self-publish your book and sell it around the world. Get started uploading your book or ebook!



Benvenuto in scribaPUB

ScribaEpub è una piattaforma con cui potrai creare il tuo ebook in formato **epub** (e non solo) direttamente online, in modo veloce e intuitivo.

- È gratis (e lo sarà sempre)
- Interfaccia semplice da usare
- Puoi lavorare con il tuo tablet e smartphone
- Piena compatibilità con il formato EPUB3
- Multilingua

Prova la nuova piattaforma di scrittura

scriba**lab**

FUTURA



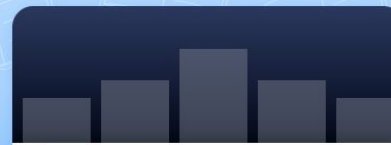
**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**

Le mie biblioteche

1 di 1 biblioteche in uso • [Per disporre di più biblioteche, fai l'upgrade](#)



I miei libri
Privata



Libri di Bruno
1 autore



[Crea una nuova biblioteca](#)

Condivise con me



[Entra a far parte di una biblioteca](#)

IMPOSTAZIONI DELLA BIBLIOTECA

NOME DELLA BIBLIOTECA

Libri di Bruno

Consenti agli studenti di:

Cercare immagini

Si

Modificare i propri libri



Gli studenti possono leggere i libri gli uni degli altri



Pubblicare i libri online

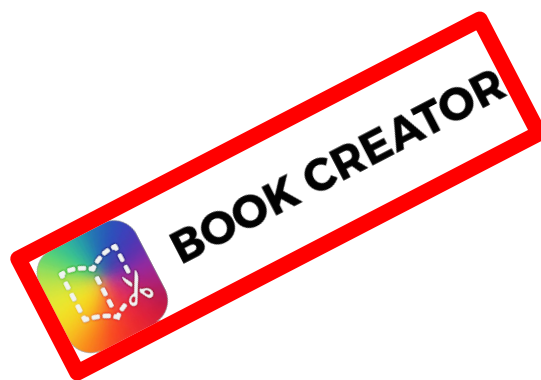


Aggiungi commenti



[Archivia questa biblioteca](#)

[Pubblica la biblioteca online](#)




BOOK CREATOR



Accesso per insegnanti
[Passa a studente](#)

[Accedi con Google](#)

[Accedi con Microsoft](#)

[Accedi con l'e-mail](#)

[Accedi con Clever](#)

Iscrivendoti accetti i [Termini di servizio](#)



BOOK CREATOR



Accesso per studenti
[Passa a insegnante](#)

[Accedi con Google](#)

[Accedi con Microsoft](#)

[Accedi con il codice QR](#)

[Accedi con Clever](#)

Iscrivendoti accetti i [Termini di servizio](#)

USR
FVG



Google Scholar

Qualsiasi lingua Pagine in italiano

Sali sulle spalle dei giganti



MEDIALIBRARYONLINE
LA BIBLIOTECA DIGITALE QUOTIDIANA



QLOUD SCUOLA E' L'UNICA PIATTAFORMA GRATUITA PROGETTATA PER LA BIBLIOTECA SCOLASTICA

La Community digitale di Qloud.scuola è oggi la più grande Rete di Biblioteche Scolastiche in Italia. Se sei docente, insegnante, educatore o educatore, scopri quanto è semplice lavorare sulla Pedagogia della Lettura nella tua Biblioteca Scolastica.

RICERCA AVANZATA

CERCA UNA RISORSA

CERCA

MLOL

La piattaforma di prestito digitale con
la più grande collezione di contenuti
per tutte le biblioteche italiane

ESPLORA IL CATALOGO

ACCEDI

SELEZIONA UN ENTE

USERNAME

PASSWORD

LOGIN

Hai dimenticato le credenziali di accesso?

ACCESSO FEDERATO/IDEM

Biblioteca e Future Labs

FUTURE LABS



AULA URBANI

Uno spazio di apprendimento
innovativo con strutture modulari
e adattabili alle diverse esigenze
didattiche



La biblioteca d'istituto è parte integrante dei FUTURE LAB, è quindi un'aula multimediale che consente una didattica innovativa interattiva; mantiene nel contempo la sua specificità come luogo di lettura, consultazione e informazione.

Essa è fornita di circa 10000 volumi, molti dei quali di assoluto interesse storico e si compone di opere italiane e straniere, in lingua originale e in traduzione.

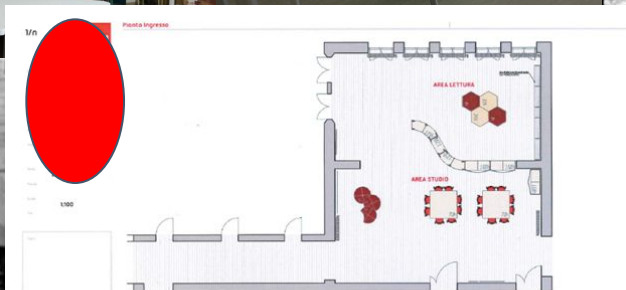
La biblioteca è integrata dai diversi abbonamenti a riviste e periodici di vario genere reperibili nella piattaforma MLOL accessibile a docenti e studenti.

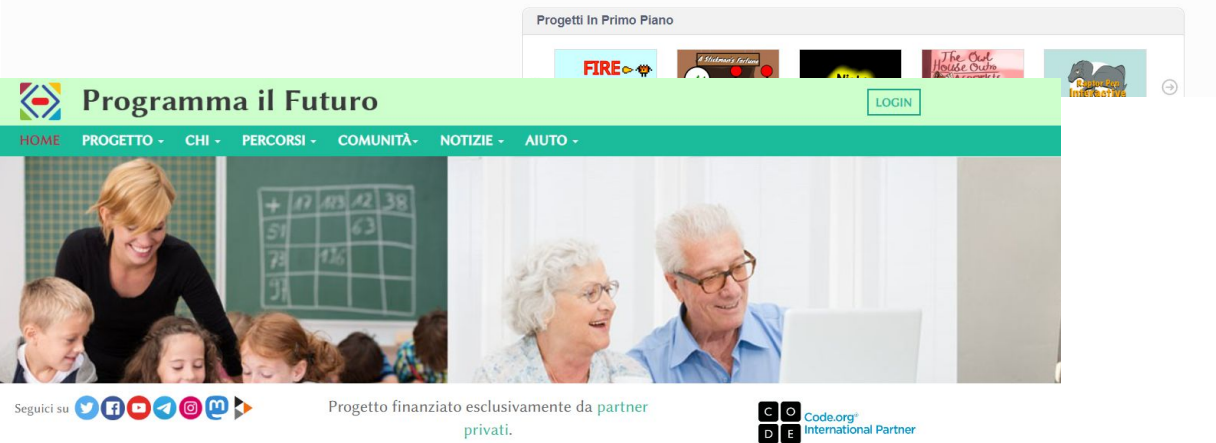
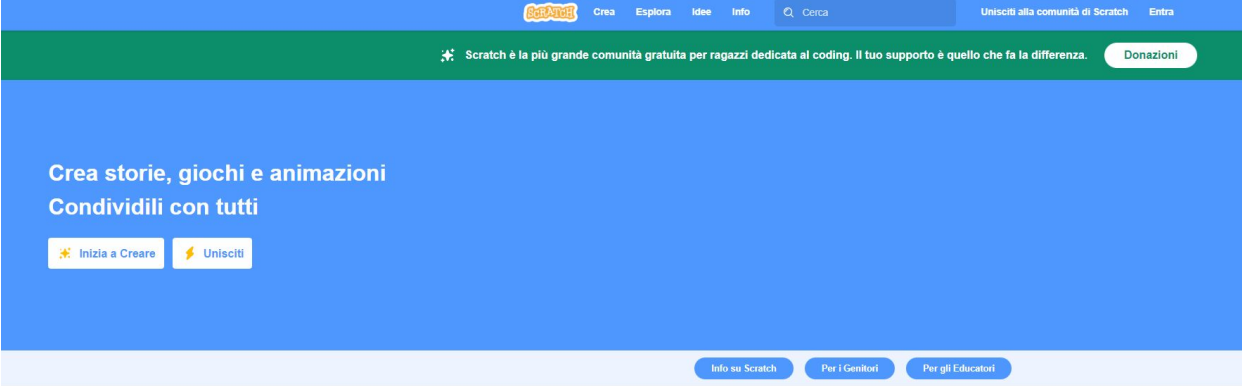


mlol | storie

Storie, come non le avete mai viste.









Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e formazione
Direzione Generale per gli ordinamenti scolastici e la valutazione del sistema nazionale di istruzione

INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI

Documento a cura del Comitato Scientifico Nazionale
per le Indicazioni Nazionali per il curriculum
della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione

DG ORDINAMENTI



Nei contesti attuali, in cui la tecnologia dell'informazione è così pervasiva, la padronanza del *coding* e del pensiero computazionale possono aiutare le persone a governare le macchine e a comprenderne meglio il funzionamento, senza esserne invece dominati e asserviti in modo acritico.

Questi aspetti ed altri connessi allo sviluppo tecnologico, sono considerati dalle Indicazioni 2012 nel paragrafo dedicato alla Tecnologia:

(...) "Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile."



Finanziato dall'Unione europea



Ministero dell'Istruzione



Italiadomani

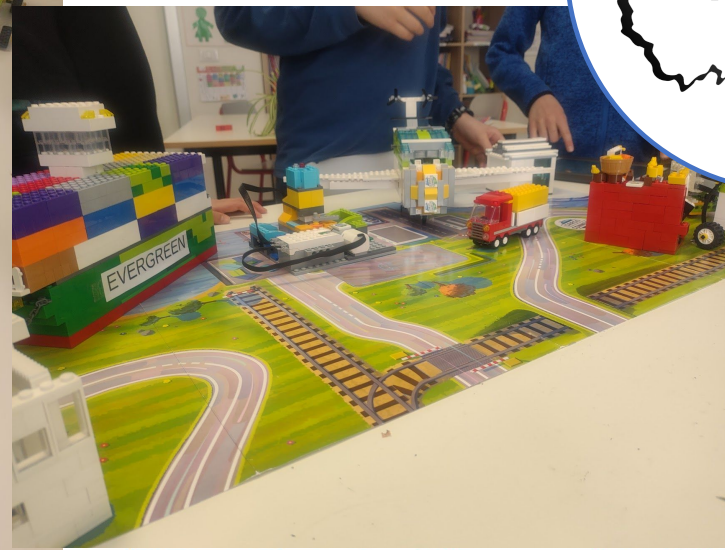
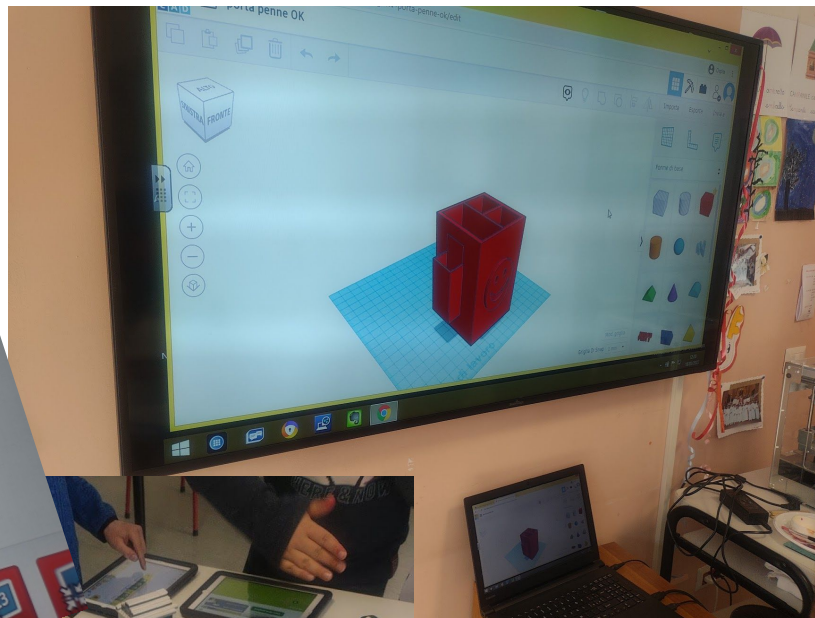
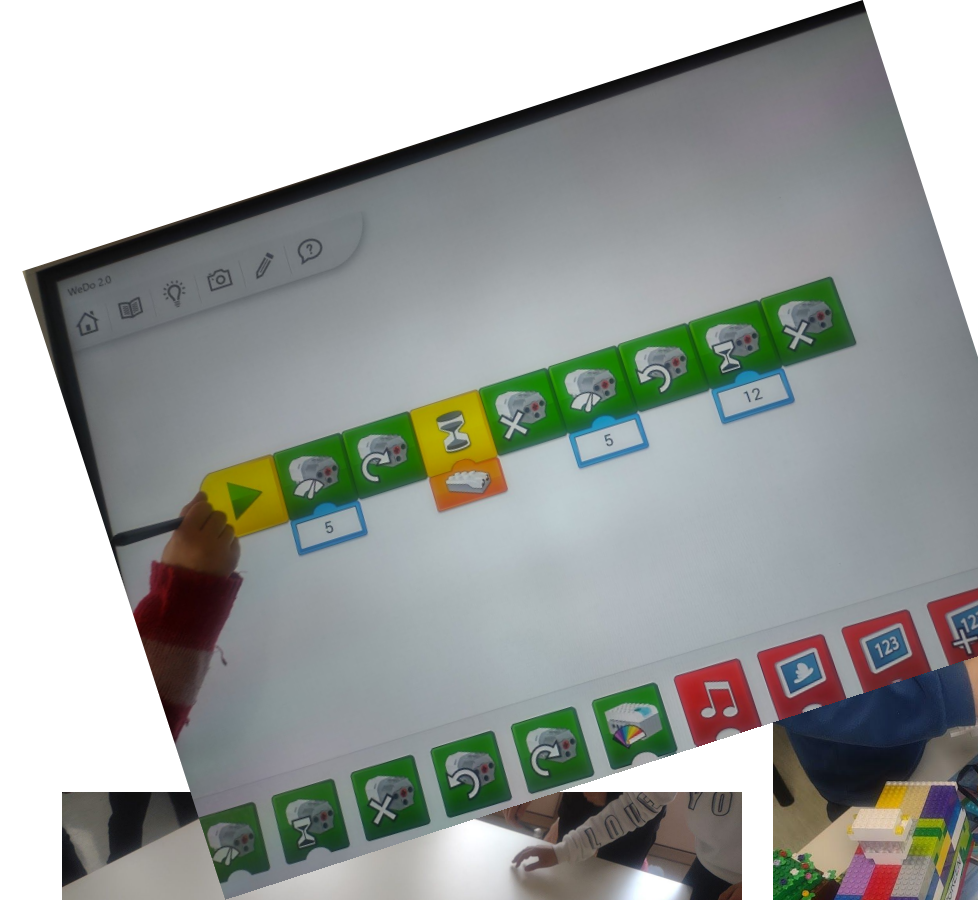


FUTURA



**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**

65





**Adotta un'idea
per partecipare**



**Proponi un'esperienza
di innovazione**



**Scopri il manifesto
del progetto**

I numeri di Avanguardie Educative





Il Movimento

Il Movimento delle Piccole Scuole riunisce gli istituti scolastici situati nei territori geograficamente isolati e con un esiguo numero di studenti.

Il Manifesto

I principi e gli obiettivi che il Movimento ha definito per la crescita qualitativa delle Piccole Scuole

La Formazione

L'Indire interviene con percorsi di formazione e valorizzazione professionale per i docenti delle Piccole Scuole

*le app a disposizione per arricchire le nostre lezioni sono moltissime
non resta che provare*

*Se si perde loro (gli ultimi) la scuola non è più scuola.
E' un ospedale che cura i sani e respinge i malati...*



*La scuola ha un problema solo. I ragazzi che perde. don Lorenzo Milani
grazie e buon lavoro
bruno.chiozzi@posta.istruzione.it*