

Michele Toccoli

Verso un framework per le Digital Skills dei docenti

La pandemia ci ha confermato l'importanza di conoscere e saper utilizzare i dispositivi digitali per svolgere le attività didattiche quotidiane.

Agli insegnanti è richiesta una conoscenza ed un'abilità almeno di base nell'utilizzo degli strumenti e dei dispositivi tecnologici, a partire da PC, Tablet e LIM.

Lavorare in digitale è utile sia nella didattica in presenza e sia a distanza, utilizzando strumenti innovativi per svolgere le **attività più frequenti**: comunicazione con la classe, coinvolgimento degli studenti, valutazioni didattiche, lezioni, programmazione di colloqui e compiti a casa, trasmissione di messaggi ai genitori e tanto altro ancora.

Per lo svolgimento di tutte queste funzioni non sono pochi gli strumenti utilizzati dai docenti; tra questi troviamo:

- Registro elettronico
- *Google Workspace for Education*
- *Zoom – Cisco Webex – Google Meet o Microsoft Teams*
- Mappe mentali digitali
- Chat di gruppo
- Strumenti per la compilazione di sondaggi e questionari
- Email

Per queste ragioni, la Commissione Europea ha presentato numerose iniziative per sostenere l'**educazione digitale** nel mondo della scuola, come il framework *DigCompEdu*, che definisce in sei aree le **Competenze Digitali** che educatori e studenti devono possedere per poter fare didattica in modo più attuale.

Il *DigCompEdu* contempla sei aree di competenza che definiscono le abilità fondamentali per il **personale docente**:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Utilizzare le tecnologie digitali per comunicare con genitori e studenti, collaborare con i colleghi e migliorare la struttura organizzativa della scuola. Accelerare la propria crescita professionale attraverso attività di formazione.

2. Risorse digitali

Individuare ed implementare risorse digitali nel proprio insegnamento, modificare i contenuti e **progettare percorsi didattici** in modo innovativo. Utilizzare le risorse nel rispetto del diritto d'autore e condividerle con studenti, colleghi e genitori.

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Usare le nuove tecnologie per progettare nuovi percorsi didattici e pedagogici, migliorare l'interazione con gli studenti e sperimentare nuove forme di guida. Rendere la classe autonoma grazie al digitale e permetterle di apprendere in modo collaborativo.

4. Valutazione dell'apprendimento

Adottare il digitale per sperimentare nuovi criteri di valutazione dell'apprendimento. Saper raccogliere ed analizzare i **dati di apprendimento** per offrire un supporto efficace e mirato.

5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Ricorrere alle risorse digitali per progettare percorsi didattici inclusivi e accessibili a tutti. Saper sviluppare strategie personalizzate a seconda delle difficoltà di ognuno e promuovere la partecipazione attiva degli studenti ad attività pratiche.

6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali negli studenti

Alfabetizzare la classe alla raccolta e all'analisi delle informazioni. Promuovere la collaborazione attraverso il digitale, stimolare la creatività e la produzione di contenuti, educare ai **rischi delle tecnologie digitali** e fornire l'autonomia necessaria per risolvere i problemi tecnici.