



How to...

AECA

Bologna, Italy

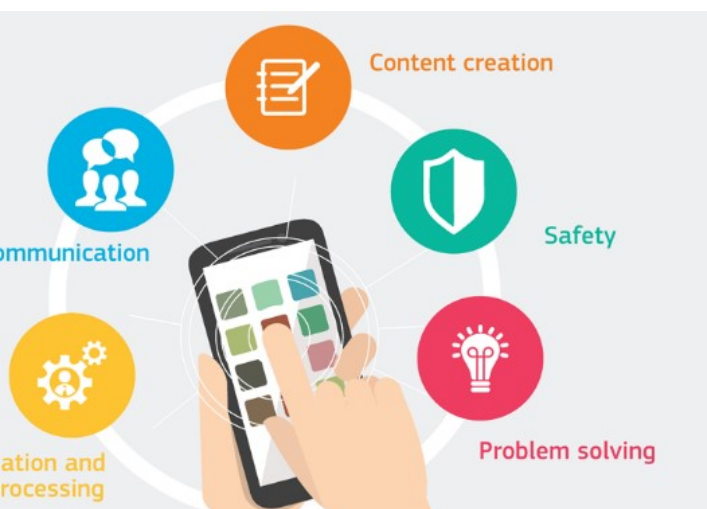
October 2019

**DIGITAL
COMPETENCES
DEVELOPMENT
SYSTEM**

DigComp

5 aree di competenza

21 competenze



AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE
1. Alfabetizzazione su informazione e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5 Netiquette
	2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere

Dalle competenze DigComp ai learning outcome DCDS /1

I descrittori di competenza DigComp sono piuttosto generici e astratti:

es. **2.5 Netiquette**. Essere al corrente delle **norme comportamentali** e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. **Adeguare** le strategie di comunicazione al **pubblico specifico** e tenere conto delle **differenze culturali e generazionali** negli ambienti digitali.

Obiettivi DCDS: specificare i **risultati di apprendimento (LOUT)** per tutte le 21 competenze DigComp di livello 1-2 (foundation/base).

Definizione/focus di Robert Mager è sulla **PERFORMANCE**, cioè un comportamento osservabile che indica l'esistenza di abilità, conoscenze e atteggiamenti correlati => la competenza come **conoscenza in azione**

Dalle competenze DigComp ai learning outcome DCDS /2

2.5 Netiquette. Essere al corrente delle **norme comportamentali** e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. **Adeguare** le strategie di comunicazione al **pubblico specifico** e tenere conto delle **differenze culturali e generazionali** negli ambienti digitali.

OT 2.5.1 So applicare le norme di base del buon uso di posta elettronica (ad esempio utilizzo di BCC, inoltra ecc.).

OT 2.5.2 So applicare regole di scrittura online di base (evitare di scrivere parole complete in maiuscolo, pensare ortografia, rivolgersi agli altri attraverso i loro soprannomi o nickname...) e so utilizzare gli emoticon in modo appropriato quando comunico via Internet.

OT 2.5.3 Conosco i comportamenti appropriati sui social media, come chiedere il permesso prima di pubblicare/condividere foto di altre persone (specialmente quando sono bambini), evitare lo spamming (ad esempio quando inviti o altri messaggi a tutti), usando con grande cautela sarcasmo, ironia o parole che possono essere fraintese da chi legge

OT 2.5.4 So riconoscere comportamenti e comunicazioni online socialmente/eticamente inappropriati come trattamento all'odio, messaggi offensivi (flaming), trolling, cyberbullismo, stalking online ecc.

OT 2.5.5 So contrastare le interazioni negative online segnalando i messaggi ai gestori dei servizi, alla polizia postale e

Fonti dei learning outcome

Il rapporto DigComp 2.1, compresi gli esempi quando esistono

DC1.0 + griglia di auto-valutazione, Annesso IV: Indicatori di progressione della competenza

Altre fonti:

- **DESI** indicatori – Domande della indagine Eurostat sulle famiglie
- **Pane e Internet** corsi L1 and L2 (competenze a livello base e intermedio)
- **AdulEduFlanders** elementi di competenza e interpretazioni nei 2 moduli del corso “Start with ICT”
- **Ministero dell’istruzione francese** framework sottostante alla piattaforma PIX
- **INTEF** (Spagna) descrittori nel framework per insegnanti a livello 1 e 2
- **UK Basic Digital Skills framework** per LIFE e per WORK (senza livelli di competenza)
- **Les Bons Clics** (<http://lesbonsclics.fr/>) e **Learn My Way** (<https://www.learnmyway.com/>)
- **Castilla y Leon** specifiche usate per il test di certificazione delle competenze digitali

Totale LOUT in DCDS (95)

DigComp competence	LOUT n°	DigComp competence	LOUT
1 Information and data literacy	17	Area 3 – Digital content creation	15
Browsing, searching and filtering	8	3.1 Developing content	6
Evaluating info and content	3	3.2 Integrating and re-elaborating	4
Managing info and content	6	3.3 Copyright and licenses	3
		3.4 Programming	2
2 – Communication and collaboration	33	Area 4 – Safety	19
Interacting	9	4.1 Protecting devices	7
Sharing	4	4.2 Protecting personal data and privacy	6
Engaging in citizenship	8	4.3 Protecting health and well-being	4
Collaborating	3	4.4 Protecting the environment	2
Netiquette	5	Area 5 – Problem solving	11
Managing digital identity	4	5.1 Solving technical problems	4
		5.2 Identifying needs and responses	3
		5.3 Creatively using	2
		5.4 Identifying digital competence gaps	2

Dai LOUT alle domande del SAT

LOUT 2.5.2 So applicare regole di scrittura online di base (evitare di scrivere parole complete in maiuscolo, pensare all'ortografia, rivolgersi agli altri attraverso i loro soprannomi o nickname.. e so utilizzare gli emoticon in modo appropriato quando comunico via Internet.

SA-Q La mia abilità di applicare regole di scrittura online di base (evitare di scrivere parole complete in maiuscolo, è: 1 ----- 2----- 3 ----- 4.

1 = non ho alcuna abilità; 2 = le mie abilità sono molto scarse; 3 = ho alcune abilità, ma non sufficienti per operare da solo; 4 = ho abilità sufficienti per operare da solo

KA-Q. 18: Ti sei appena iscritto ad una community professionale online e vieni invitato a postare nel forum generale. Seleziona il modo più appropriato per farlo tra le tre scelte

a) → HEY GENTE! È FANTASTICO FAR PARTE DI QUESTA COMMUNITY. PIACERANNO I MIEI POST!! SALUTI!!!!

b) → Carissimi, grazie per aver accettato la mia registrazione alla community. È un'opportunità di discutere su molti argomenti interessanti. Buona giornata!

c) → Grazie a #ceubedi x l'invito. Questo Site Web sembra fantastico!

Dai LOUT alla progettazione formativa

95 LOUT -> affrontati da **64 UNITÀ DI APPRENDIMENTO** (LEARNING UNIT, LU)

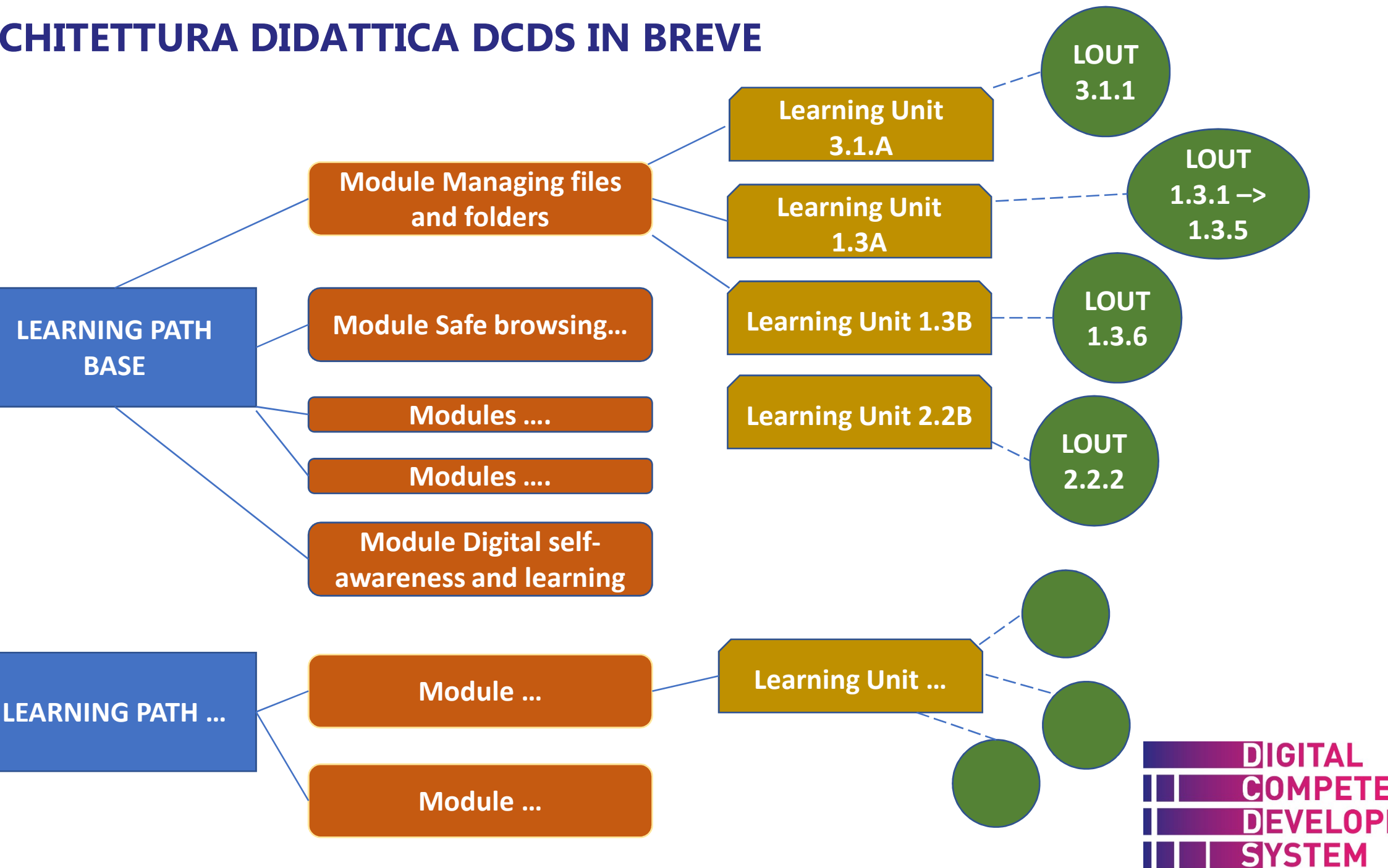
LEARNING UNIT = insieme di attività educative sufficienti a generare il raggiungimento di uno o più LOUT appartenenti ad una data competenza.

Le UNITÀ DI APPRENDIMENTO sono organizzate in **19 MODULI** tematici.

MODULO = insieme di unità didattiche appartenenti ad un tema digitale significativo (es. tutte le unità relative a Gestione di file e cartelle).

I MODULI sono combinati in **4 PERCORSI DI APPRENDIMENTO** = un'offerta formativa completa il cui scopo è quello di sviluppare competenze sufficienti per gestire un ambiente o uno scenario digitale.

CHITETTURA DIDATTICA DCDS IN BREVE



Dai LOUT alla progettazione formativa

2.5 Netiquette

LOUT

UNITA' DI APPRENDIMENTO

2.5.1 So applicare la netiquette della posta elettronica



2.5.2 So applicare regole di scrittura online di base



2.5.3 Conosco i comportamenti appropriati sui social media



2.5.4 So riconoscere comportamenti e comunicazioni online socialmente/eticamente inappropriati



2.5.5 So contrastare le interazioni negative online



2.5A Email di base e netiquette di scrittura online

2.5B Netiquette dei social media

2.5C Comportamenti improprio

Dai LOUT alla progettazione formativa

Modulo / Creare un account e usare l'e-mail in modo corretto e sicuro
1E Creare un account
1B Creare e salvare i contatti
1F Mandare e ricevere email
2A Condividere file
4A Mail a destinatari multipli
5A Email base e netiquette di scrittura online
1E Messaggi sospetti



LP BASE

Modulo / Social media
2.6A Gestione sicura di account personale
2.6B Gestire la reputazione in rete
4.2A Proteggere i dati personali
2.2C Condividere tramite i social media
2.2D Caricare contenuti online
2.5B Netiquette dei social media
2.5C Comportamenti impropri
4.3B Proteggere i bambini



LP Comunicazione & Social media

LP BASE

	Tempo stimato (h)
<p>LP BASE (38 LU)</p> <p>Alla fine di questo LP, i partecipanti saranno in grado, a livello base, di navigare in sicurezza in Internet, ricevere e inviare e-mail, gestire dati e contenuti digitali, trovare e fare un semplice utilizzo dei servizi pubblici e privati online. Questo LP sviluppa competenze di base che sono cruciali per iniziare a trarre vantaggio dal mondo digitale e per l' inclusione digitale.</p>	39
Gestire file e cartelle	4
Navigazione sicura e ricerca dell'informazione	10
Creare un account e usare l'e-mail in modo corretto e sicuro	6
Conoscere i servizi online pubblici e privati	5
Proteggere i dispositivi, I dati, la salute e il benessere	6
Operazione ICT elementari	7
Consapevolezza digitale e apprendimento	1

LP COMMUNICATION & SOCIAL MEDIA

	Tempo stimato (h)
<p>LP COMUNICAZIONE & SOCIAL MEDIA (17 LU)</p> <p>Questo LP riguarda uno scenario di tempo libero/vita sociale, dove i partecipanti possono sviluppare competenze per la comunicazione digitale online, la collaborazione e la condivisione e l'uso dei social network.</p>	14
Servizi di comunicazione	5
Social media	7
Copyright e licenze	2

LP DIGITAL CONTENT CREATION

	Tempo stimato (h)
<p>LP DIGITAL CONTENT CREATION (8 LU)</p> <p>In questo LP i partecipanti possono sviluppare competenze digitali per la creazione di contenuti digitali (documenti di testo, fogli di calcolo e presentazioni) che sono particolarmente rilevanti in uno scenario di occupabilità.</p>	16
Documenti	2.5
Fogli di calcolo	6
Presentazioni	5
Foto e video	0.5
Copyright e licenze	2

LP EXPLORE ICT

	Tempo stimato (h)
LP EXPLORE ICT (4 LUs) Questo LP affronta diversi argomenti che possono essere considerati come i primi passi di uno scenario di esplorazione del mondo ICT .	7
Programmazione	2.5
Ambiente	1
Problemi tecnici	1.5
Strumenti ICT	2

OFFERTA DCDS PER I PILOTA



LP Comunicazione & Social media

14 h.

LP BASE

39 h.



LP Esplorare le ICT

7 h.



LP Creazione di contenuti digitali

16 h.

**Tempo erogazione stima totale
(off/online) = circa 60 ore**

Formazione blended in DCDS

Obiettivo del progetto: 40 h. f2f + 20 h. formazione a distanza

Perché l'apprendimento blended?

1. i potenziali utenti DCDS sono persone con bassi livelli di competenze digitali che hanno bisogno di/preferiscono il contatto diretto con gli insegnanti.
2. l'approccio li espone gradualmente all'uso di strumenti e servizi digitali con il progredire della loro autonomia
3. l'apprendimento blended alterna attività in presenza e a distanza, mantenendo una forte integrazione tra loro

Considerazioni per progettazione blended

1. Gli insegnanti di adulti di solito hanno propri materiali di formazione (se li usano) e proprie pratiche.
2. Gli insegnanti hanno bisogno di flessibilità (gruppi target diversi, frequenza irregolare, legame motivazionale con la vita reale è fondamentale).
3. Gli studenti adulti (in particolare con background educativo debole/distante nel tempo) non amano leggere molto.
4. Gli studenti adulti vogliono un feedback e spiegazioni costanti e ricche di informazioni e spiegazioni.



Un **'percorso comune di apprendimento' minimo (core content)** fatto di:

per ogni Unità di apprendimento/relativi LOU

- Materiali di lettura su **Concetti chiave**
- da 1 a 3 **Quiz di apprendimento** ed **Esercizi pratici** in preparazione di ...

un **Test sommativo** in ciascun Modulo

Unità di apprendimento in DCDS /DCD

TITOLO DELLA UNITA'

INTRODUZIONE

Dopo aver studiato questa Unità sarete in grado di: elenco dei LOU indirizzati dalla LU

APPRENDIMENTO ONLINE (materiale di lettura)

Concetti chiave (contenuti core/comuni)

ESERCIZI

- Quiz di apprendimento -> *feedback formativo predefinito per la maggior parte di essi*
- Esercizi pratici (attività che richiedono l'interazione con la piattaforma. Gli studenti eseguono il compito e poi devono compilare un rapporto standard su come lo hanno fatto) -> *feedback diretto e informale da parte dell'insegnante*

Evaluation in DCDS

TEST SOMMATIVO

- eseguito alla fine di ogni modulo
- l'insegnante "apre" il test e ne supervisiona l'esecuzione
- il test viene superato con un punteggio >60% del totale

BADGE DI VALIDAZIONE

Badge di MODULO: rilasciato subordinatamente all'esito del test sommativo (vedi sopra)

Badge di LEARNING PATH: rilasciato dopo aver superato tutti i test di valutazione dei moduli appartenenti al LP

Badge di COMPETENZA: rilasciato dopo aver superato tutti i moduli/LU relativi ad una data competenza (eventualmente anche in LP diversi)

Flessibilità di DCDS

I moduli SAT possono essere realizzati tutti insieme prima dell'inizio del corso oppure (in futuro) all'inizio di specifici LP o moduli

La sequenza di studio dei moduli in ogni LP è libera (nessuna regola condizionale per l'avvio di un modulo).

LP BASE può essere scomposto in tre LP più corti, se necessario (vedi diapositiva successiva).

La sequenza di studio delle LU in ogni modulo è libera (nessuna regola condizionale per l'avvio di una LU).

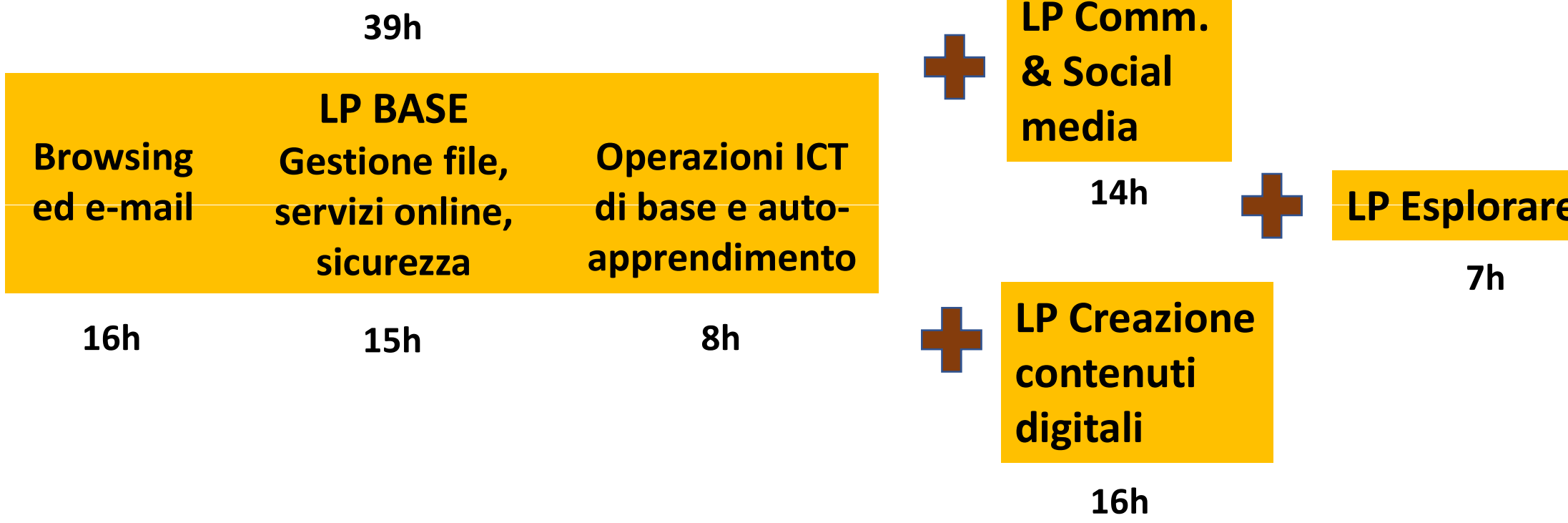
Gli LP possono essere studiati indipendentemente, anche se attualmente, in particolare LP COM&SocialMedia richiede LP BASE.

Si può anticipare lo studio di una LU di altro modulo o anche LP (ad esempio, "Scattare uno screenshot").

Con competenze base di Moodle, gli insegnanti/tutor possono localizzare/personalizzare molti LQ e PE.

Con competenze Moodle più avanzate, gli insegnanti/tutor possono aggiungere LQ e PE nella sezione Esercizi di qualsiasi LU, senza toccare il test sommativo del relativo modulo.

SEGMENTARE LP BASE



Tempo erogazione stima totale (off/online) = circa 60 ore

GRAZIE

AECA

s.kluzer@gmail.com