

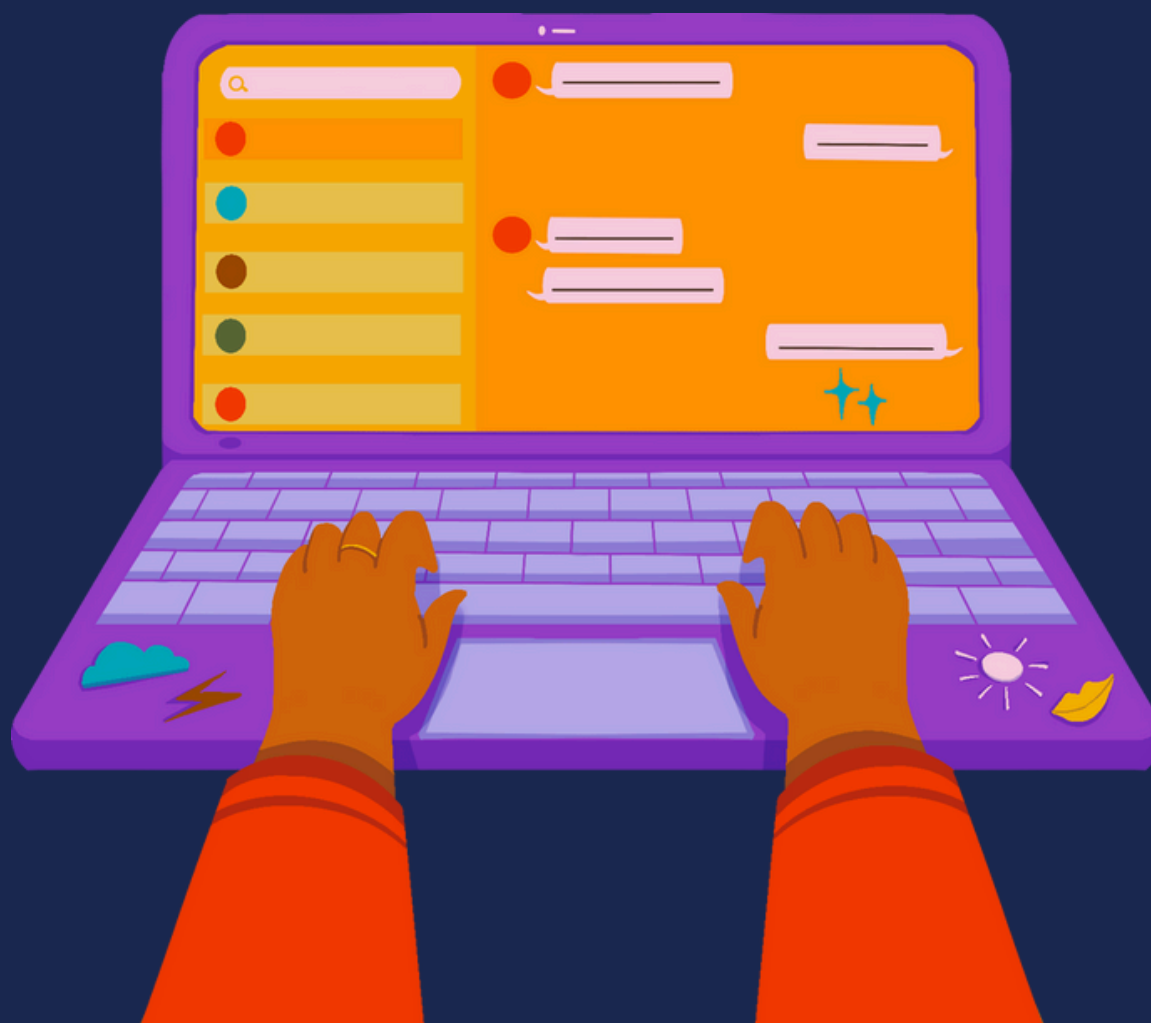


Cofinanziato  
dall'Unione europea



# Sustainable Development Goals for Pupils

## Programma del corso di competenze digitali



 **CENTRO SVILUPPO  
CREATIVO  
DANILO DOLCI**

 **EMA**  
European Multicultural Association



## Imprint

**A cura di:** Ecole Primaire Publique Piton La Ravine Blanche (Francia), Eco - Logic (Macedonia), OOU

Malina Popivanova (Macedonia), Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci (Italia), European Multicultural Association (Bulgaria), Yenimahalle Istiklal Ilkokulu (Turchia).

**Design e layout: Eco Logic** Il presente documento (in lingua inglese, francese, italiana, bulgara, turca e macedone) e altri materiali prodotti nell'ambito del progetto sono disponibili gratuitamente al link: [sdg4pupils.eu](http://sdg4pupils.eu)

Tutti i materiali sono soggetti alla licenza Creative Commons CC-BY-NC-SA. Possono essere utilizzati, riprodotti, distribuiti e modificati alle seguenti condizioni:

Deve essere riconosciuta una menzione di paternità adeguata. L'eventuale ulteriore distribuzione o sviluppo dell'opera non può avere scopi commerciali e deve essere effettuato con la stessa licenza dell'originale. È esplicitamente consentito l'uso dei materiali in seminari, *workshop* e in classe, anche se la persona che tiene l'attività riceve un compenso. Maggiori informazioni al link:

[www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org)



Il presente programma è parte del progetto Erasmus+ *Sustainable Development Goals for Pupils*.

*Project Number: 2022-1-FR01-KA220-SCH-000087085*

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



**Cofinanziato  
dall'Unione europea**

## Introduzione

L'ambito dell'istruzione è in continuo cambiamento e si evolve ogni giorno, rendendo le competenze digitali insostituibili e necessarie, tanto per le educatrici e gli educatori che per le e gli studenti. Il progetto Erasmus+ "Sustainable Development Goals for Pupils (SDGP)" riconosce tale crescente necessità e ha sviluppato un corso di competenze digitali strutturato e destinato alle e agli insegnanti. Il corso si compone di presentazioni PowerPoint, quiz e video e fornisce alle e ai docenti gli strumenti necessari a integrare la tecnologia al livello professionale, ottimizzando le proprie capacità di comunicazione, collaborazione e innovazione pedagogica. Questa iniziativa mira a colmare il divario tra gli strumenti digitali e le pratiche di insegnamento sostenibile, rispettando così gli obiettivi globali in materia di istruzione e promuovendo l'inclusività, il coinvolgimento attivo e l'apprendimento permanente.

Il corso contiene sei moduli, ciascuno dei quali affronta un aspetto differente dell'educazione digitale. Tramite i moduli, il corso mira a fornire alle e ai docenti competenze pratiche, conoscenza teorica e strategie attuabili per utilizzare in maniera efficace le tecnologie digitali nell'ambito della classe. Dalla promozione della collaborazione all'*empowerment* digitale delle e degli studenti, i moduli forniscono alle e agli educatori un piano per navigare in un mondo guidato dalla tecnologia.

### **Modulo 1. Utilizzare gli strumenti digitali per la cooperazione e la comunicazione**

Questo modulo illustra come le tecnologie digitali sono in grado di semplificare la collaborazione e la comunicazione tra insegnanti, studenti e comunità educative più ampie. Le educatrici e gli educatori potranno apprendere a sfruttare le piattaforme digitali per il *networking* professionale, la collaborazione tra pari e la comunicazione in tempo reale, promuovendo così una cultura di condivisione di conoscenza e di supporto reciproco.

### **Modulo 2. Risorse digitali: selezione, modifica, creazione e condivisione**

Il modulo esplora in profondità le considerazioni etiche e pratiche della selezione, dell'adattamento e della creazione delle risorse digitali. Sottolinea, inoltre, le cose da fare e da non fare nella gestione di tali risorse, mostrando a educatrici ed educatori come curare e condividere contenuti in maniera responsabile e in linea con i propri obiettivi pedagogici.

### **Modulo 3. Gestire le tecnologie nell'insegnamento e nell'apprendimento**

Il modulo tratta il tema dell'integrazione efficace degli strumenti digitali alle pratiche didattiche. Le e gli insegnanti potranno esplorare i principi della gestione delle tecnologie digitali, allo scopo di ottimizzare il coinvolgimento delle e degli studenti, promuovere svariati stili di apprendimento e incoraggiare lo sviluppo di ambienti educativi collaborativi e autonomi.

### **Modulo 4. Strumenti digitali e tecniche di valutazione per il personale docente**

La valutazione è una componente essenziale del sistema educativo. Questo modulo si occupa di illustrare alle e ai docenti una serie di strumenti e tecniche digitali volte alla valutazione delle e degli studenti. Pone, inoltre, l'accento sul *feedback* e sull'analisi dei progressi, permettendo così al personale docente di selezionare le strategie di valutazione più efficaci e in linea con le esigenze della pedagogia moderna.

## **Modulo 5. Migliorare il processo di inclusione della tecnologia digitale**

L'inclusività è un pilastro dell'istruzione. Questo modulo esplora i vari utilizzi degli strumenti digitali nella promozione dell'accessibilità e della personalizzazione. Le e i docenti potranno creare classi inclusive, in cui tutte le e tutti gli studenti possano partecipare attivamente e godere dei vantaggi dell'apprendimento digitali, indipendentemente dalle capacità o dal contesto di provenienza.

## **Modulo 6. Promuovere le competenze digitali delle e degli studenti**

Il modulo finale mira a fornire alle e agli studenti gli strumenti necessari all'utilizzo creativo e responsabile delle tecnologie. Permetterà al personale docente di esplorare pratiche che permettano alle e ai discenti di sviluppare competenze digitali fondamentali, incluse la comunicazione, la creazione di contenuti e il *problem solving*. Tali competenze servono a preparare le e gli studenti a navigare il mondo digitale con spirito fiducioso e innovativo.

Ciascun modulo si concentra su un'area distinta dell'integrazione digitale, conferendo a educatrici ed educatori le competenze e le strategie necessarie a creare un ambiente didattico moderno, inclusivo e in cui la tecnologia occupa il ruolo principale. Il corso permette al personale docente di migliorare la propria alfabetizzazione digitale e, al contempo, di spronare le proprie e i propri studenti a diventare cittadine e cittadini digitali con impegno e responsabilità.

Attraverso i vari moduli, le e i docenti potranno acquisire una comprensione globale del ruolo degli strumenti digitali volti a innovare gli approcci all'insegnamento. Il progetto Erasmus+ "Sustainable Development Goals for Pupils" mira a fornire al personale docente le competenze fondamentali per poter creare una classe sostenibile, inclusiva e pronta ad affrontare il futuro, permettendo al contempo che l'istruzione si evolva di pari passo ai progressi permessi dalla tecnologia.

## Modulo 6. Promuovere le competenze digitali delle e degli studenti

<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Integrazione degli strumenti digitali nell'insegnamento:</b> il personale docente sarà in grado di sviluppare e implementare una strategia digitale che integri efficacemente diverse tecnologie educative nel loro programma.</li><li>- <b>Valutazione delle competenze digitali:</b> il personale docente valuterà le proprie competenze digitali e quelle delle e degli studenti, utilizzando diversi strumenti e strategie di valutazione.</li><li>- <b>Strategie didattiche per la cittadinanza digitale:</b> il personale docente acquisirà metodi didattici efficaci e risorse per integrare le lezioni sulla cittadinanza digitale al programma, promuovendo la comprensione da parte delle e degli studenti dei principi etici online.</li></ul>
<b>Competenze di apprendimento</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Competenza nelle tecnologie educative:</b> capacità di utilizzare in modo efficace una serie di strumenti e piattaforme digitali a scopo educativo.</li><li>- <b>Facilitazione del pensiero critico:</b> sviluppo di competenze per stimolare il pensiero critico e il problem solving nelle e negli studenti attraverso l'uso di risorse digitali e attività di apprendimento tecnologico.</li><li>- <b>Competenze digitali:</b> il personale docente dimostrerà una solida comprensione dei vari strumenti e piattaforme digitali, consentendo loro di integrare la tecnologia alle pratiche didattiche in modo efficace.</li></ul>

## Introduzione

**Una competenza digitale** è la capacità di interagire, valutare e produrre informazioni con competenza e senso critico su diverse piattaforme digitali. Combina le capacità tecniche, la capacità di alfabetizzazione all'informazione e l'interazione responsabile con i contenuti digitali. Inoltre, comprende l'intelligenza cognitiva ed emotiva, nonché la comprensione del contesto socioculturale al fine di navigare in modo efficace negli ambienti digitali. 26 Per rispondere alle crescenti richieste della società, è fondamentale che l'istruzione superiore migliori le competenze digitali. Questo garantisce che gli individui possiedano le competenze digitali necessarie e le qualifiche richieste nel contesto attuale. 27

**L'alfabetizzazione all'informazione** è fondamentale per la competenza digitale, comprendendo la capacità di riconoscere, trovare, valutare e utilizzare efficacemente le informazioni. La competenza nell'alfabetizzazione all'informazione richiede solide abilità nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. È strettamente legata all'alfabetizzazione informatica, che implica le competenze TIC, e all'alfabetizzazione mediatica, che si concentra sulla comprensione dei diversi formati e canali di informazione. Navigare con successo online e interpretare i documenti multimediali richiede sia abilità tecniche che capacità analitiche. 28

### Alfabetizzazioni accademiche



Tratto da "Information Literacy Landscape" 29

26 Røkenes, F. M., & Krumsvik, R. J. (2014). Development of student teachers' digital competence in teacher education-A literature review. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 9(4), 250-280. <https://www.idunn.no/doi/10.18261/ISSN1891-943X-2014-04-03>

27 Mezarina, C., Páez, H., Terán, O., & Toscano, R. (2015). Aplicación de las TIC en la educación superior como estrategia innovadora para el desarrollo de competencias digitales. *Campus Virtuales*, 3(1), 88-101. Estratto da: <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/52>

28 UNESCO, (2023). Information Literacy, <https://www.unesco.org/en/ifap/information-literacy>

29 Coonan, E., & Jane, S. (2014, Aprile 29). "My dolly's bigger than your dolly", or, Why our labels no longer matter. Estratto da <https://librarianogoddess.wordpress.com/2014/04/29/my-dollys-bigger/>

Il diagramma illustra che raggiungere una vera "alfabetizzazione all'informazione" implica coltivare contemporaneamente diversi aspetti chiave 30:

- consapevolezza delle proprie interazioni in un contesto digitale;
- capacità di attribuire un significato alle informazioni incontrate;
- definire chiaramente il tipo di informazioni necessarie;
- comprensione dell'uso etico delle informazioni;
- comprensione del proprio ruolo nella comunicazione professionale;
- capacità di valutare le informazioni in base alla credibilità e all'autorità.

Internet facilita la condivisione delle risorse, migliorando l'accesso alle informazioni. Tuttavia, consente a chiunque di trovare, creare e distribuire facilmente contenuti online, annullando la distinzione tra content creator e consumatrici e consumatori. Di conseguenza, è aumentata la quantità di contenuti prodotti dagli utenti, insieme alle numerose piattaforme in cui questi contenuti possono essere condivisi online. 32 **Creare contenuti digitali** implica produrre materiali originali utilizzando strumenti come blog, video, podcast e social media. Incoraggiare le e gli studenti a creare i propri contenuti stimola la creatività e il pensiero critico, aiutandoli a esprimere le proprie idee e a interagire con le altre persone. Favorisce anche la comprensione delle implicazioni etiche della condivisione online, comprese le questioni relative ai diritti d'autore e l'importanza di una comunicazione rispettosa.

---

30 Madison College Libraries, (2024). Information Literacy: Guide for Students: What is Information Literacy?, <https://libguides.madisoncollege.edu/InfoLitStudents>

31 Brown, JS and Adler, R. 2008. Minds on fire: Open education, the long tail, and learning 2.0. EDUCAUSE Review, 43(1): 16-32

32 Conole, G and Culver, J. 2010. The design of cloudworks: Applying social networking practice to foster the exchange of learning and teaching ideas and designs. Computers & Education, 54(3): 679-692. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.09.013>

Incoraggiare la competenza digitale in classe significa integrare la tecnologia nei processi di insegnamento e apprendimento in modo riflessivo. Di seguito, vengono riportati alcuni approcci efficaci:

1. **Inserire la tecnologia nel programma:** utilizzare strumenti digitali per l'insegnamento di diverse materie con lo scopo di arricchire le esperienze di apprendimento. Ad esempio, le e gli studenti potrebbero creare presentazioni multimediali o collaborare su documenti condivisi per progetti di gruppo. 33
2. **Insegnare competenze per la valutazione critica:** includere lezioni mirate a valutare l'attendibilità delle informazioni online. Le attività potrebbero includere il confronto di vari articoli di notizie su un singolo argomento o la valutazione dell'attendibilità di diversi siti web. 34
3. **Promuovere la collaborazione:** creare un'atmosfera collaborativa in classe in cui le e gli studenti possono lavorare insieme sulle iniziative digitali. Questo non solo affina le loro competenze digitali, ma favorisce anche il lavoro di squadra e la comunicazione.
4. **Offrire opportunità per la creazione di contenuti:** incoraggiare le e gli studenti a partecipare a progetti che richiedano loro di creare contenuti digitali. Ciò potrebbe comportare la scrittura di blog, la realizzazione di video o la progettazione di infografiche, permettendo loro di esprimere il proprio apprendimento in modi innovativi.
5. **Dimostrare una cittadinanza digitale responsabile:** educare le e gli studenti sui principi etici online, ovvero su come proteggere la propria privacy, rispettare la proprietà intellettuale e comunicare in modo appropriato. Questo li aiuta a comprendere gli effetti delle loro azioni nel mondo digitale. 35

Sottolineando queste strategie, il personale docente può migliorare efficacemente le competenze digitali, preparando le e gli studenti con le competenze fondamentali per avere successo in un mondo guidato dalla tecnologia.

---

33 Taylor, L. M., Casto, D. J., & Walls, R. T. (2004). Tools, time, and strategies for integrating technology across the curriculum. *Journal of Constructivist Psychology*, 17(2), 121-136. <https://doi.org/10.1080/10720530490273908>

34 Cortoni, I., Cervelli, P., & LO PRESTI, V. (2015). Digital competence assessment. A proposal of operationalization of the critical analysis. *The Journal of Media Literacy Education*, 7(1), 46-57.

35 European School Education Platform, (2024), Raising the responsible digital citizens of tomorrow, Commissione Europea, <https://school-education.ec.europa.eu/en/discover/news/raising-responsible-digital-citizens-tomorrow>



## Importanza delle competenze digitali

Mentre affrontiamo le sfide del XXI secolo, è fondamentale dotare le e gli studenti delle competenze digitali di cui hanno bisogno per avere successo in ambito accademico e per interagire in modo significativo con l'ambiente circostante.

Le **competenze del XXI secolo** comprendono una varietà di capacità e qualità che possono essere apprese o sviluppate per migliorare il pensiero, l'apprendimento, il lavoro e la vita. Queste includono la creatività e l'innovazione, l'analisi critica, la risoluzione dei problemi, il processo decisionale, l'autoriflessione, la comunicazione efficace, il lavoro di squadra, l'alfabetizzazione all'informazione, l'alfabetizzazione digitale, la cittadinanza a livello locale e globale, le competenze per la vita e la carriera e la responsabilità personale e sociale, che implica anche una comprensione della consapevolezza e sensibilità culturale. <sup>36</sup> Queste competenze sono fondamentali soprattutto per raggiungere gli **obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs) delle Nazioni Unite**.

Gli **obiettivi di sviluppo sostenibile** sono un componente chiave dell'agenda globale 2030 per lo sviluppo sostenibile, che si pone l'obiettivo di affrontare una serie di sfide globali urgenti, tra cui la povertà, la disuguaglianza, i cambiamenti climatici, il degrado ambientale, la pace e la giustizia. <sup>37</sup> Inserendo le competenze digitali, nel programma, le istituzioni educative possono preparare le e gli studenti ad affrontare alcune delle questioni globali più urgenti. Ad esempio, le persone che possiedono già delle competenze digitali possono partecipare attivamente alla ricerca e alla difesa del cambiamento climatico, della giustizia sociale e della sanità pubblica. Gli strumenti digitali consentono loro di raccogliere e interpretare i dati, creare presentazioni coinvolgenti e diffondere le loro opinioni a un pubblico più ampio. Questa capacità di impegnarsi in modo consapevole coltiva un senso di cittadinanza globale e responsabilità tra le persone giovani. <sup>38</sup>

<sup>36</sup> Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Defining twenty-first century skills. Assessment and teaching of 21st century skills, 17-66. [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-2324-5\\_2](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-94-007-2324-5_2)

<sup>37</sup> Department of Economic and Social Affairs, Sustainable Development, The 17 Goals, United Nations, <https://sdgs.un.org/goals>  
<sup>38</sup> ICDL – The Digital Skills Standard, (2024), Why Digital Literacy is essential for students in the 21st Century, <https://icdl.org/empowering-students-with-essential-digital-skills-for-future-success/>

Ponendo in risalto l'importanza delle competenze digitali e promuovendo una cultura di curiosità ed esplorazione, il personale docente può motivare le e gli studenti a concepire l'apprendimento come un **percorso permanente**. Incoraggiare l'impegno con corsi online, webinar e altre risorse digitali aiuta le e gli studenti a rimanere aggiornati nei loro settori e a scoprire nuovi interessi. Inoltre, coltivare le competenze digitali incoraggia le e gli studenti a valutare i propri progressi e individuare le aree di miglioramento. Acquisiscono così esperienza nella ricerca di risorse, nel mettersi in contatto con le e i mentori e nella collaborazione con le compagne e i compagni - competenze fondamentali per avere successo nel complesso mondo del lavoro odierno. Questo approccio proattivo all'apprendimento non solo migliora il rendimento personale, ma favorisce anche lo sviluppo di una società più consapevole e attiva. 39

L'**apprendimento permanente** può avvenire in contesti formali come, ad esempio, i corsi di sviluppo professionale, i seminari e i laboratori, ma anche in contesti informali come, ad esempio, la lettura di libri, ascoltare di podcast, la partecipazione a dibattiti online o l'apprendimento attraverso le esperienze quotidiane. Non comprende solo lo sviluppo di competenze tecniche e professionali, ma anche una crescita personale, sociale e culturale. L'idea di base è che l'apprendimento sia un processo dinamico che deve essere coltivato e sostenuto nel corso del tempo per rimanere rilevante in un mondo in continuo cambiamento. 40

---

39 Licata, P., (2024), Lifelong Learning: che cos'è e cosa sapere sull'apprendimento permanente, <https://www.peoplechange360.it/people-strategy/development-and-learning/lifelong-learning-che-cosa-e-cosa-sapere-su-apprendimento-permanente/>

40 Pintimalli, A., 2024, Lifelong Learning, Fondazione Patrizio Paoletti, <https://fondazionepatriziopaoletti.org/glossario/lifelong-learning/>

## Strategie per l'insegnamento delle competenze digitali

Una **strategia digitale** nell'educazione è un piano complessivo che delinea come le istituzioni educative integreranno le tecnologie digitali per migliorare la didattica e l'apprendimento. Questa strategia ha lo scopo di migliorare i risultati educativi, promuovere le competenze digitali e preparare le e gli studenti a un mondo guidato dalla tecnologia. Comprende diversi aspetti, tra cui lo sviluppo del programma, la formazione del personale docente, la distribuzione delle risorse e l'introduzione di tecnologie innovative.

Componenti chiave della strategia digitale nell'educazione includono la determinazione di una visione e degli obiettivi chiari per l'integrazione delle tecnologie. Ciò comporta lo sviluppo di un programma che incorpori le competenze digitali in tutte le materie, garantendo che le e gli studenti usino la tecnologia in modo significativo. <sup>41</sup>

Lo sviluppo professionale è fondamentale; infatti fornendo formazione continua e supporto al personale docente migliora la loro alfabetizzazione digitale e le pratiche didattiche, ponendoli nelle condizioni di usare la tecnologia in aula in modo efficace.



Tratto da "Digital Strategy Stakeholders"<sup>42</sup>

<sup>41</sup> HRD - The HR Director, (2023), Preparing schools for a comprehensive digital strategy, <https://www.thehrdirector.com/preparing-schools-comprehensive-digital-strategy/>

<sup>42</sup> Anderson, M., and Kingsley, A., (2022), A Guide to creating a Digital Strategy in Education, NetSupport, [https://www.netsupportsoftware.com/webresources/brochures/Digital\\_Strategy\\_Guide\\_v3.pdf](https://www.netsupportsoftware.com/webresources/brochures/Digital_Strategy_Guide_v3.pdf)

	<p><b>Strategie per l'insegnamento delle competenze digitali:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Introdurre la tecnologia nel programma:</b> impiegare gli strumenti e le piattaforme digitali in diverse materie per migliorare l'apprendimento, motivare le e gli studenti a utilizzare software per presentazioni, ricerche e progetti di gruppo. Ad esempio, l'uso di Google Docs per i compiti di gruppo incoraggia il lavoro di squadra e la comunicazione efficace.</li> <li>● <b>Promuovere il pensiero critico e il problem solving:</b> stimolare le e gli studenti a esaminare le informazioni e affrontare le difficoltà attraverso l'uso delle risorse digitali. Assegnare progetti che richiedono ricerca, valutazione delle fonti e l'uso di strumenti digitali per individuare una soluzione. Ad esempio, le e gli studenti potrebbero condurre sondaggi online e analizzare i dati usando i fogli di calcolo.</li> <li>● <b>Favorire l'espressione creativa con i media digitali:</b> offrire alle e agli studenti opportunità per creare e condividere contenuti digitali. Possono creare video, podcast o blog su argomenti a cui sono interessati, coltivando la creatività e, allo stesso tempo, insegnando loro l'uso efficace degli strumenti multimediali.</li> </ul>
	<p><b>Competenze richieste al personale docente:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Competenza nell'uso di strumenti digitali:</b> il personale docente dovrebbe essere in grado di utilizzare diverse tecnologie educative e piattaforme digitali per integrarle efficacemente nella didattica.</li> <li>• <b>Comprensione della cittadinanza digitale:</b> il personale docente deve modellare e insegnare un comportamento online responsabile, sottolineando l'importanza dei principi etici e la sicurezza negli ambienti digitali.</li> <li>• <b>Capacità di facilitare l'apprendimento collaborativo:</b> il personale docente dovrebbe essere in grado di favorire un ambiente di apprendimento collaborativo, incoraggiando il lavoro di squadra attraverso l'uso degli strumenti digitali.</li> <li>• <b>Adattabilità alle nuove tecnologie:</b> il personale docente deve rimanere aggiornato con le tecnologie emergenti ed essere disposto ad adattare le loro pratiche didattiche per introdurre nuovi strumenti,</li> <li>• <b>Competenza nella valutazione:</b> il personale docente dovrebbe saper utilizzare gli strumenti di valutazione digitali per esaminare l'apprendimento delle e degli studenti e fornire un <i>feedback</i> costruttivo. <sup>43</sup></li> <li>• <b>Solide competenze di comunicazione:</b> una comunicazione efficace è fondamentale per guidare le e gli studenti nei progetti digitali e facilitare le discussioni sui contenuti digitali.</li> </ul>

<p><b>Valutazione delle competenze digitali</b></p>	<p>Valutare le competenze digitali del personale docente è fondamentale per garantire che possano integrare efficacemente la tecnologia nei metodi didattici. Ci sono diverse strategie che possono essere usate, tra queste l'uso di portfolio digitali è considerato una delle opzioni più coinvolgenti ed efficaci.</p> <p>Un <b>portfolio digitale</b> è una raccolta digitale del lavoro, dei traguardi e delle riflessioni delle e degli studenti che evidenzia il loro percorso educativo e le competenze digitali.</p> <p>Questo tipo di portfolio ha diversi scopi, tra cui:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>mostrare il proprio lavoro:</b> le e gli studenti possono presentare i progetti, i compiti e le presentazioni multimediali che illustrano la loro conoscenza e l'uso degli strumenti digitali.</li> <li>● <b>riflettere sull'apprendimento:</b> i portfolio spingono le e gli studenti a riflettere sulle loro esperienze di apprendimento, le competenze che hanno sviluppato e le aree di miglioramento, promuovendo lo sviluppo di una mentalità di crescita.</li> <li>● <b>dimostrare l'acquisizione delle competenze digitali:</b> organizzando il loro lavoro, le e gli studenti mostrano la loro competenza in diverse abilità digitali, come la creazione di contenuti, la collaborazione e il pensiero critico.</li> </ul>
	<p>Implementazione:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Selezione degli strumenti:</b> individuare le piattaforme (come, ad esempio, Google Sites, WordPress, o le applicazioni per realizzare portfolio personalizzati come Seesaw) che facilitano l'integrazione di diversi formati multimediali, tra cui testo, immagini e video. Consulta il modulo 1 del corso per saperne di più sugli strumenti digitali.</li> <li>2. <b>Determinare le linee guida:</b> offrire criteri chiari relativi al contenuto del portfolio come, ad esempio, l'inserimento di determinati progetti, testi riflessivi e dimostrazioni delle competenze digitali acquisite.</li> <li>3. <b>Spunti di riflessione:</b> incentivare le e gli studenti a scrivere le loro riflessioni sul lavoro svolto, parlando di ciò che hanno imparato, le difficoltà incontrate e come hanno utilizzato gli strumenti digitali.</li> </ol> <p><b>Feedback da parte delle compagne e dei compagni:</b> introdurre sessioni di revisione tra pari, permettendo alle e agli studenti di valutare a vicenda i propri portfolio, incoraggiando la collaborazione e l'analisi critica.</p>

**Strumenti per promuovere le competenze digitali**

● **Progettazione e creatività:**

- **Canva:** perfetto per realizzare progetti visivamente accattivanti come presentazioni, poster e grafiche per social media, utilizzando modelli intuitivi.
- **Pixlr:** Uno strumento per modificare le foto basato sul web che consente alle e agli studenti di modificare facilmente le immagini, favorendo la creatività nella progettazione digitale.

● **Programmazione e codifica:**

- **Scratch:** una piattaforma fantastica per imparare a scrivere programmi attraverso la programmazione a blocchi, che consente alle e agli studenti di creare giochi e animazioni.
- **Code.org:** offre attività interattive di programmazione e giochi che introducono le nozioni di programmazione in modo divertente.

● **Collaborazione e comunicazione:**

- **Google Classroom:** una grande piattaforma per gestire i compiti, facilitare le discussioni e collaborare ai progetti con le compagne e i compagni e il personale docente.
- **Padlet:** una bacheca digitale interattiva in cui le e gli studenti possono lavorare insieme, scambiandosi idee e creando contenuti condivisi.

● **Apprendimento e tutorial:**

- **Khan Academy:** offre risorse educative gratuite su diversi argomenti, tra cui la programmazione informatica e l'alfabetizzazione digitale, specificamente progettate per discenti giovani.
- **Common Sense Education:** fornisce risorse per insegnare la cittadinanza digitale e l'alfabetizzazione mediatica, permettendo alle e agli studenti di navigare nel mondo digitale in modo sicuro.

● **Piattaforme di apprendimento online:**

- **Tynker:** una piattaforma online che insegna la programmazione attraverso giochi e lezioni interattive, adattandosi ai diversi livelli e interessi.
- **Codecademy:** sebbene sia una piattaforma più avanzata, offre lezioni sulla programmazione interattive che possono essere adatte alle e agli studenti pronti per approfondire la loro conoscenza dell'argomento.

● **Creazione di contenuti multimediali e video:**

- **WeVideo:** una piattaforma per l'editing dei video facile da usare in cui le e gli studenti possono creare e modificare video, perfetta per i progetti e le presentazioni scolastiche.
- Flipgrid:** una piattaforma di video-discussione che permette alle e agli studenti di esprimere le loro idee e condividere progetti tramite video brevi, favorendo il coinvolgimento e l'interazione tra compagne e compagni.

## Difficoltà nella promozione delle competenze digitali

- **Crescita rapida degli strumenti digitali:** l'evoluzione continua delle tecnologie digitali presenta una serie di sfide. Le piattaforme educative e i software spesso aggiornano le loro funzionalità, generando un divario di conoscenze tra docenti e le nuove risorse disponibili. Ciò può condurre all'uso inefficace degli strumenti, poiché il personale docente potrebbe non conoscere le ultime funzionalità utili per migliorare la didattica. Selezionare e adottare strumenti rilevanti richiede tempo e risorse che spesso scarseggiano. 44
- **Resistenza al cambiamento:** la resistenza al cambiamento è un ostacolo significativo all'integrazione delle competenze digitali. Il personale docente con anni di esperienza nell'utilizzo di metodi tradizionali potrebbe sentirsi minacciato dall'idea di dover modificare il proprio approccio. Questa resistenza è spesso alimentata dalla paura dell'ignoto: molte e molti docenti si preoccupano della loro capacità di padroneggiare le nuove tecnologie o di come inserirle efficacemente nella didattica. Senza un supporto adeguato, potrebbero sentirsi sopraffatti, portando all'implementazione sporadica delle tecnologie digitali.
- **Accesso e strumenti limitati:** l'integrazione della tecnologia digitale in aula dovrebbe aiutare il personale docente e le e gli studenti a migliorare la didattica e l'esperienza di apprendimento. Tuttavia, il limitato accesso alle risorse e agli strumenti rimane un ostacolo significativo al successo nell'acquisizione delle conoscenze. 45 Inoltre, molte e molti studenti esprimono frustrazione e stress a scuola a causa della connessione a Internet insufficiente in tutto il campus. 46 Le e gli studenti che si trovano in zone remote spesso hanno difficoltà ad accedere a una rete Internet affidabile a causa del segnale debole. Ciò può impedire loro di partecipare ai corsi online ottenendo gli stessi risultati di un corso in presenza. Oltre a ciò, le condizioni all'interno delle istituzioni educative presentano difficoltà aggiuntive, come la preparazione per l'implementazione di iniziative di alfabetizzazione digitale, la formazione del personale scolastico e docente nelle TIC e garantire la disponibilità delle risorse digitali adeguate. 47
- **Introdurre le competenze digitali nel programma:** integrare le competenze digitali al programma già esistente è un compito complesso. Spesso i programmi scolastici sono rigidi e si concentrano su contenuti specifici, ostacolando l'introduzione di nuovi argomenti senza sacrificare ciò che è già stato pianificato. Inoltre, l'assenza di allineamento con i criteri educativi nazionali, che potrebbero non riconoscere ufficialmente le competenze digitali, può ridurre l'incentivo per le e i docenti a incorporare questi elementi. Questa situazione è ulteriormente aggravata dai limiti di tempo: il personale docente ha un carico lavorativo già pesante e potrebbe non avere l'opportunità di dedicare tempo all'insegnamento delle competenze digitali.

44 WhatFix Blog, (2024), 11 Critical Digital Transformation Challenges to Overcome, <https://whatfix.com/blog/digital-transformation-challenges/>

45 Bingimlas, K. A. (2009). Barriers to the successful integration of ICT in teaching and learning environments: A review of the literature. Eurasia Journal of Mathematics, science and technology education, 5(3), 235-245. <https://doi.org/10.12973/ejmste/75275>

46 Argawati, N. O., & Suryani, L. (2020). Digital-based instruction: Chances and challenges in English language teaching context. Int J Eval & Res Educ. ISSN, 2252(8822), 1139. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i4.20579>

47 Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2013). Challenges to learning and schooling in the digital networked world of the 21st century. Journal of computer assisted learning, 29(5), 403-413. <https://doi.org/10.1111/jcal.12029>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Mancanza di alfabetizzazione digitale delle e degli studenti:</b> le e gli studenti hanno bisogno di supporto per comprendere come si manifesta il potere negli ambienti online e per incorporare il pensiero critico nelle attività educative. 48 Non tutte e tutti gli studenti sanno utilizzare gli strumenti digitali, quindi l'uso di materiali online può risultare difficile e complesso. 49 Inoltre, molte e molti studenti affermano che molte risorse incontrate online possono essere difficili da leggere e comprendere. 50</li> <li>• <b>Sicurezza online e privacy dei dati:</b> molte e molti docenti non ricevono una formazione adeguata per affrontare questioni di sicurezza e privacy, mettendo a rischio le e gli studenti. Inoltre, le scuole potrebbero non avere politiche chiare riguardanti la protezione dei dati, creando confusione sulle responsabilità delle e degli studenti e del personale docente.</li> <li>• <b>Uso improprio della tecnologia:</b> l'uso improprio della tecnologia rappresenta un'altra sfida significativa. Le e gli studenti possono distrarsi facilmente durante le lezioni, utilizzando i dispositivi per attività non accademiche come i social media o i giochi. Ciò non solo mina l'apprendimento, ma può anche portare a conflitti tra studenti e docenti. Inoltre, la natura anonima delle interazioni online può aumentare i casi di cyberbullismo, creando un ambiente scolastico tossico. 51</li> <li>• <b>Mancanza di alfabetizzazione digitale delle e dei docenti:</b> Un fattore importante per raggiungere gli obiettivi educativi è che il personale docente deve capire come utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) in aula per supportare le e gli studenti nello sviluppo delle loro competenze. 52 È fondamentale che il personale docente abbia accesso a dispositivi e applicazioni digitali adeguati, come tablet, computer portatili, computer fissi e smartphone. Inoltre, è previsto che abbia solide competenze digitali per essere in grado di utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione in modo efficiente ed efficace, migliorando così le pratiche didattiche. 53 Inoltre, i diversi livelli di comprensione tra studenti rappresentano una sfida per il personale docente nell'attuazione dell'alfabetizzazione digitale. Non solo le e gli studenti potrebbero avere difficoltà con l'alfabetizzazione digitale, ma anche il personale docente potrebbe non avere esperienza sufficiente nell'uso efficace degli strumenti digitali. 54</li> </ul>
--	--

48 Bhatt, I., & MacKenzie, A. (2019). Just Google it! Digital literacy and the epistemology of ignorance. *Teaching in Higher Education*, 24(3), 302-317. <https://doi.org/10.1080/13562517.2018.1547276>

49 Mudra, H. (2020). Digital literacy among young learners: How do EFL teachers and learners view its benefits and barriers? *Teaching English with Technology*, 20(3), 3-24. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=884300>

50 Burnett, C. (2011). Pre-service teachers' digital literacy practices: exploring contingency in identity and digital literacy in and out of educational contexts. *Language and Education*, 25(5), 433-449. <https://doi.org/10.1080/09500782.2011.584347>

51 UNICEF, (2024), Cyberbullying: What is it and how to stop it. What teens want to know about cyberbullying, <https://www.unicef.org/end-violence/how-to-stop-cyberbullying>

52 Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2013). Challenges to learning and schooling in the digital networked world of the 21st century. *Journal of computer assisted learning*, 29(5), 403-413. <https://doi.org/10.1111/jcal.12029>

53 Al Seghayer, K. (2020). Investigating the Adequacy of EFL Learners' L2 Digital Literacy Skills, Consistency of Self-Assessed Competence, and Actual Performance. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching (IJCALLT)*, 10(2), 1-22. <https://doi.org/10.4018/IJCALLT.2020040101>

54 Durriyah, T. L., & Zuhdi, M. (2018). Digital literacy with EFL student teachers: exploring Indonesian student teachers' initial perception about integrating digital technologies into a teaching unit. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 53-60. <http://dx.doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3p.5>



Quiz	<p>1. Qual è l'obiettivo principale della competenza digitale secondo il testo?</p> <p>A) La capacità di utilizzare efficacemente i social media <b>B) L'impegno, la valutazione e la produzione abile di informazioni attraverso le piattaforme digitali</b> C) La memorizzazione di termini tecnici legati al settore della tecnologia</p> <p>2. Quale delle seguenti affermazioni fa riferimento all'alfabetizzazione all'informazione?</p> <p><b>A) Si tratta della capacità di riconoscere, trovare e utilizzare le informazioni efficacemente</b> B) Si riferisce esclusivamente all'uso di software di editing C) Non è necessaria per lo sviluppo di competenze digitali</p> <p>3. Quale aspetto non è incluso nell'alfabetizzazione all'informazione?</p> <p>A) Comprendere l'uso etico delle informazioni <b>B) La capacità di programmare utilizzando il linguaggio di programmazione</b> C) Definire chiaramente il tipo di informazione necessaria</p> <p>4. Cosa sono i portfolio digitali?</p> <p>A) Documenti cartacei che mostrano il lavoro delle e degli studenti B) Solo presentazioni video <b>C) Raccolte online del lavoro e delle riflessioni delle e degli studenti</b></p>
	<p>5. Quale piattaforma viene menzionata per insegnare la programmazione alle e ai giovani discenti?</p> <p>A) WordPress <b>B) Scratch</b> C) Google Classroom</p> <p>6. In che modo promuovere le competenze digitali contribuisce al raggiungimento degli obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite?</p> <p>A) Prepara le e gli studenti solo per i lavori legati all'uso della tecnologia B) Scoraggia l'impegno locale a favore delle questioni globali <b>C) Offre l'opportunità alle e agli studenti di affrontare le sfide globali attraverso la ricerca consapevole e l'advocacy utilizzando gli strumenti digitali</b></p>

	<p><b>7. In che modo il concetto di apprendimento permanente si collega alla competenza digitale?</b>  <b>A) L'apprendimento permanente incoraggia lo sviluppo continuo delle competenze digitali, garantendo la rilevanza in un mondo in rapida evoluzione</b>  B) L'apprendimento permanente è rilevante solo per il personale docente, non per le e gli studenti  C) L'apprendimento permanente si concentra esclusivamente sull'educazione formale</p> <p><b>8. Perché l'alfabetizzazione alla valutazione è importante per il personale docente in un contesto digitale?</b>  A) Consente al personale docente di valutare le competenze tecniche delle e degli studenti  <b>B) Consente al personale docente di fornire un feedback costruttivo utilizzando strumenti di valutazione digitali, favorendo la crescita delle e degli studenti</b>  C) Non è necessaria se le e gli studenti possiedono già competenze legate all'uso della tecnologia</p> <p><b>9. Qual è il vantaggio principale dell'uso di strumenti come Google Classroom nel settore educativo?</b>  A) Funge solo da piattaforma per dare un voto ai compiti  <b>B) Facilita la collaborazione e la comunicazione tra studenti e docenti</b>  C) Limita la capacità delle e degli studenti di condividere il loro lavoro pubblicamente</p> <p><b>10. Quale delle seguenti opzioni descrive meglio l'impatto dell'educazione alla cittadinanza digitale sulle e sugli studenti?</b>  <b>A) Promuove un'ampia comprensione dei principi etici, della privacy e della responsabilità in tutte le interazioni digitali</b>  B) Prepara solo le e gli studenti a utilizzare i social media in maniera responsabile  C) Si concentra principalmente sugli aspetti legali della creazione di contenuti digitali</p>
<p><b>Risorse</b></p>	<p>Tutorial su come usare Google Sites: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5Bh-CVvFWEtE">https://www.youtube.com/watch?v=5Bh-CVvFWEtE</a></p> <p>Tutorial su come usare WordPress : <a href="https://www.hostinger.com/tutorials/wordpress">https://www.hostinger.com/tutorials/wordpress</a></p> <p>Tutorial su come usare Seesaw: <a href="https://help.seesaw.me/hc/en-us/articles/115003755186-How-to-use-Seesaw-in-the-classroom">https://help.seesaw.me/hc/en-us/articles/115003755186-How-to-use-Seesaw-in-the-classroom</a></p>

