



VET empowerment attraverso approcci di
apprendimento innovativi e inclusivi

[2021-1-IT01-KA220-VET-000032964]

Quadro europeo delle competenze
digitali in ambito VET

STRUMENTI DI RICONOSCIMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Informazioni sul documento

Acronimo del progetto	VELA
Titolo del progetto	VET empowerment attraverso approcci di apprendimento innovativi e inclusivi
Riferimento del progetto	2021-1-IT01-KA220-VET-000032964
Risultato del progetto	PR4 Quadro europeo delle competenze digitali
Attività	Strumenti di riconoscimento delle competenze digitali
Redatto da	PRISM Impresa Sociale s.r.l., Italia
Partner	IERFORP Onlus, Italia PCX Computers & Information systems LTD, Cipro Orange Hill Sp Z O.O., Polonia CPIP, Romania PRISM Impresa Sociale s.r.l., Italia Universidad de Alcala, Spagna.
Versioni disponibili	Inglese, italiano, spagnolo, polacco, rumeno, greco
Data di inizio	30-09-2022
Data di pubblicazione	30-09-2023

Sommario

Introduzione	5
A1 - Mappatura delle iniziative UE esistenti in materia di trasparenza e riconoscimento delle competenze e delle qualifiche	8
A2 - Progettazione di strumenti suggeriti per l'utilizzo da parte di formatori, educatori e datori di lavoro	8
A3 - Creazione della Matrice dei risultati di apprendimento e attività di valutazione	9
Modulo 1: Accessibilità digitale	11
Modulo 2: Inclusione digitale	12
Modulo 3: Gamification e Moodle	13
Modulo 4: Qualità e innovazione	14
A4 - Creazione di liste di controllo, questionari, rubriche, modelli e linee guida per incorporare nell'offerta formativa le pratiche di valutazione, convalida e riconoscimento dell'acquisizione delle competenze.	15
A4.1 Check list della formazione - Applicazione delle competenze nell'insegnamento dell'IFP	15
A. Check list: Conformità con EQF, ECVET, EQAVET	15
B. Check list: Progettazione del corso	18
C. Check list: Progettazione del materiale didattico	20
D. Check list: Esperienza d'uso degli studenti	22
E. Check list: Accessibilità	24
A4.2 Questionari pre-post per la valutazione delle competenze	26
Metodo: Valutazione delle competenze	26
Modulo 1: Accessibilità digitale	27
Modulo 2: Inclusione digitale	28
Modulo 3: Gamification e Moodle	29
Modulo 4: Qualità e innovazione	30
A4.3 Rubriche per il riconoscimento delle competenze basate sui livelli di competenza (per l'autovalutazione da parte dei learner)	31
Metodologia	32
Accessibilità digitale	33
Fattori di qualità dell'e-learning	35
Strategie per mantenere la concentrazione	37

Strategie per migliorare i materiali didattici	39
Strumenti inclusivi per l'attuazione della strategia	41
Gamification nell'istruzione	43
Sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) Moodle	45
A4.4 Modelli per i rapporti di valutazione delle competenze (ad uso dei discenti)	47
Modello di rapporto di valutazione delle competenze - Versione completa	47
A4.5 Linee guida per l'applicazione delle competenze (sia per i discenti che per i formatori)	48
Raccomandazioni per l'applicazione delle competenze digitali nell'insegnamento e nella formazione IFP (per i formatori):	50
A5 - Conclusioni.....	53

Introduzione

Il seguente Toolkit è stato creato per assistere gli operatori dell'istruzione e della formazione professionale (IFP) nell'affrontare pratiche innovative di insegnamento e apprendimento per discenti adulti. L'obiettivo è quello di migliorare lo sviluppo e l'adozione di approcci e metodi più pertinenti e innovativi, consentendo agli adulti vulnerabili di affrontare le sfide poste dalla recente e repentina transizione verso l'apprendimento online e a distanza. Nello specifico, il suo obiettivo primario è quello di offrire strumenti e risorse pratiche per la raccolta e l'analisi di dati quantitativi e qualitativi relativi alla progettazione e all'implementazione di corsi o programmi di formazione per discenti adulti. Queste risorse includono liste di controllo, rubriche, questionari e modelli.

Approfondendo le risorse del toolkit, risulta evidente che il suo pubblico di riferimento è vario e inclusivo. Il triangolo "principiante, competente, esperto" adottato nel Toolkit è un quadro concettuale utilizzato per illustrare la progressione delle abilità e delle competenze degli studenti all'interno di un dominio specifico, in questo caso la competenza digitale. **Tale toolkit aiuta dunque gli educatori e i formatori a valutare e guidare i progressi degli studenti, ad adattare l'istruzione al loro attuale livello di competenza e a fissare obiettivi di apprendimento realistici per aiutarli a progredire nella loro competenza digitale.**

Sulla base dei livelli di competenza identificati in [DigComp 2.2](#) (sotto la dimensione 3), che monitorano l'acquisizione di competenze da parte dell'allievo, in questo quadro sviluppato da VELA ci concentreremo principalmente sui seguenti livelli di competenza 1-2 DigComp, 3-4 DigComp, 5-6 DigComp. In generale, si possono identificare tre tipi di discenti in base alle loro competenze digitali:

- 1. Principiante:** Gli studenti principianti sono nella fase iniziale dello sviluppo delle competenze. Hanno conoscenze ed esperienze limitate o minime nell'ambito oggetto di valutazione che, in questo contesto, è la competenza digitale. Gli studenti alle prime armi hanno spesso difficoltà con i compiti di base, non hanno fiducia in sé stessi e in genere hanno bisogno di una guida e di un supporto significativi nel mondo digitale. Per quanto riguarda la competenza digitale, gli studenti alle prime armi possono avere difficoltà ad articolare le proprie esigenze informative, a localizzare i dati digitali o a comprendere la rilevanza e l'affidabilità delle fonti digitali. Corrispondenza con il livello 1-2 DigComp (Foundation)
- 2. Competente:** Gli studenti competenti hanno superato lo stadio di principiante e possiedono una solida base di conoscenza ed esperienza nell'ambito valutato. Possono svolgere compiti e risolvere problemi con maggiore competenza e indipendenza. Nel contesto della competenza digitale, gli studenti esperti sono in grado di articolare efficacemente le loro esigenze informative, di localizzare e recuperare dati digitali e di valutare la credibilità delle fonti digitali. Hanno una migliore comprensione di come navigare negli ambienti digitali e dimostrano un più alto livello di competenza. Corrispondenza con il livello 3-4 DigComp (intermedio)
- 3. Esperto:** Gli studenti esperti rappresentano il livello più alto di competenza all'interno del framework. Hanno un'ampia conoscenza ed esperienza nel dominio, dimostrando competenza e padronanza delle abilità e delle competenze valutate. Sono in grado di svolgere compiti complessi, di innovare e di adattare efficacemente le loro abilità a vari contesti. In termini di competenza digitale, gli studenti esperti eccellono nell'articolare bisogni informativi complessi, nel navigare con competenza in ambienti digitali, nel valutare criticamente i contenuti digitali e nel dimostrare una profonda comprensione delle tecnologie digitali e delle loro applicazioni. Corrispondenza al livello 5-6 DigComp (esperto)

Inoltre, i discenti possono essere classificati in

- **discenti che aspirano ad avanzare:** Coloro che cercano di migliorare o ampliare le proprie qualifiche attraverso lo studio part-time o perseguendo qualifiche aggiuntive per integrare quelle esistenti. In termini di competenze digitali, vogliono acquisire nuove abilità digitali per integrarsi nel mercato del lavoro, comunicare con gli altri utilizzando i social media, essere in grado di scrivere un CV e creare altri contenuti digitali in modo da essere cittadini digitali attivi.
- **discenti orientati alla carriera:** Individui che desiderano acquisire qualifiche digitali che li spingano ad avanzare nel loro percorso professionale e quindi ad essere più competitivi.
- **discenti di ritorno:** Coloro che ritornano all'istruzione o alla formazione dopo una pausa, pronti a cogliere nuove opportunità. Potrebbero essere lavoratori in fase di riqualificazione professionale o di riqualificazione.

Questo kit di strumenti, creato dai partner VELA, estende inoltre i suoi benefici a un ampio spettro di professionisti, tra cui:

- **Educatori e facilitatori:** Spinti dalla necessità di migliorare le loro competenze digitali, per facilitare l'inclusione dei gruppi vulnerabili nel processo educativo.
- **Responsabili di progetto:** Cercano di migliorare le loro competenze nell'utilizzo di strumenti digitali innovativi per elevare la qualità dell'istruzione online.
- **Istruttori e operatori sociali:** Desiderosi di sfruttare efficacemente gli strumenti digitali nei loro ruoli per potenziare gli studenti e promuovere esperienze educative inclusive.

Ciò che contraddistingue questo Toolkit è la sua armonizzazione con alcuni importanti quadri europei per il riconoscimento delle competenze, quali:

1. **Quadro europeo sulle competenze digitali (DigComp.2.2)**¹ : Radicato nel quadro DigComp.2.2, questo kit di strumenti fornisce una tabella di marcia completa per studenti, educatori e istituzioni per navigare nel mondo sfaccettato delle competenze digitali.
2. **Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF)**² : Questo toolkit si integra perfettamente con l'EQF, fornendo un approccio unificato alla valutazione, alla convalida e al riconoscimento delle competenze digitali. Questo allineamento favorisce la trasparenza e la comparabilità tra diversi contesti educativi e professionali.
3. **Sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale (ECVET)**³ : Gli standard ECVET trovano posto all'interno di questo kit di strumenti, migliorando il riconoscimento e il trasferimento dei crediti per le competenze digitali acquisite, sostenendo ulteriormente l'apprendimento permanente e l'occupabilità.
4. **European Quality Assurance in Vocational Education and Training (EQAVET)**⁴ : Il toolkit aderisce agli standard EQAVET, garantendo la qualità e l'efficacia dei processi di valutazione e validazione delle competenze digitali.

¹ Commissione europea - Centro comune di ricerca (CCR) - Quadro di competenze digitali per i cittadini (DigComp). Recuperato da: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp_en

² Cedefop - Centro europeo per lo sviluppo della formazione professionale - Quadro europeo delle qualifiche (EQF). Recuperato da: <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/european-qualifications-framework-eqf>

³ Cedefop - Centro europeo per lo sviluppo della formazione professionale - Sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale (ECVET). Recuperato da: <https://www.cedefop.europa.eu/en/projects/european-credit-system-vocational-education-and-training-ecvet>

⁴ Commissione europea - Affari sociali e inclusione - Portale dell'Unione europea (UE) sugli affari sociali. Recuperato da: <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1536&langId=en>

Tra le caratteristiche di rilievo di questo Toolkit vi sono:

- **Un approccio unificato alle competenze digitali:** Il Framework europeo offre un approccio unificato alle competenze digitali, allineandosi al framework DigComp.2.2 e integrandosi perfettamente con gli standard ECVET, EQF ed EQAVET. Stabilisce un linguaggio e una struttura comuni per la valutazione, la convalida e il riconoscimento delle competenze digitali, favorendo la trasparenza e la comparabilità tra contesti educativi e professionali.
- **Aree tematiche:** Il quadro comprende quattro aree fondamentali, ciascuna dedicata a una dimensione specifica delle competenze digitali. Queste aree fondamentali fungono da tabella di marcia, guidando gli studenti, gli educatori e le istituzioni attraverso le complessità dell'acquisizione delle competenze digitali. Esse coprono aree vitali come l'alfabetizzazione alle informazioni e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza e la risoluzione di problemi.
- **Rubriche di autovalutazione:** Il cuore di ogni area centrale è costituito da rubriche di autovalutazione. Questi strumenti meticolosamente realizzati consentono agli studenti di valutare i propri livelli di competenza all'interno di ciascuna dimensione. Grazie a chiari descrittori di competenza, gli studenti possono identificare i propri punti di forza e le aree di miglioramento, favorendo l'apprendimento autonomo.
- **Linee guida per l'applicazione nel mondo reale:** Oltre all'autovalutazione, il quadro di riferimento fornisce agli studenti linee guida e raccomandazioni per l'applicazione delle competenze digitali in contesti di istruzione e formazione professionale (VET). Questa preziosa guida assicura che le competenze acquisite siano perfettamente integrate nelle pratiche educative e professionali.
- **Allineamento con gli standard europei:** L'integrazione del Quadro europeo con gli standard ECVET, EQF ed EQAVET ne aumenta la rilevanza e il riconoscimento in tutta Europa. Questo allineamento facilita il trasferimento dei crediti, l'assicurazione della qualità e la documentazione trasparente dei risultati dell'apprendimento, sostenendo l'apprendimento permanente e l'occupabilità.
- **Risorsa dinamica e reattiva:** Il quadro di riferimento è stato progettato per adattarsi all'evoluzione del panorama digitale, garantendo la sua rilevanza e applicabilità nel tempo. Esso abbraccia le tecnologie e le tendenze emergenti in materia di competenze digitali, rendendolo una risorsa dinamica e orientata al futuro.
- **Impegno per le competenze digitali:** Il Framework europeo incarna l'impegno a promuovere le competenze digitali in tutta Europa. Consente a studenti, educatori e istituzioni di navigare efficacemente nell'era digitale, promuovendo l'eccellenza, l'innovazione e l'inclusione.

A1 - Mappatura delle iniziative UE esistenti in materia di trasparenza e riconoscimento delle competenze e delle qualifiche

In un panorama globale in rapida evoluzione, c'è una pressante necessità per gli individui di migliorare continuamente le proprie competenze attraverso una formazione continua e l'aggiornamento delle competenze. Queste competenze devono essere adattate sia all'evoluzione del mercato del lavoro sia alle esigenze di apprendimento individuali, favorendo l'autorealizzazione e la realizzazione personale. La certificazione delle competenze è fondamentale per colmare le lacune educative e aprire nuove opportunità di lavoro per gli studenti adulti. L'obiettivo della **"Mappatura delle iniziative UE esistenti in materia di trasparenza e riconoscimento delle competenze e delle qualifiche"**, creata dai partner di VELA, è quello di compilare un elenco completo di diverse iniziative europee per migliorare la condivisione delle informazioni in VELA, identificare lacune e opportunità e informare la creazione di un quadro di riferimento per le competenze, in particolare per le **competenze digitali nell'istruzione professionale**. Queste iniziative sottolineano il profondo impatto della trasformazione digitale sugli individui, evidenziando **la necessità di migliorare le competenze e il riconoscimento digitale**, ridurre le disuguaglianze e promuovere l'inclusione nei processi democratici.

Inoltre, la mappatura condotta dai partner di VELA evidenzia l'importanza dell'educazione degli adulti, garantendo che sia i discenti adulti che i formatori dell'IFP possiedano competenze digitali essenziali. Lo sviluppo professionale e la formazione continua per i formatori dell'istruzione e della formazione professionale sono enfatizzati, concentrandosi su **tecnologie digitali innovative** e **spazi di apprendimento adattabili** alle diverse esigenze dei discenti adulti. Le iniziative europee stabiliscono standard di qualità per l'istruzione e la formazione professionale degli adulti, che possono essere adattati ai contesti nazionali. Queste iniziative danno la priorità all'allineamento delle qualifiche con le esigenze del mercato del lavoro, ponendo l'accento su conoscenze, abilità e competenze specifiche legate alle professioni. L'obiettivo finale è quello di migliorare l'occupabilità di tutti i cittadini dell'UE attraverso sforzi di riqualificazione e aggiornamento nei Paesi VELA (Italia, Spagna, Cipro, Polonia e Romania) nel breve, medio e lungo termine.

A2 - Progettazione di strumenti suggeriti per l'utilizzo da parte di formatori, educatori e datori di lavoro

Il quadro europeo VELA per la fornitura di competenze digitali, che comprende un dettagliato **"Skills Assessment Validation and Recognition Toolkit"**, ha l'obiettivo di fornire a formatori, educatori e datori di lavoro una guida e strumenti passo-passo per il monitoraggio e la valutazione delle competenze digitali acquisite dagli studenti adulti.

Questo quadro europeo incorpora i contenuti sviluppati come parte dei moduli di formazione sull'educazione digitale, sviluppati dai partner europei di VELA, che riprendono le 5 aree di competenza della DigComp 2.2 ed è conforme ai quadri europei EQF, ECVET, EQAVET. Nello specifico, la [DigComp 2.2](#) fornisce una serie di risultati e sotto-risultati di apprendimento relativi all'alfabetizzazione digitale, sulla base dei quali i partner di VELA hanno sviluppato strumenti specifici, tra cui alcuni moduli di e-learning, che coprono tutti gli aspetti, dall'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, alla comunicazione, alla creazione di contenuti digitali, all'accessibilità dei contenuti digitali, ecc.

In questo paragrafo A2, ci concentreremo principalmente sull'importanza di valutare le competenze digitali degli studenti, attraverso gli strumenti specifici forniti nei punti A3, A4, A5.

La valutazione delle competenze digitali aiuta i formatori IFP, gli educatori e i datori di lavoro a identificare i discenti che hanno o dovrebbero avere le competenze necessarie per essere produttivi e di successo sia nella vita

personale che in quella professionale, e quindi a evidenziare eventuali aree di miglioramento e a personalizzare i programmi di formazione specifici per soddisfare gli obiettivi digitali dei discenti. Di conseguenza, il riconoscimento dei punti di forza e delle lacune consentirà ai formatori dell'istruzione e della formazione professionale di fornire sessioni e corsi di formazione su misura e di migliorare l'occupabilità complessiva dei discenti adulti, nonché di prepararli a un futuro guidato dalla tecnologia digitale. Inoltre, la valutazione può anche consentire ai discenti adulti di identificare le aree in cui devono migliorare le proprie competenze digitali per l'uso personale e la comunicazione, per lo scambio e l'incontro con altre persone, ecc. È quindi importante adottare un **approccio olistico** quando si tratta di educazione digitale per gli studenti adulti, considerando le diverse esigenze e capacità degli individui, sia per garantire la loro integrazione socio-professionale che il loro benessere personale.

In generale, il potenziamento delle competenze digitali degli adulti richiede una combinazione di automotivazione, accesso alle risorse e approcci di apprendimento personalizzati da parte dei formatori IFP. Per questo motivo è essenziale identificare obiettivi specifici (valutare le competenze preliminari degli studenti adulti), personalizzare corsi ed esercitazioni online (incoraggiando così gli adulti a iscriversi a questi programmi) e fornire materiali didattici strutturati.

In termini di auto-motivazione, è quindi molto importante che i formatori IFP rendano gli studenti adulti consapevoli e informati criticamente sull'importanza dell'apprendimento digitale. I formatori IFP dovrebbero informare gli adulti sull'importanza di sviluppare competenze digitali nel mondo moderno e sulle opportunità che queste competenze possono offrire in termini di occupazione e partecipazione sociale. Inoltre, le competenze digitali sono molto trasversali e hanno diverse applicazioni, in quanto sono diventate sempre più importanti in diversi contesti e aree della vita reale (comunicazione, istruzione, affari e imprenditorialità, lavoro a distanza, viaggi, impatto sociale e attivismo, intrattenimento e tempo libero, ecc).

Il primo obiettivo è identificare quali sono i bisogni di apprendimento degli individui, in termini di competenze digitali, e fare una valutazione preliminare e una prima diagnosi. Alcuni degli strumenti di validazione e riconoscimento delle competenze progettati in VELA, esaminati in questo manuale, riguardano competenze generiche relative all'alfabetizzazione digitale, altri sono più dettagliati e riguardano competenze digitali specifiche e competenze di creatività da utilizzare per scopi e/o attività lavorative specifiche. Questa valutazione può essere condotta autonomamente dagli individui, attraverso questionari di autovalutazione delle competenze digitali già disponibili nel progetto VELA.

A3 - Creazione della Matrice dei risultati di apprendimento e attività di valutazione

Le Rubriche VELA sono costruite sulla struttura del *Quadro DigComp 2.2*⁵, una guida completa che identifica i componenti chiave della competenza digitale attraverso cinque aree di competenze essenziali e 21 competenze dettagliate. Le rubriche VELA, allineate a questo solido quadro di riferimento, offrono un approccio strutturato e completo alla valutazione e all'avanzamento delle competenze digitali, consentendo agli studenti di eccellere nello sfaccettato panorama digitale.

Queste dimensioni standardizzate fungono da impalcatura per la competenza digitale, comprendendo un'ampia gamma di abilità critiche:

⁵ Commissione europea - Centro comune di ricerca (CCR). (2021). Toolkit per la validazione e il riconoscimento delle competenze. Recuperato da <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

1. **Alfabetizzazione all'informazione e ai dati:** Questa dimensione si concentra sulla capacità di articolare le esigenze informative, di individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali, di valutare la pertinenza delle fonti e di gestire e organizzare efficacemente le informazioni digitali.
2. **Comunicazione e collaborazione:** In questa dimensione, gli studenti sviluppano le competenze per interagire, comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali, abbracciando la diversità culturale e generazionale. Inoltre, si occupa della partecipazione alla società attraverso i servizi digitali e della cittadinanza digitale responsabile, compresa la gestione della propria presenza, identità e reputazione digitale.
3. **Creazione di contenuti digitali:** Gli studenti esplorano la creazione e la modifica di contenuti digitali, imparando a migliorare e integrare le informazioni e i contenuti nelle strutture di conoscenza esistenti. La comprensione dei principi del copyright e delle licenze è una componente fondamentale, così come la capacità di fornire istruzioni chiare e comprensibili per i sistemi informatici.
4. **Sicurezza:** Questa dimensione affronta gli aspetti critici della protezione dei dispositivi, dei contenuti, dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. Comprende anche la salvaguardia del benessere fisico e psicologico nel regno digitale e la sensibilizzazione sull'impatto ambientale delle tecnologie digitali.
5. **Risoluzione dei problemi:** In questa dimensione, gli studenti coltivano le capacità di identificare le esigenze e risolvere i problemi concettuali negli ambienti digitali. Sfruttano gli strumenti digitali per promuovere l'innovazione nei processi e nello sviluppo dei prodotti, rimanendo al passo con il panorama digitale in continua evoluzione.

Modulo 1: Accessibilità digitale



Risultati dell'apprendimento

Alfabetizzazione dell'informazione e dei dati (area di competenza 1)

- Principiante: Comprende l'importanza dell'accessibilità digitale nel reperimento di informazioni e dati.
- Competente: È in grado di individuare fonti digitali accessibili per informazioni e dati relativi all'accessibilità.
- Esperto: Sa valutare criticamente l'accessibilità delle fonti digitali per il reperimento di informazioni e dati.

Comunicazione e collaborazione (area di competenza 2)

- Principiante: Comprende la comunicazione accessibile in ambienti digitali
- Competente: Si impegna in pratiche di comunicazione accessibili di base nella collaborazione digitale.
- Esperto: Comunica e collabora efficacemente attraverso strumenti digitali accessibili.

Creazione di contenuti digitali (area di competenza 3)

- Principiante: Capisce come creare contenuti digitali accessibili.
- Competente: Crea contenuti digitali che rispettano le linee guida sull'accessibilità.
- Esperto: Sviluppa e integra con competenza contenuti digitali accessibili.

Sicurezza (Area di competenza 4)

- Principiante: Comprende le misure di sicurezza di base relative all'accessibilità digitale.
- Competente: Implementa misure di sicurezza per la creazione e la condivisione di contenuti accessibili.
- Esperto: Promuove contenuti digitali accessibili e aumenta la sicurezza.

Problem Solving (area di competenza 5)

- Principiante: Comprende le questioni di base relative all'accessibilità negli ambienti digitali.
- Competente: Dimostra capacità di risoluzione dei problemi di base per le sfide di accessibilità.
- Esperto: Dimostra di essere in grado di creare contenuti senza problemi di accessibilità digitale.

Attività di valutazione:

Controllare l'attività di valutazione disponibile su VELA Moodle: <https://portal.vela-project.eu/login/index.php>.

Modulo 2: Inclusione digitale



Risultati dell'apprendimento

Alfabetizzazione dell'informazione e dei dati (area di competenza 1)

- Principiante: Comprende l'importanza dell'inclusione digitale nell'accesso alle informazioni.
- Competente: Individua le fonti digitali rilevanti per l'inclusione digitale.
- Esperto: Valuta criticamente le fonti di informazione relative all'inclusione digitale.

Comunicazione e collaborazione (area di competenza 2)

- Principiante: Comprende il ruolo della comunicazione accessibile nel promuovere l'inclusione digitale.
- Competente: Si impegna in pratiche di comunicazione inclusiva nella collaborazione digitale.
- Esperto: Dimostra una comunicazione e una collaborazione efficaci per l'inclusione digitale.

Creazione di contenuti digitali (area di competenza 3)

- Principiante: Non conosce le basi della creazione di contenuti digitali inclusivi.
- Competente: Produce contenuti digitali che privilegiano l'inclusività.
- Esperto: Sviluppa e integra in modo innovativo contenuti digitali inclusivi.

Sicurezza (Area di competenza 4)

- Principiante: Non conosce le misure di sicurezza di base nel contesto dell'inclusione digitale.
- Competente: Pratica misure di sicurezza per la creazione e la condivisione di contenuti digitali inclusivi.
- Esperto: Garantisce la sicurezza e la privacy degli utenti nelle iniziative di inclusione digitale.

Problem Solving (area di competenza 5)

- Principiante: Capire come identificare e risolvere i problemi legati all'inclusione digitale.
- Competente: Dimostra capacità di risoluzione dei problemi di base per le sfide digitali inclusive.
- Esperto: Risolve efficacemente i problemi e promuove l'innovazione nell'inclusione digitale.

Attività di valutazione:

Controllare l'attività di valutazione disponibile su VELA Moodle: <https://portal.vela-project.eu/login/index.php>.

Modulo 3: Gamification e Moodle



Risultati dell'apprendimento

Alfabetizzazione dell'informazione e dei dati (area di competenza 1)

- Principiante: Comprende il ruolo della gamification e di Moodle nell'accesso alle informazioni.
- Competente: Individua le risorse digitali relative alla gamification e a Moodle.
- Esperto: Valuta criticamente le fonti di informazione nel contesto della gamification e di Moodle.

Comunicazione e collaborazione (area di competenza 2)

- Principiante: Non comprende l'importanza della comunicazione nella gamification e in Moodle.
- Competente: Si impegna nelle pratiche di comunicazione di base all'interno degli ambienti Moodle.
- Esperto: Comunica e collabora efficacemente utilizzando elementi di gamification in Moodle.

Creazione di contenuti digitali (area di competenza 3)

- Principiante: Non conosce le basi della creazione di contenuti digitali in Moodle.
- Competente: Produce contenuti digitali per corsi Moodle gamificati.
- Esperto: Progetta e integra in modo innovativo elementi di gamification nei corsi Moodle.

Sicurezza (Area di competenza 4)

- Principiante: Non conosce le misure di sicurezza di base nel contesto degli ambienti di apprendimento gamificati.
- Competente: Pratica le misure di sicurezza per la creazione e la partecipazione a corsi Moodle gamificati.
- Esperto: Garantisce la sicurezza e la riservatezza dei dati degli utenti nell'ambito della gamification in Moodle.

Problem Solving (area di competenza 5)

- Principiante: Capisce come identificare e risolvere le sfide della gamification e di Moodle.
- Competente: Dimostra capacità di risoluzione dei problemi di base all'interno dei corsi Moodle gamificati.
- Esperto: Risolve abilmente problemi tecnici e pedagogici in ambienti Moodle gamificati.

Attività di valutazione:

Controllare l'attività di valutazione disponibile su VELA Moodle: <https://portal.vela-project.eu/login/index.php>.

Modulo 4: Qualità e innovazione



Risultati dell'apprendimento

Alfabetizzazione dell'informazione e dei dati (area di competenza 1)

- Principiante: Comprende il ruolo della qualità e dell'innovazione nell'accesso alle informazioni e ai dati.
- Competente: Individua le risorse digitali sulla qualità e l'innovazione negli ambienti digitali.
- Esperto: Valuta criticamente le fonti di informazione nel contesto della qualità e dell'innovazione.

Comunicazione e collaborazione (area di competenza 2)

- Principiante: Comprende l'importanza della comunicazione nel promuovere la qualità e l'innovazione.
- Competente: Si impegna in pratiche di comunicazione e collaborazione efficaci per l'innovazione.
- Esperto: Dimostra di essere leader nel promuovere la qualità e l'innovazione attraverso i mezzi digitali.

Creazione di contenuti digitali (area di competenza 3)

- Principiante: Non conosce le basi della creazione di contenuti digitali di qualità e innovazione.
- Competente: Produce contenuti digitali che riflettono standard innovativi e di alta qualità.
- Esperto: Sviluppa e integra in modo innovativo contenuti digitali all'avanguardia.

Sicurezza (Area di competenza 4)

- Principiante: Non conosce le basi delle misure di sicurezza nel contesto della qualità e dell'innovazione.
- Competente: Pratica misure di sicurezza nell'implementazione di soluzioni innovative.
- Esperto: Garantisce la sicurezza e le considerazioni etiche nelle pratiche digitali innovative.

Problem Solving (area di competenza 5)

- Principiante: Non sa come identificare e risolvere le sfide legate alla qualità e all'innovazione.
- Competente: Dimostra capacità di risolvere i problemi per migliorare la qualità e l'innovazione.
- Esperto: Risolve con abilità problemi complessi e promuove l'innovazione in ambienti digitali.

Attività di valutazione:

Controllare l'attività di valutazione disponibile su VELA Moodle: <https://portal.vela-project.eu/login/index.php>.

A4 - Creazione di liste di controllo, questionari, rubriche, modelli e linee guida per incorporare nell'offerta formativa le pratiche di valutazione, convalida e riconoscimento dell'acquisizione delle competenze.

A4.1 Check list della formazione - Applicazione delle competenze nell'insegnamento dell'IFP

A. Check list: Conformità con EQF, ECVET, EQAVET



La conformità con i quadri ECVET (Sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale), EQF (Quadro europeo delle qualifiche) e EQAVET (Assicurazione europea della qualità dell'istruzione e della formazione professionale) è essenziale per garantire che **le pratiche di insegnamento/formazione dell'istruzione e della formazione professionale siano in linea con gli standard europei** e con le misure di garanzia della qualità, e che i risultati ottenuti dagli studenti siano trasferibili e riconosciuti in tutta Europa.

Integrazione ECVET:

1. Trasferimento di crediti

- I moduli di formazione sulle competenze digitali sono stati progettati con chiari risultati di apprendimento e criteri di valutazione per consentire ai discenti di ottenere crediti per i risultati ottenuti, trasferibili all'interno di sistemi conformi all'ECVET?

Punti di credito ECVET

Il Sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale (ECVET) è uno degli strumenti di mobilità e di apprendimento permanente per i discenti e i lavoratori e si basa su quattro principi fondamentali:

- Unità di risultati di apprendimento;
- Trasferimento e accumulo dei risultati dell'apprendimento;
- Contratto di apprendimento e trascrizione personale delle registrazioni;
- Punti ECVET (crediti).

ECVET è riconosciuto come un meccanismo per il riconoscimento ufficiale, l'accumulo e il trasferimento dei risultati di apprendimento raggiunti individualmente, garantendo così l'equità delle diverse forme di apprendimento (istruzione e formazione formale, formazione non formale e apprendimento informale).

Attualmente, in tutta Europa, si concorda di attribuire 1 punto ECVET per circa 25 ore di apprendimento (ossia ore di pratica, autoapprendimento e valutazione). L'approccio del VELA adotta questo riferimento per l'assegnazione dei punti ECVET al suo programma di formazione (cioè 25 ore di apprendimento = 1 punto ECVET).

Esempio per il progetto VELA:

Strumenti che si applicano all'E-book VELA e che sono di utilità per formatori, educatori, fornitori di IFP e datori di lavoro.	ORE	PUNTI ECVET
ITALIA - PRISM & I.E.R.F.O.P. (partner di VELA)	5	0.2
CIPRO - PCX (partner di VELA)	5	0.2
SPAGNA - UNIVERSIDAD DE ALCALA (partner di VELA)	5	0.2
ROMANIA - CPIP (partner di VELA)	5	0.2
POLONIA - ORANGE HILL (partner di VELA)	5	0.2
PROFILO FORMATIVO DELLA VELA	25	1

Profilo Descrittore VELA

Il programma VELA comprende un totale di 5 categorie di strumenti (1 per ogni Paese partner):

Livello MEC	Punti ECVET	Categorie di strumenti	Ore di apprendimento	Utenti target
4	1	5	25	Educatori, facilitatori e fornitori di IFP / Responsabili di progetto, leader di comunità, istruttori e operatori sociali

In particolare, le 25 ore di apprendimento saranno suddivise come segue:

- 14 ore di sessioni pratiche (faccia a faccia e/o online) per gli studenti dell'istruzione e della formazione professionale.
- 9 ore di sessioni di autoapprendimento per gli allievi dell'IFP
- 2 ore di sessioni di valutazione per gli studenti dell'IFP

2. Garanzia di qualità:

- Sono stati implementati meccanismi di garanzia della qualità, tra cui valutazioni regolari, peer review e meccanismi di feedback, per monitorare e valutare la qualità della formazione sulle competenze digitali?

Integrazione EQF:

3. Allineamento con i livelli di qualificazione:

- I moduli di formazione sulle competenze digitali sono stati mappati ai livelli di qualifica EQF appropriati, dal livello 1 (base) al livello 8 (esperto), per garantire l'allineamento con le qualifiche riconosciute in tutta Europa?

4. Descrittori:

- I risultati dell'apprendimento e i descrittori associati a ciascun livello EQF sono stati definiti chiaramente per aiutare gli studenti a comprendere le competenze che acquisiranno e a mantenere la coerenza con le linee guida EQF?

Integrazione EQAVET:

5. Standard di garanzia della qualità:

- Gli standard di assicurazione della qualità di EQAVET, che includono l'autovalutazione, la valutazione esterna e il miglioramento continuo, sono stati rispettati per la revisione e l'aggiornamento regolari delle pratiche di formazione sulle competenze digitali per mantenere la qualità?

6. Risultati di apprendimento:

- Sono stati definiti risultati di apprendimento chiari e misurabili per ogni modulo di competenza digitale per garantire l'allineamento con gli standard EQAVET previsti e una valutazione efficace?

Documentazione di conformità:

7. Documentazione e rapporti:

- È stata mantenuta una documentazione completa delle attività formative, delle valutazioni e dei risultati ottenuti dai discenti per dimostrare la conformità con i quadri ECVET, EQF ed EQAVET?

8. Trasparenza e riconoscimento:

- I discenti sono stati informati sulla trasparenza dei programmi di formazione sulle competenze digitali e sul loro allineamento con ECVET, EQF ed EQAVET? I discenti sono stati informati del riconoscimento che riceveranno per i loro risultati?

Monitoraggio e valutazione:

9. Revisioni periodiche:

- Sono state condotte revisioni e valutazioni regolari delle pratiche formative per garantire che continuino a soddisfare gli standard e i criteri stabiliti da ECVET, EQF e EQAVET?

10. Valutazione esterna:

- Se possibile, è stata richiesta una valutazione esterna dei programmi di formazione per fornire una verifica indipendente della conformità?

B. Check list: Progettazione del corso



- **Obiettivi di apprendimento:** Gli obiettivi di apprendimento del corso sulle competenze digitali sono chiaramente definiti e allineati con le esigenze degli studenti dell'IFP e del settore?
- **Sviluppo del curriculum:** Il programma del corso include una gamma completa di argomenti rilevanti per la competenza digitale, come l'alfabetizzazione digitale, la collaborazione online e la sicurezza dei dati?
- **Strategie di valutazione:** Sono stati integrati nel progetto del corso metodi di valutazione appropriati, come quiz, progetti ed esercitazioni pratiche, per valutare le competenze digitali degli studenti?
- **Accessibilità:** Il contenuto del corso è accessibile a tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità, e rispetta gli standard di accessibilità?

Risorse online:

- **Qualità dei contenuti:** Le risorse digitali, come e-book, video e moduli interattivi, sono aggiornate e di alta qualità?
- **Interattività:** Le risorse online forniscono elementi interattivi, simulazioni o componenti gamificate per migliorare il coinvolgimento e l'apprendimento?
- **Apprendimento multimodale:** Vengono utilizzate varie forme di contenuto, tra cui testo, immagini, video e audio, per soddisfare i diversi stili di apprendimento?
- **Esperienza utente:** La piattaforma di apprendimento online è facile da usare e reattiva su diversi dispositivi?

Valutazione e convalida:

- **Rubriche di valutazione:** Sono disponibili rubriche e criteri chiari per valutare la competenza digitale degli studenti a vari livelli di competenza?
- **Strumenti di autovalutazione:** Sono stati forniti strumenti di autovalutazione per aiutare gli studenti a valutare le proprie competenze digitali e a monitorare i progressi?
- **Processo di validazione:** Esiste un processo trasparente che consenta ai discenti di convalidare e riconoscere le proprie competenze digitali nell'ambito di ECVET, EQF ed EQAVET?

Miglioramento continuo:

- **Meccanismi di feedback:** Esistono meccanismi di feedback per raccogliere input dai discenti in merito all'efficacia e alla pertinenza della formazione sulle competenze digitali?
- **Aggiornamenti regolari:** I contenuti del corso vengono aggiornati regolarmente per riflettere le tendenze e le tecnologie digitali emergenti?
- **Sviluppo professionale:** I formatori e gli istruttori sono incoraggiati a partecipare a programmi di sviluppo professionale per migliorare le proprie competenze digitali e i propri metodi di insegnamento?

Conformità e garanzia di qualità:

- **Documentazione:** I registri e la documentazione relativi alla progettazione dei corsi, alle valutazioni e ai risultati degli studenti sono ben conservati ai fini della conformità?
- **Audit esterni:** Sono stati condotti periodicamente audit o revisioni esterne per garantire la conformità agli standard nazionali ed europei di garanzia della qualità?

Check list per il supporto agli studenti:

- **Servizi di supporto:** I servizi di supporto agli studenti, come help desk, tutoraggio e assistenza tecnica, sono prontamente disponibili per assistere gli studenti durante il corso?
- **Supporto all'alfabetizzazione digitale:** Vengono fornite risorse e indicazioni agli studenti che potrebbero aver bisogno di ulteriore supporto per sviluppare le competenze digitali di base?

Check list per le considerazioni etiche:

- **Privacy e sicurezza dei dati:** Nel corso vengono affrontate considerazioni sulla privacy e sulla sicurezza dei dati, in particolare quando si tratta di dati personali e strumenti digitali?
- **Etica digitale:** Il contenuto del corso è incentrato sull'insegnamento del comportamento etico e dell'uso responsabile delle tecnologie digitali?

C. Check list: Progettazione del materiale didattico



Ricordate che il successo dell'integrazione delle competenze digitali nell'insegnamento/formazione IFP è un processo continuo. Richiede adattabilità, apprendimento continuo e impegno per migliorare l'esperienza di apprendimento dei vostri studenti/partecipanti.

Prima dell'implementazione:

1. Pianificazione:

- I materiali dei corsi e i piani delle lezioni sono stati esaminati per identificare le opportunità di integrazione delle competenze digitali?
- Sono stati identificati obiettivi di apprendimento specifici in cui le competenze digitali possono migliorare l'esperienza educativa?

2. Selezione delle competenze:

- Sono state scelte le competenze DigComp.2.2 che si allineano agli obiettivi di insegnamento/formazione?
- Sono state fatte considerazioni su come le competenze della competenza 3 (Creazione di contenuti digitali) possono migliorare l'insegnamento?

3. Selezione degli utensili:

- Sono stati esplorati gli strumenti e le tecnologie digitali che supportano le competenze scelte?
- Questi strumenti sono accessibili agli studenti/partecipanti?

Durante l'implementazione:

4. Integrazione:

- Gli elementi di competenza digitale sono stati incorporati nei materiali didattici e formativi?
- Come è stata integrata la competenza 1 (Information and Data Literacy) nell'insegnamento?

5. Fidanzamento:

- Vengono incoraggiate la partecipazione attiva e la collaborazione attraverso le piattaforme digitali?
- Come si promuove la competenza 4 (sicurezza) educando gli studenti sui rischi online?

6. Cittadinanza digitale:

- Viene insegnato un comportamento online responsabile (netiquette)?
- È stato posto l'accento sull'importanza di gestire l'identità digitale per proteggere la reputazione online?

Dopo l'implementazione:

7. Valutazione:

- È stato valutato l'impatto dell'integrazione delle competenze digitali sui risultati dell'apprendimento?
- Quali dati sono stati raccolti sul rendimento e sull'impegno degli studenti/partecipanti?

8. Miglioramento continuo:

- La riflessione sulle pratiche di insegnamento/formazione ha portato all'identificazione di aree di miglioramento?

- Come si fa a rimanere aggiornati con l'evoluzione delle tecnologie digitali (competenza 5, Problem Solving)?

9. Condividere le migliori pratiche:

- Le collaborazioni con i colleghi hanno portato alla condivisione di strategie di successo per l'integrazione delle competenze digitali?
- Come è stata realizzata la promozione della competenza 3 (Creazione di contenuti digitali) attraverso la condivisione di risorse e materiali digitali?

Potenziale di sfruttamento:

10. Espansione delle applicazioni:

- C'è una continua esplorazione di nuovi modi per applicare le competenze digitali in vari aspetti dell'insegnamento/formazione dell'IFP?

11. Sostenere gli studenti:

- Sono state fornite risorse e indicazioni ai discenti per migliorare le loro competenze digitali?
- Come viene offerto il supporto ai discenti nell'identificazione delle loro lacune di competenza e nell'accesso alle risorse per colmarle?

12. Rimanere informati:

- C'è uno sforzo per rimanere informati sugli ultimi sviluppi delle competenze digitali, soprattutto nel campo dell'istruzione e della formazione professionale?
- Sono stati frequentati workshop, conferenze o sessioni di formazione per mantenere le competenze aggiornate e condividere le conoscenze con i colleghi?

D. Check list: Esperienza d'uso degli studenti



L'integrazione di considerazioni sull'esperienza dell'utente (UX) assicura che i discenti non solo acquisiscano competenze digitali, ma abbiano anche un'esperienza di apprendimento positiva ed efficace. Un approccio incentrato sull'usabilità e sulla soddisfazione del discente contribuisce a migliorare i risultati e ad aumentare la motivazione nelle pratiche di insegnamento/formazione dell'IFP.

Ecco come migliorare la UX applicando le competenze digitali:

Prima dell'implementazione:

1. Valutare le esigenze dell'allievo:

- Sono state valutate le competenze tecniche e digitali dei discenti per adattare l'approccio alle loro capacità esistenti?
- Sono stati presi in considerazione i requisiti di accessibilità e sono stati garantiti strumenti e materiali digitali di facile utilizzo per tutti i partecipanti?

2. Selezionare Strumenti di facile utilizzo:

- Sono stati scelti strumenti e piattaforme digitali intuitivi, facili da usare e in linea con i livelli di competenza dei discenti?
- Sono stati selezionati strumenti che offrano un'esperienza d'uso omogenea e forniscano risorse di supporto adeguate?

Durante l'implementazione:

3. Fornire istruzioni chiare:

- Quando si introducono nuovi strumenti o risorse digitali, sono state fornite istruzioni chiare e dettagliate sul loro utilizzo?
- Ai discenti è stato concesso l'accesso ai manuali d'uso o alle esercitazioni, se necessario?

4. Promuovere il coinvolgimento:

- Sono state progettate attività digitali e valutazioni coinvolgenti per motivare la partecipazione attiva degli studenti?
- Sono stati incorporati elementi di gioco o contenuti interattivi nell'esperienza di apprendimento?

5. Promuovere la collaborazione:

- Sono state utilizzate piattaforme digitali che facilitano la collaborazione e la comunicazione tra gli studenti?
- Questi strumenti di collaborazione sono facili da navigare e da usare?

Dopo l'implementazione:

6. Raccogliere feedback:

- Sono stati raccolti regolarmente i feedback dei discenti sulla loro esperienza di apprendimento digitale attraverso sondaggi o moduli di feedback?
- Le sfide affrontate dagli studenti e le aree che necessitano di miglioramento sono state identificate e affrontate sulla base del loro feedback?

7. Iterare e migliorare:

- Sulla base del feedback dei discenti, sono stati apportati miglioramenti iterativi alle componenti di insegnamento/formazione digitale?
- Il miglioramento continuo dell'esperienza dell'utente (UX) si ottiene affinando i contenuti, le risorse e le scelte degli strumenti?

Potenziale di sfruttamento:

8. Migliorare l'accessibilità:

- Sono stati fatti investimenti in strumenti e tecnologie che promuovono l'accessibilità per gli studenti con esigenze diverse?
- È stato garantito che i contenuti siano accessibili a tutti, comprese le persone con disabilità?

9. Rimanete informati:

- La conoscenza delle tendenze UX e delle migliori pratiche nel campo della tecnologia educativa viene mantenuta aggiornata?
- Sono stati frequentati corsi di formazione o workshop incentrati sull'UX per migliorare le competenze di UX design?

10. Opzioni di personalizzazione:

- Agli studenti viene fornito un certo grado di personalizzazione nella loro esperienza di apprendimento digitale, consentendo loro di scegliere strumenti o risorse che si adattano alle loro preferenze?

11. Assistenza agli utenti:

- È disponibile un'assistenza continua per i discenti che incontrano difficoltà tecniche, con un chiaro punto di contatto per la risoluzione dei problemi?

E. Check list: Accessibilità



Questa check list è stata pensata per garantire che i contenuti digitali e le risorse online siano accessibili a tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità. Seguendo queste linee guida, potete creare un ambiente di apprendimento più inclusivo?

Prima dell'implementazione:

1. Familiarizzare con gli standard di accessibilità:

- Sono stati appresi gli standard e le linee guida sull'accessibilità, come le WCAG (Web Content Accessibility Guidelines), la EN 301549 e l'European Accessibility Act?
- I requisiti legali per l'accessibilità nella vostra regione o istituzione sono compresi?

2. Scegliere piattaforme e strumenti di apprendimento accessibili:

- Sono stati selezionati sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS) e strumenti digitali che supportano le caratteristiche di accessibilità?
- Queste piattaforme sono state verificate per soddisfare gli standard di accessibilità?

3. Fornire una formazione sull'accessibilità:

- Gli istruttori e i creatori di contenuti sono stati formati sulle migliori pratiche di accessibilità?
- Sono disponibili risorse per la creazione di contenuti accessibili?

Durante l'implementazione:

4. Creare contenuti accessibili:

- È stato garantito che tutti i materiali del corso, compresi documenti, video e immagini, siano accessibili?
- L'accessibilità dei materiali è stata testata con controllori automatici e manualmente?

5. Implementare la navigazione da tastiera:

- È stato verificato che tutte le risorse e le attività digitali possano essere navigate con una tastiera?
- La funzionalità della tastiera è stata testata nelle piattaforme scelte?

6. Test di compatibilità con gli screen reader:

- Avete utilizzato un software per screen reader per testare l'accessibilità dei vostri contenuti?
- Tutti gli elementi testuali e non testuali sono leggibili dagli screen reader?

7. Fornire trascrizioni e didascalie:

- Sono disponibili trascrizioni per i contenuti audio e video?
- I video includono didascalie o sottotitoli per gli studenti con problemi di udito?

8. Verificare la compatibilità di ridimensionamento e zoom:

- È stato garantito che i contenuti possano essere ridimensionati e ingranditi senza perdere funzionalità o leggibilità?

9. Offrire formati alternativi:

- I materiali sono forniti in formati alternativi (ad esempio, PDF in formato Word) su richiesta?

10. Valutare i contenuti di terze parti:

- Avete verificato l'accessibilità di risorse e strumenti di terze parti prima di integrarli nel vostro corso?
- State sostenendo la necessità di soluzioni accessibili da parte di terzi?

Dopo l'implementazione:

11. Raccogliere feedback:

- Avete sollecitato il feedback dei discenti sull'accessibilità dei vostri materiali didattici?
- Utilizzate i loro suggerimenti per apportare miglioramenti?

12. Aggiornare regolarmente la documentazione sull'accessibilità:

- Le linee guida e le risorse interne sull'accessibilità sono aggiornate?
- Gli aggiornamenti vengono condivisi con gli istruttori e i creatori di contenuti?

13. Monitorare e risolvere i problemi di accessibilità:

- State verificando periodicamente la conformità del vostro corso all'accessibilità?
- I problemi identificati vengono affrontati tempestivamente?

14. Promuovere la consapevolezza:

- Ci si impegna per sensibilizzare continuamente docenti, personale e studenti sull'importanza dell'accessibilità?
- I successi dell'accessibilità vengono celebrati all'interno della vostra istituzione?

A4.2 Questionari pre-post per la valutazione delle competenze

La misurazione della competenza dei discenti nelle competenze digitali allineate al quadro DigComp.2.2 può essere effettuata attraverso vari metodi di valutazione. Il seguente modello di **"valutazione delle competenze"** mira a misurare le competenze degli studenti in base alla loro esperienza di apprendimento con i moduli di formazione di VELA.

Metodo: Valutazione delle competenze



Fase 1: Valutazione preliminare

Prima che i discenti inizino il corso, somministrare il Questionario per la convalida delle competenze per il modulo specifico che stanno per intraprendere. Questa **pre-valutazione** servirà a misurare il loro livello iniziale di competenza digitale.

Fase 2: Attività di apprendimento specifiche del modulo

Nel corso del modulo, fornire ai discenti attività di apprendimento coinvolgenti, risorse ed esercizi pratici che siano in linea con gli obiettivi di apprendimento del modulo e con le dimensioni di DigComp.2.2. Queste attività dovrebbero sfidare i discenti ad applicare e migliorare le competenze digitali. Queste attività dovrebbero sfidare gli studenti ad applicare e migliorare le loro competenze digitali.

Fase 3: Autovalutazione durante il modulo

Incoraggiare i discenti a rivedere il Questionario per la validazione delle competenze periodicamente durante il modulo, per una **valutazione continua e costante** da parte dei discenti. Dovrebbero autovalutare i propri livelli di competenza nelle competenze digitali in base alla comprensione e all'applicazione dei contenuti del modulo. Ciò consente ai discenti di monitorare i propri progressi.

Fase 4: Valutazione formativa

Incorporare valutazioni formative nel corso del modulo per valutare la comprensione e l'applicazione delle competenze digitali da parte degli studenti. Queste valutazioni possono includere quiz, compiti, revisioni tra pari e progetti di gruppo. Fornire un feedback tempestivo per aiutare gli studenti a identificare le aree di miglioramento.

Fase 5: Valutazione sommativa

Alla fine del modulo, condurre una valutazione sommativa che sia in linea con i risultati di apprendimento del modulo e con le dimensioni di DigComp.2.2. Questa valutazione può assumere la forma di un progetto finale, di una presentazione o di un esame. Questa valutazione può assumere la forma di un progetto finale, di una presentazione o di un esame. Assicuratevi che i compiti di valutazione riflettano scenari reali rilevanti per il contenuto del modulo.

Fase 6: Valutazione successiva

Dopo aver completato il modulo, chiedere ai discenti di ripetere il Questionario per la convalida delle competenze. Questo questionario misurerà i loro livelli di competenza nelle competenze digitali dopo aver completato il modulo, permettendovi di valutare la loro crescita e il loro miglioramento.

Fase 7: Analisi e feedback

Analizzare i risultati dei questionari di pre-valutazione e post-valutazione per la validazione delle competenze. Confrontare i livelli di competenza iniziali dei discenti con i loro livelli di competenza dopo aver completato il modulo. Inoltre, esaminare i risultati della valutazione sommativa.

Fase 8: Feedback individuale

Fornire un feedback personalizzato a ciascun allievo in base ai risultati della valutazione preliminare, della valutazione successiva e della valutazione sommativa. Evidenziate le aree di miglioramento e lodate i punti di forza. Incoraggiare gli studenti a continuare a sviluppare le loro competenze digitali.

Fase 9: Valutazione del corso

Condurre una valutazione del corso per raccogliere il feedback dei discenti sull'efficacia del modulo nel migliorare le loro competenze digitali. Utilizzate questo feedback per migliorare le future iterazioni del corso.

Fase 10: Miglioramento continuo

Utilizzare i dati della valutazione e il feedback dei discenti per perfezionare i contenuti del corso, le strategie didattiche e i metodi di valutazione per i moduli futuri. Confrontando i risultati della valutazione pre e post, i formatori IFP possono identificare eventuali lacune o progressi nelle conoscenze. Ciò consente loro di adattare le strategie didattiche e l'approccio all'insegnamento per soddisfare in modo più efficace le esigenze degli studenti. I formatori possono così identificare quali concetti sono stati compresi dagli studenti e quali richiedono ulteriori spiegazioni o esercitazioni.

Fase 11: Personalizzazione del percorso di apprendimento

Grazie alla raccolta di dati utili dalla valutazione pre e post, gli istruttori possono facilmente personalizzare e adattare l'esperienza di apprendimento per ogni allievo. Ciò può significare fornire attività aggiuntive a chi ha bisogno di essere rafforzato o sfide più avanzate a chi ha già fatto progressi molto rapidi.

Questionario per la valutazione delle competenze per ogni modulo

Istruzioni: Un questionario per la valutazione delle competenze per ciascuno dei quattro moduli di VELA può aiutare gli studenti ad autovalutare le loro competenze digitali allineate con il quadro DigComp.2.2. Il questionario deve essere distribuito agli studenti all'inizio e alla fine di ogni modulo per monitorare i loro progressi e valutare la loro crescita nelle varie competenze digitali. Il questionario deve essere distribuito agli studenti all'inizio e alla fine di ogni modulo per monitorare i loro progressi e valutare la loro crescita in termini di competenze digitali.

Modulo 1: Accessibilità digitale



Questionario per la validazione delle competenze

Istruzioni: Valutate il vostro livello di competenza per ogni affermazione su una scala da 1 (principiante) a 5 (esperto). Siate onesti nella vostra autovalutazione.

1. Alfabetizzazione all'informazione e ai dati:

- Sono in grado di identificare l'importanza dell'accessibilità digitale nel reperimento di informazioni e dati.
- Sono in grado di individuare fonti digitali accessibili per informazioni e dati relativi all'accessibilità.

- Sono in grado di valutare criticamente l'accessibilità delle fonti digitali per il reperimento di informazioni e dati.
- 2. Comunicazione e collaborazione:**
 - Comprendo il ruolo della comunicazione accessibile nella collaborazione digitale.
 - Mi impegno in pratiche di comunicazione accessibili di base nella collaborazione digitale.
 - Sono in grado di comunicare e collaborare efficacemente attraverso strumenti digitali accessibili.
- 3. Creazione di contenuti digitali:**
 - Ho una conoscenza di base della creazione di contenuti digitali accessibili.
 - Sono in grado di creare contenuti digitali che rispettino le linee guida sull'accessibilità.
 - Sono in grado di sviluppare e integrare con competenza contenuti digitali accessibili.
- 4. Sicurezza:**
 - Riconosco le misure di sicurezza relative all'accessibilità digitale.
 - Pratico misure di sicurezza per la creazione e la condivisione di contenuti accessibili.
 - Garantisco la sicurezza e la privacy degli utenti nei contenuti digitali accessibili.
- 5. Risoluzione dei problemi:**
 - Mi sforzo di identificare e risolvere i problemi di accessibilità negli ambienti digitali.
 - Ho competenze di base per la risoluzione dei problemi di accessibilità.
 - Risolvo abilmente i problemi di accessibilità e promuovo l'innovazione.

Modulo 2: Inclusione digitale



Questionario per la validazione delle competenze

Istruzioni: Valutate il vostro livello di competenza per ogni affermazione su una scala da 1 (principiante) a 5 (esperto). Siate onesti nella vostra autovalutazione.

- 1. Alfabetizzazione all'informazione e ai dati:**
 - Comprendo l'importanza dell'inclusione digitale nell'accesso alle informazioni.
 - Sono in grado di individuare le risorse digitali rilevanti per l'inclusione digitale.
 - Sono in grado di valutare criticamente le fonti di informazione relative all'inclusione digitale.
- 2. Comunicazione e collaborazione:**
 - Riconosco l'importanza della comunicazione inclusiva nel promuovere l'inclusione digitale.
 - Mi impegno in pratiche di comunicazione inclusiva nella collaborazione digitale.
 - Sono in grado di comunicare e collaborare efficacemente per l'inclusione digitale.
- 3. Creazione di contenuti digitali:**
 - Ho compreso le basi della creazione di contenuti digitali inclusivi.
 - Sono in grado di produrre contenuti digitali che privilegiano l'inclusività.
 - Progetto e integro in modo innovativo contenuti digitali inclusivi.
- 4. Sicurezza:**
 - Riconosco le misure di sicurezza nel contesto dell'inclusione digitale.
 - Pratico misure di sicurezza per creare e partecipare ad attività digitali inclusive.
 - Garantisco la sicurezza e la riservatezza dei dati degli utenti nell'ambito delle iniziative di inclusione digitale.
- 5. Risoluzione dei problemi:**
 - Faccio fatica a identificare e risolvere le sfide legate all'inclusione digitale.

- Ho capacità di problem solving di base per le sfide digitali inclusive.
- Sono abile nel risolvere problemi tecnici e pedagogici in ambienti digitali inclusivi.

Modulo 3: Gamification e Moodle



Questionario per la validazione delle competenze

Istruzioni: Valutate il vostro livello di competenza per ogni affermazione su una scala da 1 (principiante) a 5 (esperto). Siate onesti nella vostra autovalutazione.

1. Alfabetizzazione all'informazione e ai dati:

- Comprendo il ruolo della gamification e di Moodle nell'accesso alle informazioni.
- Sono in grado di individuare risorse digitali sulla gamification e su Moodle.
- Sono in grado di valutare criticamente le fonti di informazione nel contesto della gamification e di Moodle.

2. Comunicazione e collaborazione:

- Riconosco l'importanza della comunicazione nella gamification e in Moodle.
- Mi impegno in pratiche di comunicazione e collaborazione efficaci all'interno degli ambienti Moodle.
- Sono in grado di comunicare e collaborare efficacemente utilizzando elementi di gamification in Moodle.

3. Creazione di contenuti digitali:

- Ho compreso le basi della creazione di contenuti digitali in Moodle.
- Posso produrre contenuti digitali per corsi Moodle gamificati.
- Progetto e integro in modo innovativo elementi di gamification nei corsi Moodle.

4. Sicurezza:

- Riconosco le misure di sicurezza nel contesto degli ambienti di apprendimento gamificati.
- Pratico misure di sicurezza nell'implementazione di soluzioni innovative in Moodle.
- Garantisco la sicurezza e le considerazioni etiche nelle pratiche digitali innovative all'interno di Moodle.

5. Risoluzione dei problemi:

- Faccio fatica a identificare e risolvere le sfide della gamification e di Moodle.
- Ho competenze di base per la risoluzione di problemi all'interno di corsi Moodle gamificati.
- Sono abile nel risolvere problemi complessi e nel guidare l'innovazione in ambienti digitali con Moodle.

Modulo 4: Qualità e innovazione



Questionario per la validazione delle competenze

Istruzioni: Valutate il vostro livello di competenza per ogni affermazione su una scala da 1 (principiante) a 5 (esperto). Siate onesti nella vostra autovalutazione.

1. Alfabetizzazione all'informazione e ai dati:

- Comprendo il ruolo della qualità e dell'innovazione nell'accesso alle informazioni e ai dati.
- Sono in grado di individuare risorse digitali sulla qualità e l'innovazione negli ambienti digitali.
- Sono in grado di valutare criticamente le fonti di informazione nel contesto della qualità e dell'innovazione.

2. Comunicazione e collaborazione:

- Riconosco l'importanza della comunicazione nel promuovere la qualità e l'innovazione.
- Mi impegno in pratiche di comunicazione e collaborazione efficaci per l'innovazione.
- Dimostro leadership nel guidare la qualità e l'innovazione attraverso i mezzi digitali.

3. Creazione di contenuti digitali:

- Ho imparato a conoscere le basi della creazione di contenuti digitali di qualità e innovazione.
- Sono in grado di produrre contenuti digitali che riflettono standard innovativi e di alta qualità.
- Sviluppo e integro in modo innovativo contenuti digitali all'avanguardia.

4. Sicurezza:

- Riconosco le misure di sicurezza nel contesto della qualità e dell'innovazione.
- Pratico misure di sicurezza nell'implementazione di soluzioni innovative.
- Garantisco la sicurezza e le considerazioni etiche nelle pratiche digitali innovative.

5. Risoluzione dei problemi:

- Mi sforzo di identificare e risolvere le sfide legate alla qualità e all'innovazione.
- Ho capacità di problem solving di base per migliorare la qualità e l'innovazione.
- Sono abile nel risolvere problemi complessi e nel guidare l'innovazione negli ambienti digitali.

A4.3 Rubriche per il riconoscimento delle competenze basate sui livelli di competenza (per l'autovalutazione da parte dei learner)

Per ogni modulo e argomento, create una griglia che delinei i criteri per riconoscere l'acquisizione delle competenze. La griglia può includere categorie come "Comprensione dei concetti", "Applicazione delle strategie" e "Comunicazione efficace".

Introduzione alle rubriche nel contesto del corso "Creare un ambiente e-learning coinvolgente nella formazione professionale".

Una rubrica è uno strumento di valutazione strutturato che fornisce a educatori e valutatori un quadro chiaro e sistematico per la valutazione delle competenze in base a criteri e livelli di competenza predeterminati. Nell'ambito del Quadro europeo per l'erogazione delle competenze digitali, l'applicazione delle rubriche svolge un ruolo fondamentale nel garantire che gli studenti acquisiscano e dimostrino le abilità e le competenze digitali necessarie in modo efficace e coerente. Questo quadro definisce le componenti essenziali della competenza digitale attraverso varie dimensioni, che comprendono l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza e la risoluzione di problemi. Ogni dimensione consiste in competenze specifiche che gli individui devono acquisire e applicare nell'era digitale.

In sintesi, le rubriche sono strumenti indispensabili per la valutazione e il riconoscimento delle competenze digitali all'interno del corso "Creating an Engaging E-Learning Environment in VET". Esse migliorano la chiarezza, la coerenza e la trasparenza del processo di valutazione, sostenendo in ultima analisi gli studenti nell'acquisizione e nella dimostrazione delle abilità e delle conoscenze essenziali richieste nell'era digitale. Queste rubriche sono in linea con l'obiettivo del corso di promuovere un e-learning efficace, mantenere la concentrazione degli studenti e migliorare la qualità dell'istruzione online, fornendo un metodo strutturato e standardizzato per il riconoscimento e la convalida delle competenze.

L'applicazione delle rubriche nel contesto del corso "Creare un ambiente e-learning coinvolgente nell'IFP" è altamente raccomandata per:

- 1. Forniscono chiarezza e trasparenza:** Le rubriche offrono un insieme chiaro e trasparente di criteri per la valutazione delle competenze digitali, suddividendo abilità complesse in componenti gestibili. Questa chiarezza aiuta sia gli studenti sia i valutatori a comprendere le aspettative.
- 2. Garantire la coerenza:** L'uso di rubriche assicura la coerenza nella valutazione delle competenze digitali tra i vari studenti, contesti e istituzioni educative. La coerenza è fondamentale per riconoscere e convalidare le competenze acquisite durante il corso.
- 3. Facilitare il feedback costruttivo:** Le rubriche forniscono un meccanismo strutturato per fornire un feedback costruttivo agli studenti. Consentono agli studenti di identificare i propri punti di forza e le aree di miglioramento, favorendo l'apprendimento continuo e lo sviluppo delle competenze.
- 4. Allineamento con gli obiettivi del corso:** Le rubriche si allineano agli obiettivi di apprendimento e alle competenze del corso, assicurando che il processo di valutazione sia in armonia con gli obiettivi generali del corso.

5. **Riconoscere e validare le competenze:** Le rubriche servono a riconoscere e convalidare le competenze digitali degli studenti. Il raggiungimento di livelli di prestazione predefiniti all'interno delle rubriche dimostra un certo livello di abilità e competenza nell'ambito del corso.
6. **Consentire percorsi di apprendimento personalizzati:** Utilizzando le rubriche, gli studenti possono adattare i loro percorsi di apprendimento alle loro esigenze specifiche. Possono identificare i loro punti di forza unici e le aree di crescita, consentendo un'esperienza educativa personalizzata.
7. **Migliorare la garanzia di qualità:** Le rubriche contribuiscono al mantenimento di standard elevati nella formazione sulle competenze digitali, supportando le istituzioni e le organizzazioni nell'assicurare la qualità delle loro offerte formative.

Metodologia

Le rubriche VELA sono strutturate con un equilibrio di specificità, completezza e allineamento con il framework DigComp. Queste rubriche hanno lo scopo di fornire agli studenti un **metodo** chiaro e strutturato **per l'autovalutazione**, consentendo loro di valutare i propri progressi e le proprie competenze nelle varie dimensioni delle competenze digitali.

Ciascuna griglia comprende cinque aree di competenza distinte - alfabetizzazione alle informazioni e ai dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza e risoluzione dei problemi - che sono fondamentali nell'era digitale. All'interno di ciascuna dimensione, abbiamo creato una scala di valutazione finemente calibrata, che comprende livelli di competenza che vanno da principiante a esperto. Questo approccio sfumato garantisce che gli studenti possano valutarsi con precisione, utilizzando descrittori ben definiti che rappresentano le loro capacità a ogni livello.

Per migliorare ulteriormente la chiarezza di queste rubriche, abbiamo incluso criteri dettagliati che i discenti possono utilizzare per valutare le loro prestazioni e la loro comprensione in ogni dimensione. Questi criteri sono progettati per allinearsi strettamente alle competenze specifiche delineate nel quadro DigComp.2.2, assicurando che l'autovalutazione dei discenti rimanga strettamente legata agli standard riconosciuti dal settore.

Inoltre, queste rubriche non sono solo strumenti di autovalutazione, ma servono anche come guida per gli studenti durante il loro percorso nel corso. Fornendo criteri chiari e strutturati, **gli studenti possono comprendere meglio le aspettative e i risultati di apprendimento associati a ciascuna dimensione della competenza digitale**. Questa trasparenza non solo consente agli studenti di appropriarsi del loro apprendimento, ma permette anche di identificare le aree in cui potrebbero aver bisogno di ulteriore supporto o risorse.

In sintesi, il design e la struttura delle rubriche sono stati accuratamente realizzati per fornire ai discenti un mezzo solido, standardizzato e completo per valutare le loro competenze digitali. Allineandosi al quadro di riferimento DigComp.2.2 e offrendo chiari criteri di valutazione, queste rubriche consentono ai discenti di misurare accuratamente i propri progressi, favorendo una più profonda comprensione dell'acquisizione delle competenze digitali nel contesto dell'insegnamento e della formazione professionale.

Accessibilità digitale



Alfabetizzazione all'informazione e ai dati:

Principiante:

- Capacità limitata di articolare le esigenze informative e di localizzare i dati digitali.
- Fatica a giudicare la pertinenza e l'affidabilità delle fonti digitali.
- Conoscenza di base del reperimento dei dati e della valutazione delle fonti.

Competente:

- Dimostra competenza nell'articolare le esigenze informative.
- Individua e recupera efficacemente dati e informazioni digitali.
- Giudica la rilevanza e la credibilità delle fonti digitali.

Esperto:

- Alta capacità di articolare le esigenze informative.
- Individua e recupera con competenza dati e informazioni digitali da diverse fonti.
- Valuta criticamente la credibilità e l'affidabilità dei contenuti digitali.

Comunicazione e collaborazione:

Principiante:

- Capacità limitata di interagire, comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali.
- Lotta per gestire la presenza e l'identità digitale.

Competente:

- Interagisce, comunica e collabora efficacemente attraverso varie tecnologie digitali.
- Gestisce con competenza la presenza e l'identità digitale.

Esperto:

- Si impegna con abilità nell'interazione, nella comunicazione e nella collaborazione digitale.
- Dimostra un alto livello di competenza nella gestione della presenza e dell'identità digitale.

Creazione di contenuti digitali:

Principiante:

- Capacità limitata di creare e modificare contenuti digitali.
- Ha difficoltà a comprendere il copyright e le licenze.

Competente:

- Crea e modifica in modo creativo contenuti digitali in vari formati.
- Comprende i diritti d'autore e le licenze e li applica in modo appropriato.

Esperto:

- Sviluppa e integra con competenza i contenuti digitali nelle conoscenze esistenti.
- Garantisce il rispetto dei diritti d'autore e delle licenze durante la creazione dei contenuti.

Sicurezza:

Principiante:

- Scarsa consapevolezza di come proteggere i dispositivi e i dati personali negli ambienti digitali.
- Manca la comprensione delle misure di sicurezza.

Competente:

- Protegge efficacemente dispositivi, contenuti e dati personali negli ambienti digitali.
- Dimostra una buona conoscenza delle misure di sicurezza e protezione.

Esperto:

- Salvaguarda abilmente i dispositivi, i contenuti e i dati personali.
- Ha una conoscenza avanzata delle misure di sicurezza e della protezione della privacy.

Risoluzione dei problemi:

Principiante:

- Capacità limitata di identificare e risolvere problemi tecnici in ambienti digitali.
- Fatica a innovare utilizzando gli strumenti digitali.

Competente:

- Identifica e risolve efficacemente i problemi tecnici in ambienti digitali.
- Innovare i processi e i prodotti utilizzando gli strumenti digitali.

Esperto:

- Risolve con abilità i problemi tecnici e promuove l'innovazione con gli strumenti digitali.
- Dimostra versatilità nel risolvere problemi concettuali in ambienti digitali.

Fattori di qualità dell'e-learning



Alfabetizzazione all'informazione e ai dati:

Principiante:

- Capacità limitata di articolare le esigenze informative e di individuare i dati digitali relativi ai fattori di qualità dell'e-learning.
- Fatica a giudicare la credibilità e l'affidabilità delle fonti relative alla qualità dell'e-learning.
- Conoscenza di base del reperimento dei dati e della valutazione delle fonti nel contesto della qualità dell'e-learning.

Competente:

- Dimostra competenza nell'articolare le esigenze informative specifiche per la qualità dell'e-learning.
- Individua e recupera efficacemente dati e informazioni digitali relativi ai fattori di qualità dell'e-learning.
- Giudica la rilevanza e la credibilità delle fonti digitali nel contesto della qualità dell'e-learning.

Esperto:

- Alta capacità di articolare le esigenze informative relative alla qualità dell'e-learning.
- Individua e recupera con competenza dati e informazioni digitali da fonti diverse, valutandone criticamente la credibilità e l'affidabilità nel contesto della qualità dell'e-learning.

Comunicazione e collaborazione:

Principiante:

- Capacità limitata di interagire, comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali nel contesto della qualità dell'e-learning.
- Lotta per gestire la presenza e l'identità digitale nel contesto dell'e-learning.

Competente:

- Interagisce, comunica e collabora efficacemente attraverso varie tecnologie digitali nel contesto dell'e-learning di qualità.
- Gestisce con competenza la presenza e l'identità digitale negli ambienti di e-learning.

Esperto:

- Si impegna con abilità nell'interazione, nella comunicazione e nella collaborazione digitale, in particolare nel contesto della qualità dell'e-learning.
- Dimostra un alto livello di competenza nella gestione della presenza e dell'identità digitale in contesti di e-learning.

Creazione di contenuti digitali:

Principiante:

- Capacità limitata di creare e modificare contenuti digitali di qualità per l'e-learning.
- Difficoltà a comprendere il copyright e le licenze in relazione alla qualità dell'e-learning.

Competente:

- Crea e modifica in modo creativo i contenuti digitali in vari formati per migliorare la qualità dell'e-learning.
- Comprende i diritti d'autore e le licenze nel contesto della qualità dell'e-learning e li applica in modo appropriato.

Esperto:

- Sviluppa e integra con competenza i contenuti digitali nell'e-learning per migliorare la qualità.
- Assicura la conformità al copyright e alle licenze durante la creazione di contenuti specifici per l'e-learning di qualità.

Sicurezza:

Principiante:

- Limitata consapevolezza di come proteggere i dispositivi, i contenuti e i dati personali negli ambienti digitali rilevanti per la qualità dell'e-learning.
- Manca la comprensione delle misure di sicurezza specifiche per la qualità dell'e-learning.

Competente:

- Proteggere efficacemente i dispositivi, i contenuti e i dati personali negli ambienti digitali rilevanti per la qualità dell'e-learning.
- Dimostra una solida comprensione delle misure di sicurezza specifiche per la qualità dell'e-learning.

Esperto:

- Salvaguardare abilmente dispositivi, contenuti e dati personali nel contesto della qualità dell'e-learning.
- Ha una conoscenza avanzata delle misure di sicurezza e della protezione della privacy in relazione alla qualità dell'e-learning.

Risoluzione dei problemi:

Principiante:

- Capacità limitata di identificare e risolvere problemi tecnici in ambienti digitali rilevanti per la qualità dell'e-learning.
- Lotta all'innovazione con gli strumenti digitali nel contesto della qualità dell'e-learning.

Competente:

- Identifica e risolve efficacemente i problemi tecnici in ambienti digitali rilevanti per la qualità dell'e-learning.
- Innova i processi e i materiali utilizzando strumenti digitali per migliorare la qualità dell'e-learning.

Esperto:

- Risolve con abilità i problemi tecnici e promuove l'innovazione con gli strumenti digitali nel contesto della qualità dell'e-learning.
- Dimostra versatilità nel risolvere problemi concettuali legati alla qualità dell'e-learning.

Strategie per mantenere la concentrazione



Alfabetizzazione all'informazione e ai dati:

Principiante:

- Limitata comprensione delle strategie per mantenere la concentrazione nei corsi online.
- Fatica ad articolare la rilevanza di queste strategie.
- Comprensione di base delle strategie di concentrazione, ma non approfondita.

Competente:

- Comprende l'importanza delle strategie di concentrazione nell'apprendimento online.
- Spiega chiaramente le strategie e le loro implicazioni.
- È in grado di individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali relativi alle strategie di concentrazione nei corsi online.

Esperto:

- Mostra una comprensione completa delle strategie di concentrazione nei corsi online.
- Articola le strategie e la loro importanza critica.
- Dimostra la capacità di valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti digitali relative alle strategie di concentrazione.

Comunicazione e collaborazione:

Principiante:

- Fatica a comunicare chiaramente le strategie di concentrazione.
- Manca di chiarezza e coerenza nelle spiegazioni.
- Capacità limitata di interagire, comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali nel contesto delle strategie di concentrazione per i corsi online.

Competente:

- Comunica le strategie di concentrazione in modo chiaro ed efficace.
- Fornisce spiegazioni di facile comprensione.
- Interagisce, comunica e collabora efficacemente attraverso varie tecnologie digitali nel contesto delle strategie di concentrazione per le classi online.

Esperto:

- Comunica le strategie di concentrazione in modo persuasivo e preciso.
- Esprime idee complesse con chiarezza e impatto.
- Si impegna con abilità nell'interazione, nella comunicazione e nella collaborazione digitale, in particolare nel contesto delle strategie di concentrazione per i corsi online.

Creazione di contenuti digitali:

Principiante:

- Capacità limitata di creare contenuti digitali relativi alle strategie di concentrazione per l'apprendimento online.
- Lotta per capire come il copyright e le licenze si applicano a questi contenuti.

Competente:

- Crea in modo creativo contenuti digitali per supportare le strategie di concentrazione nell'apprendimento online.
- Comprende i diritti d'autore e le licenze nel contesto delle strategie di concentrazione e li applica in modo appropriato.

Esperto:

- Sviluppa e integra con competenza i contenuti digitali per migliorare le strategie di concentrazione nei materiali didattici online.
- Garantisce la conformità al copyright e alle licenze durante la creazione di contenuti specifici per le strategie di concentrazione.

Sicurezza:

Principiante:

- Scarsa consapevolezza di come proteggere i dispositivi, i contenuti e i dati personali quando si attuano strategie di concentrazione online.
- Manca la comprensione delle misure di sicurezza specifiche per le strategie di concentrazione online.

Competente:

- Proteggere efficacemente dispositivi, contenuti e dati personali quando si applicano strategie di concentrazione online.
- Dimostra una solida comprensione delle misure di sicurezza specifiche per le strategie di concentrazione online.

Esperto:

- Proteggere abilmente i dispositivi, i contenuti e i dati personali quando si attuano strategie di concentrazione online.
- Ha una comprensione avanzata delle misure di sicurezza e della protezione della privacy in relazione alle strategie di concentrazione nell'apprendimento online.

Risoluzione dei problemi:

Principiante:

- Capacità limitata di identificare e risolvere i problemi tecnici legati alle strategie di concentrazione nell'apprendimento online.
- Fatica a innovare utilizzando gli strumenti digitali per migliorare la concentrazione.

Competente:

- Identifica e risolve efficacemente i problemi tecnici relativi alle strategie di concentrazione nell'apprendimento online.
- Innova i processi e i materiali utilizzando strumenti digitali per migliorare la concentrazione.

Esperto:

- Risolve con abilità i problemi tecnici e promuove l'innovazione con gli strumenti digitali nel contesto delle strategie di concentrazione per l'apprendimento online.
- Dimostra versatilità nel risolvere problemi concettuali legati alla concentrazione nei corsi online.

Strategie per migliorare i materiali didattici



Alfabetizzazione all'informazione e ai dati:

Principiante:

- Limitata comprensione delle strategie per migliorare i materiali didattici nel contesto digitale.
- Fatica ad articolare la rilevanza di queste strategie.
- Comprensione di base delle strategie, ma non approfondita.

Competente:

- Comprende l'importanza di migliorare i materiali didattici in ambito digitale.
- Spiega chiaramente le strategie e le loro implicazioni.
- È in grado di individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali per migliorare i materiali didattici.

Esperto:

- Mostra una comprensione completa delle strategie per migliorare i materiali didattici nel contesto digitale.
- Articola le strategie e la loro importanza critica.
- Dimostra la capacità di valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti digitali per migliorare i materiali didattici.

Comunicazione e collaborazione:

Principiante:

- Fatica a comunicare chiaramente le strategie per migliorare i materiali didattici.
- Manca di chiarezza e coerenza nelle spiegazioni.
- Capacità limitata di interagire, comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali nel contesto del miglioramento dei materiali didattici.

Competente:

- Comunica le strategie per migliorare i materiali didattici in modo chiaro ed efficace.
- Fornisce spiegazioni di facile comprensione.
- Interagisce, comunica e collabora efficacemente attraverso varie tecnologie digitali nel contesto del miglioramento dei materiali didattici.

Esperto:

- Comunica le strategie per migliorare i materiali didattici in modo persuasivo e preciso.
- Esprime idee complesse con chiarezza e impatto.
- Si impegna con abilità nell'interazione, nella comunicazione e nella collaborazione digitale, in particolare nel contesto del miglioramento dei materiali didattici.

Creazione di contenuti digitali:

Principiante:

- Capacità limitata di creare contenuti digitali relativi al miglioramento dei materiali didattici nell'ambiente digitale.
- Lotta per capire come il copyright e le licenze si applicano a questi contenuti.

Competente:

- Crea in modo creativo contenuti digitali per supportare e migliorare i materiali didattici in ambito digitale.
- Comprende i diritti d'autore e le licenze nel contesto della valorizzazione dei materiali didattici e li applica in modo appropriato.

Esperto:

- Sviluppa e integra con competenza i contenuti digitali per migliorare i materiali didattici nell'ambiente digitale.
- Assicura la conformità al copyright e alle licenze durante la creazione di contenuti specifici per migliorare i materiali didattici.

Sicurezza:

Principiante:

- Limitata consapevolezza di come proteggere i dispositivi, i contenuti e i dati personali quando si implementano strategie per migliorare i materiali didattici in ambito digitale.
- Manca la comprensione delle misure di sicurezza specifiche per i materiali didattici digitali.

Competente:

- Proteggere efficacemente dispositivi, contenuti e dati personali quando si applicano strategie per migliorare i materiali didattici nell'ambiente digitale.
- Dimostra una buona conoscenza delle misure di sicurezza specifiche per i materiali didattici digitali.

Esperto:

- Salvaguardare con abilità i dispositivi, i contenuti e i dati personali quando si implementano strategie per migliorare i materiali didattici in ambito digitale.
- Ha una comprensione avanzata delle misure di sicurezza e della protezione della privacy in relazione ai materiali didattici digitali.

Risoluzione dei problemi:

Principiante:

- Capacità limitata di identificare e risolvere i problemi tecnici legati al miglioramento dei materiali didattici nell'ambiente digitale.
- Lotta all'innovazione utilizzando strumenti digitali per migliorare i materiali didattici.

Competente:

- Identifica e risolve efficacemente i problemi tecnici legati al miglioramento dei materiali didattici nell'ambiente digitale.
- Innova i processi e i materiali utilizzando strumenti digitali per migliorare i materiali didattici.

Esperto:

- Risolve con abilità i problemi tecnici e promuove l'innovazione con gli strumenti digitali nel contesto del miglioramento dei materiali didattici in ambito digitale.
- Dimostra versatilità nel risolvere problemi concettuali legati al miglioramento dei materiali didattici nel contesto digitale.

Strumenti inclusivi per l'attuazione della strategia



Alfabetizzazione all'informazione e ai dati:

Principiante:

- Limitata comprensione degli strumenti inclusivi per l'attuazione della strategia nel contesto digitale.
- Fatica ad articolare la rilevanza di questi strumenti.
- Comprensione di base degli strumenti inclusivi, ma mancanza di profondità.

Competente:

- Comprende l'importanza degli strumenti inclusivi per l'attuazione delle strategie.
- Spiega chiaramente gli strumenti e le loro implicazioni.
- È in grado di individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali relativi a strumenti inclusivi per l'attuazione della strategia.

Esperto:

- Mostra una comprensione completa degli strumenti inclusivi per l'attuazione della strategia nel contesto digitale.
- Articola gli strumenti e la loro importanza critica.
- Dimostra la capacità di valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti digitali relative agli strumenti inclusivi.

Comunicazione e collaborazione:

Principiante:

- Fatica a comunicare chiaramente le informazioni sugli strumenti inclusivi per l'attuazione della strategia.
- Manca di chiarezza e coerenza nelle spiegazioni.
- Capacità limitata di interagire, comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali nel contesto di strumenti inclusivi.

Competente:

- Comunica le informazioni sugli strumenti inclusivi in modo chiaro ed efficace.
- Fornisce spiegazioni di facile comprensione.
- Interagisce, comunica e collabora efficacemente attraverso varie tecnologie digitali nel contesto di strumenti inclusivi.

Esperto:

- Comunica le informazioni sugli strumenti inclusivi in modo persuasivo e preciso.
- Esprime idee complesse con chiarezza e impatto.
- Si impegna con abilità nell'interazione, nella comunicazione e nella collaborazione digitale, in particolare nel contesto degli strumenti inclusivi.

Creazione di contenuti digitali:

Principiante:

- Capacità limitata di creare contenuti digitali relativi a strumenti inclusivi per l'attuazione della strategia nell'ambiente digitale.
- Lotta per capire come il copyright e le licenze si applicano a questi contenuti.

Competente:

- Crea in modo creativo contenuti digitali per supportare e implementare strategie che utilizzano strumenti inclusivi nel regno digitale.
- Comprende il copyright e le licenze nel contesto degli strumenti inclusivi e li applica in modo appropriato.

Esperto:

- Sviluppa e integra con competenza contenuti digitali per implementare strategie che utilizzano strumenti inclusivi nell'ambiente digitale.
- Assicura la conformità al copyright e alle licenze durante la creazione di contenuti specifici per gli strumenti inclusivi.

Sicurezza:

Principiante:

- Limitata consapevolezza di come proteggere i dispositivi, i contenuti e i dati personali quando si implementano strategie con strumenti inclusivi nel regno digitale.
- Manca la comprensione delle misure di sicurezza specifiche per l'utilizzo di strumenti inclusivi.

Competente:

- Proteggere efficacemente dispositivi, contenuti e dati personali quando si implementano strategie con strumenti inclusivi nell'ambiente digitale.
- Dimostra una buona conoscenza delle misure di sicurezza specifiche per l'utilizzo di strumenti inclusivi.

Esperto:

- Proteggere con abilità dispositivi, contenuti e dati personali quando si implementano strategie con strumenti inclusivi nel regno digitale.
- Ha una comprensione avanzata delle misure di sicurezza e della protezione della privacy in relazione all'utilizzo di strumenti inclusivi.

Risoluzione dei problemi:

Principiante:

- Capacità limitata di identificare e risolvere i problemi tecnici legati all'utilizzo di strumenti inclusivi per l'attuazione della strategia nell'ambiente digitale.
- Lotta all'innovazione utilizzando gli strumenti digitali per l'attuazione di strategie inclusive.

Competente:

- Identifica e risolve efficacemente i problemi tecnici legati all'utilizzo di strumenti inclusivi per l'attuazione della strategia nell'ambiente digitale.
- Innova i processi e le strategie utilizzando strumenti digitali per l'attuazione di strategie inclusive.

Esperto:

- Risolve con abilità i problemi tecnici e promuove l'innovazione con gli strumenti digitali per l'attuazione di strategie inclusive.
- Dimostra versatilità nel risolvere problemi concettuali legati all'utilizzo di strumenti inclusivi per l'implementazione di strategie nel contesto digitale.

Gamification nell'istruzione



Alfabetizzazione all'informazione e ai dati:

Principiante:

- Limitata comprensione della gamification nell'istruzione e della sua rilevanza.
- Fatica ad articolare l'importanza della gamification.
- Comprensione di base della gamification ma mancanza di profondità.

Competente:

- Comprende l'importanza della gamification nell'istruzione.
- Spiega chiaramente il concetto e le sue implicazioni.
- È in grado di individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali relativi alla gamification nell'istruzione.

Esperto:

- Mostra una comprensione completa della gamification nell'istruzione.
- Articola il concetto e la sua importanza critica.
- Dimostra la capacità di valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti digitali relative alla gamification.

Comunicazione e collaborazione:

Principiante:

- Fatica a comunicare in modo chiaro le informazioni sulla gamification nell'istruzione.
- Manca di chiarezza e coerenza nelle spiegazioni.
- Capacità limitata di interagire, comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali nel contesto della gamification.

Competente:

- Comunica le informazioni sulla gamification nell'istruzione in modo chiaro ed efficace.
- Fornisce spiegazioni di facile comprensione.
- Interagisce, comunica e collabora efficacemente attraverso varie tecnologie digitali nel contesto della gamification.

Esperto:

- Comunica le informazioni sulla gamification nell'istruzione in modo persuasivo e preciso.
- Esprime idee complesse con chiarezza e impatto.
- Si impegna con abilità nell'interazione digitale, nella comunicazione e nella collaborazione, in particolare nel contesto della gamification.

Creazione di contenuti digitali:

Principiante:

- Capacità limitata di creare contenuti digitali relativi alla gamification nell'istruzione in ambiente digitale.
- Lotta per capire come il copyright e le licenze si applicano a questi contenuti.

Competente:

- Crea in modo creativo contenuti digitali per supportare la gamification nell'istruzione.
- Comprende i diritti d'autore e le licenze nel contesto della gamification in ambito educativo e li applica in modo appropriato.

Esperto:

- Sviluppa e integra con competenza contenuti digitali per migliorare la gamification nell'istruzione in ambiente digitale.
- Assicura la conformità al copyright e alle licenze durante la creazione di contenuti specifici per la gamification nell'istruzione.

Sicurezza:

Principiante:

- Scarsa consapevolezza di come proteggere i dispositivi, i contenuti e i dati personali quando si implementa la gamification nell'istruzione in ambiente digitale.
- Manca la comprensione delle misure di sicurezza specifiche per l'utilizzo della gamification in ambito educativo.

Competente:

- Proteggere efficacemente i dispositivi, i contenuti e i dati personali quando si implementa la gamification nell'istruzione in ambiente digitale.
- Dimostra una solida comprensione delle misure di sicurezza specifiche per l'utilizzo della gamification in ambito educativo.

Esperto:

- Salvaguardare abilmente i dispositivi, i contenuti e i dati personali quando si implementa la gamification nell'istruzione nel regno digitale.
- Ha una comprensione avanzata delle misure di sicurezza e della protezione della privacy in relazione all'uso della gamification nell'istruzione.

Risoluzione dei problemi:

Principiante:

- Capacità limitata di identificare e risolvere i problemi tecnici legati all'uso della gamification nell'istruzione in ambiente digitale.
- Fatica a innovare utilizzando gli strumenti digitali per la gamification.

Competente:

- Identifica e risolve efficacemente i problemi tecnici legati all'utilizzo della gamification nell'istruzione in ambiente digitale.
- Innova processi e strategie utilizzando strumenti digitali per la gamification nell'istruzione.

Esperto:

- Risolve con abilità i problemi tecnici e promuove l'innovazione con gli strumenti digitali per la gamification nell'istruzione.
- Dimostra versatilità nel risolvere problemi concettuali legati all'uso della gamification nell'educazione nel contesto digitale.

Sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) Moodle



Alfabetizzazione all'informazione e ai dati:

Principiante:

- Limitata comprensione del ruolo di Moodle nell'istruzione.
- Fatica ad articolare l'importanza di Moodle nel processo di apprendimento.
- Comprensione di base di Moodle ma non approfondita.

Competente:

- Comprende l'importanza di Moodle nell'istruzione.
- Spiega chiaramente lo scopo di Moodle e le sue implicazioni.
- È in grado di individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali utilizzando Moodle in modo efficace.

Esperto:

- Mostra una comprensione completa del ruolo di Moodle nell'istruzione.
- Articola il significato di Moodle e la sua importanza critica.
- Dimostra la capacità di valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti digitali all'interno di Moodle.

Comunicazione e collaborazione:

Principiante:

- Fatica a comunicare chiaramente le informazioni all'interno di Moodle.
- Manca di chiarezza e coerenza nelle spiegazioni relative a Moodle.
- Capacità limitata di interagire, comunicare e collaborare attraverso Moodle e altre tecnologie digitali.

Competente:

- Comunica le informazioni all'interno di Moodle in modo chiaro ed efficace.
- Fornisce spiegazioni di facile comprensione all'interno dell'ambiente Moodle.
- Interagisce, comunica e collabora efficacemente attraverso Moodle e varie tecnologie digitali.

Esperto:

- Comunica le informazioni all'interno di Moodle in modo persuasivo e preciso.
- Esprime idee complesse con chiarezza e impatto all'interno della piattaforma Moodle.
- Si impegna con abilità nell'interazione, nella comunicazione e nella collaborazione digitale, in particolare con Moodle.

Creazione di contenuti digitali:

Principiante:

- Capacità limitata di creare contenuti digitali in Moodle.
- Difficoltà a capire come il copyright e le licenze si applicano a tali contenuti all'interno di Moodle.

Competente:

- Crea in modo creativo contenuti digitali a supporto della didattica basata su Moodle.
- Comprende il copyright e le licenze nel contesto di Moodle e li applica in modo appropriato.

Esperto:

- Sviluppa e integra con competenza contenuti digitali per migliorare la didattica basata su Moodle.
- Assicura il rispetto del copyright e delle licenze durante la creazione di contenuti in Moodle.

Sicurezza:

Principiante:

- Limitata consapevolezza di come proteggere i dispositivi, i contenuti e i dati personali quando si usa Moodle.
- Manca la comprensione delle misure di sicurezza specifiche per l'utilizzo di Moodle.

Competente:

- Proteggere efficacemente i dispositivi, i contenuti e i dati personali quando si utilizza Moodle.
- Dimostra una buona conoscenza delle misure di sicurezza specifiche per l'utilizzo di Moodle.

Esperto:

- Proteggere abilmente i dispositivi, i contenuti e i dati personali quando si usa Moodle.
- Ha una comprensione avanzata delle misure di sicurezza e della protezione della privacy in relazione all'uso di Moodle.

Risoluzione dei problemi:

Principiante:

- Capacità limitata di identificare e risolvere i problemi tecnici legati all'uso di Moodle.
- Lotta all'innovazione utilizzando Moodle e gli strumenti digitali.

Competente:

- Identifica e risolve efficacemente i problemi tecnici legati all'uso di Moodle.
- Innova i processi e le strategie utilizzando Moodle e gli strumenti digitali.

Esperto:

- Risolve con abilità i problemi tecnici e promuove l'innovazione con Moodle e gli strumenti digitali.
- Dimostra versatilità nel risolvere problemi concettuali legati all'uso efficace di Moodle.

A4.4 Modelli per i rapporti di valutazione delle competenze (ad uso dei discenti)

Fornire ai discenti modelli per documentare l'acquisizione delle competenze. Questi modelli possono includere sezioni per l'autovalutazione, riflessioni e prove di applicazione dei concetti appresi nei loro contesti educativi.

Modello di rapporto di valutazione delle competenze - Versione completa



Il tuo nome: [Nome dell'allievo]

Data della valutazione: [Data]

1. Autovalutazione:

>>> Vedi A4.2 Questionario per la valutazione delle competenze

2. Riflessioni degli studenti

Condividete le vostre riflessioni sul vostro percorso di apprendimento durante questi moduli.

- **Concetti o competenze chiave:** Quali sono stati i concetti o le competenze chiave acquisiti in questi moduli? [Risposta]
- **Miglioramento delle abilità digitali:** In che modo queste nuove competenze hanno migliorato la sua capacità di utilizzare efficacemente le tecnologie digitali? [Risposta]
- **Esempi di applicazione:** Potete fornire esempi specifici di situazioni in cui avete applicato queste competenze nel vostro contesto educativo e/o in applicazioni reali? [Risposta]
- **Sfide e sviluppo:** Ci sono state sfide o aree in cui ritiene di aver bisogno di ulteriori sviluppi? [La vostra risposta]

3. **Prove di applicazione:** Fornite prove o esempi di come avete applicato le competenze apprese in questi moduli nel vostro contesto educativo e nelle applicazioni della vita reale.

Modulo 1. Accessibilità digitale
Area di competenza digitale n. 1: Alfabetizzazione all'informazione e ai dati
[Le vostre prove]
Modulo 2: Inclusione digitale
Area di competenza Digicomp n. 2: Comunicazione e collaborazione
[Le vostre prove]
Modulo 3: Gamification e Moodle
Area di competenza Digicomp #3: Creazione di contenuti digitali

[Le vostre prove]
Modulo 4: Qualità e innovazione
Area di competenza Digicomp #4, #5: Sicurezza e risoluzione dei problemi
[Le vostre prove]

- 4. Potenziale di sfruttamento per l'insegnamento/formazione IFP (per gli educatori IFP):** Spiegare come si pensa di utilizzare e applicare le conoscenze e le competenze acquisite nella propria attività quotidiana di insegnamento/formazione IFP.
- **Migliorare l'insegnamento/la formazione:** In che modo le conoscenze acquisite con questi moduli possono migliorare i vostri metodi di insegnamento/formazione? [Risposta]
 - **Strategie di attuazione:** Ci sono strategie, strumenti o pratiche specifiche che intendete implementare nelle vostre sessioni di IFP? [Vostra risposta]
 - **Benefici per gli studenti:** In che modo prevedete che lo sfruttamento di queste conoscenze possa giovare ai vostri studenti dell'IFP? [Risposta]
 - **Fasi di integrazione:** Quali misure adatterete per integrare costantemente queste competenze digitali nelle vostre pratiche di insegnamento/formazione? [Risposta]

A4.5 Linee guida per l'applicazione delle competenze (sia per i discenti che per i formatori)

Offrire linee guida su come gli studenti possono applicare le competenze acquisite nelle loro pratiche di insegnamento o formazione. Includono suggerimenti, best practice e raccomandazioni per un'implementazione di successo. Queste risorse aiuteranno i discenti a valutare, convalidare e riconoscere le proprie competenze durante il corso sulla creazione di un ambiente di e-learning coinvolgente nell'IFP.



Congratulazioni per aver acquisito preziose competenze digitali attraverso il corso "Creating an Engaging e-Learning Environment in VET"! Per assicurarvi di applicare efficacemente queste competenze nelle vostre pratiche di insegnamento e formazione IFP, seguite queste linee guida, suggerimenti e buone pratiche:

Riflettere sull'apprendimento:

- Prendetevi del tempo per riflettere su ciò che avete imparato in ogni modulo.
- Identificare i concetti chiave, le strategie e gli strumenti più rilevanti per il vostro contesto IFP.

Identificare le sfide specifiche:

- Analizzare le sfide che si incontrano nell'insegnamento o nella formazione IFP.
- Considerate come le competenze acquisite possono affrontare queste sfide.

Stabilire obiettivi chiari:

- Definite obiettivi chiari e raggiungibili per integrare le competenze digitali nelle vostre pratiche di insegnamento/formazione.
- Specificate cosa volete migliorare o potenziare.

Creare un piano:

- Sviluppate un piano dettagliato che illustri come applicherete le competenze acquisite.
- Includere scadenze, tappe e risultati misurabili.

Iniziare in piccolo:

- Iniziate a implementare una o due strategie o strumenti alla volta.
- Incorporare gradualmente altri elementi man mano che ci si sente più a proprio agio.

Collaborare e condividere:

- Collaborate con i colleghi, condividete le vostre intuizioni e imparate dalle loro esperienze.
- Partecipare a discussioni e comunità relative all'IFP e all'e-learning.

Adattarsi al pubblico:

- Adattate il vostro approccio alle esigenze e alle preferenze specifiche dei vostri studenti.
- Considerate fattori come l'età, il background e il livello di alfabetizzazione digitale.

Raccogliere feedback:

- Raccogliete regolarmente il feedback dei vostri studenti.
- Utilizzate sondaggi, questionari o discussioni informali per capire le loro esperienze.

Miglioramento continuo:

- Siate aperti ad aggiustamenti e miglioramenti nei vostri metodi di insegnamento/formazione.
- Rimanete aggiornati sulle ultime tendenze e tecnologie dell'e-learning.

Promuovere l'inclusività:

- Assicuratevi che i vostri contenuti e strumenti digitali siano accessibili a tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità.
- Seguire i principi del design inclusivo.

Mantenere il galateo digitale:

- Praticate una buona "netiquette" nelle vostre interazioni online con studenti e colleghi.
- Promuovere un ambiente online rispettoso e inclusivo.

Monitorare i progressi:

- Valutare costantemente l'impatto delle competenze digitali sui risultati dell'insegnamento/formazione.
- Tracciare i progressi verso gli obiettivi.

Cercare lo sviluppo professionale:

- Prendete in considerazione altri corsi o workshop per migliorare ulteriormente le vostre competenze digitali.
- Rimanere informati su nuovi strumenti e strategie.

Documentate il vostro viaggio:

- Tenete un diario o un portfolio delle vostre esperienze e dei vostri successi.
- Evidenziate come le competenze acquisite abbiano fatto la differenza nelle vostre pratiche di IFP.

Condividete i vostri successi:

- Condividete le vostre esperienze di successo e le migliori pratiche con i vostri colleghi e all'interno della vostra organizzazione.
- Ispirare gli altri ad adottare le competenze digitali.

Mantenere l'impegno:

- L'applicazione delle competenze digitali può richiedere sforzo e persistenza.
- Rimanete impegnati nei vostri obiettivi e nel miglioramento delle vostre pratiche di insegnamento/formazione.

Abbracciare l'apprendimento permanente:

- Riconoscere che le competenze digitali sono in continua evoluzione.
- Essere aperti all'apprendimento e all'adattamento continui.

Raccomandazioni per l'applicazione delle competenze digitali nell'insegnamento e nella formazione IFP (per i formatori):



Abbracciare una mentalità di crescita:

- Affrontate l'integrazione delle competenze digitali nelle vostre pratiche di insegnamento/formazione IFP con una mentalità aperta e adattabile. Siate disposti a imparare ed evolvere.

Iniziare con la pedagogia, non con la tecnologia:

- Privilegiare gli obiettivi pedagogici rispetto alla tecnologia. Scegliete strumenti e strategie digitali che siano in linea con i vostri obiettivi educativi e con le esigenze dei vostri studenti.

Allinearsi agli standard VET:

- Assicuratevi che le vostre competenze digitali siano in linea con gli standard e le linee guida dell'IFP nella vostra regione. Questo allineamento migliora il riconoscimento e la rilevanza delle vostre competenze.

Collaborazione e rete:

- Impegnarsi in reti professionali, sia online che offline, per scambiare idee e collaborare con altri educatori IFP. Le esperienze condivise possono portare a preziose intuizioni.

Rimanete informati:

- Aggiornare regolarmente le proprie conoscenze sulle tecnologie e-learning e sugli approcci pedagogici emergenti. Rimanete informati sulle tendenze del settore e sulle migliori pratiche.

L'accessibilità è importante:

- Date priorità all'accessibilità dei vostri contenuti e strumenti digitali per garantire l'inclusione di tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità.

Cercare feedback e riflettere:

- Cercare continuamente il feedback di studenti, colleghi e colleghi. Utilizzate questo feedback per riflettere sulle vostre pratiche di insegnamento/formazione e per apportare miglioramenti.

Apprendimento misto equilibrato:

- Esplorare un approccio equilibrato all'apprendimento misto, combinando efficacemente le componenti faccia a faccia e online per un'esperienza educativa a tutto tondo.

Privacy e sicurezza dei dati:

- Familiarizzare con le normative sulla privacy e sulla sicurezza dei dati relative alla propria regione. Salvaguardare le informazioni personali dei discenti e garantire un uso etico dei dati.

Promuovere la cittadinanza digitale:

- Insegnare i principi della cittadinanza digitale ai vostri studenti, sottolineando il comportamento digitale responsabile ed etico.

Personalizzare le esperienze di apprendimento:

- Adattare i metodi di insegnamento/formazione per soddisfare le diverse esigenze e preferenze dei partecipanti. Fornite opzioni per l'apprendimento autonomo.

Comunicazione efficace:

- Sviluppare forti capacità di comunicazione, sia scritta che orale, per un'efficace istruzione e collaborazione online.

Tutoraggio e supporto:

- Se possibile, offrire tutoraggio o supporto ai colleghi che potrebbero essere meno competenti in materia digitale. La condivisione delle conoscenze va a vantaggio dell'intera comunità dell'IFP.

Resistere:

- Preparatevi a sfide o battute d'arresto occasionali nel vostro percorso di applicazione delle competenze digitali. La resilienza e l'adattabilità sono fondamentali.

Riconoscere l'apprendimento permanente:

- Riconoscere che le competenze digitali richiedono un apprendimento e uno sviluppo continui. Impegnatevi a migliorare le vostre competenze nel corso della vostra carriera.

Documentare i vostri risultati:

- Mantenete un registro dei vostri risultati e dell'impatto delle vostre competenze digitali sui risultati dell'IFP. Questa documentazione può essere preziosa per il riconoscimento e l'avanzamento di carriera.

Sostenere il riconoscimento:

- Promuovere il riconoscimento delle competenze digitali all'interno della propria organizzazione e tra gli stakeholder del settore IFP.

Celebrare i successi:

- Celebrate i vostri successi nell'applicazione delle competenze digitali e condivideteli con gli altri. Le esperienze positive possono ispirare colleghi e studenti.

Contribuire alla ricerca:

- Se possibile, contribuite a ricerche o casi di studio relativi all'integrazione delle competenze digitali nell'IFP. Le vostre intuizioni possono essere utili alla comunità educativa in generale.

Mantenere l'etica:

- Rispettare gli standard etici in tutte le interazioni e le pratiche digitali. Mantenete la fiducia e l'integrità nei vostri ambienti di insegnamento/formazione.

A5 - Conclusioni

Il seguente Toolkit, elaborato dai partner VELA, sostiene con forza lo sviluppo di strumenti su misura a beneficio di formatori, educatori e datori di lavoro, nonché dei beneficiari finali (principalmente discenti adulti impegnati in percorsi di istruzione e formazione professionale, VET). In particolare, questi strumenti migliorano le pratiche formative ed educative in materia di competenze digitali, aumentandone l'efficacia e la rilevanza nel mondo di oggi in rapida evoluzione.

I moduli di formazione specifici sulle competenze digitali in VELA riguardano: Accessibilità digitale, inclusione digitale, gamification e qualità nell'e-learning. Tali moduli permettono di effettuare una corretta valutazione, convalida e riconoscimento delle competenze acquisite da tutti i discenti adulti. Inoltre, tale documento fornisce utili indicazioni sui vantaggi e sulle potenziali sfide dell'implementazione delle tecnologie digitali e crea esperienze di insegnamento e apprendimento più coinvolgenti e produttive per tutti i discenti, a prescindere dalle loro conoscenze e competenze preliminari. Offre anche una serie preziosa e dettagliata di modelli, check list, questionari e linee guida per la valutazione delle competenze, l'applicazione nel mondo digitale e l'applicazione anche in contesti di vita reale.

In conclusione, il documento fornisce un insieme di istruzioni e raccomandazioni utili per rimodellare il panorama dell'istruzione, della formazione e del riconoscimento delle competenze digitali degli adulti.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.



VET empowerment attraverso approcci di apprendimento innovativi e inclusivi

