european informatics passport

EIPASS Docente Digitale

Premessa

L'indagine *Programme for International Student Assessment* (OCSE) costituisce un elemento di notevole interesse nell'attuale dibattito sul tema del ruolo e, più in generale, della struttura stessa del mondo "scuola": il focus dell'indagine non è, infatti, il grado di apprendimento dei programmi di insegnamento previsti. Si analizza, piuttosto, se e quanto gli studenti siano in grado di affrontare le sfide della società della conoscenza, utilizzando i loro saperi nel quotidiano e nelle relazioni sociali e professionali.

L'indagine ha costituito il punto di partenza di quel processo che ha condotto ad una definizione moderna e "scolastica" del concetto di "competenza".

Gli studenti acquisiscono competenze tramite il curricolo formale (scuola), il curricolo non formale (informazioni ed esperienze condotte in altri contesti educativi: casa, gruppi, agenzie, ecc.), il curricolo informale (le esperienze spontanee di vita). Compito della scuola è saldare il curricolo formale agli altri; partire dalle conoscenze spontanee per arrivare alle conoscenze "scientifiche".

Il quadro normativo comunitario, in questo senso, è determinante: termine "competenza" è stato infatti riferito a una "combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto". Allo stesso tempo, le "competenze chiave sono quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazionee lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione": si tratta, evidentemente, di abilità che vanno ben aldilà di quelle denominate "di base", conosciute e perseguite finora.

Per il *Quadro Europeo delle Qualifiche e dei Titoli* (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 aprile 2008), la competenze indicano la comprovata capacità di usare conoscenza, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale; le competenze sono descritte in termine di "responsabilità" e "autonomia".

Secondo i dettami ivi indicati, sarebbe necessario parlare, più specificamente, di "competenze di cittadinanza": al termine del ciclo scolastico dell'obbligo, ogni studente deve saper comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi, individuare collegamenti e relazioni, acquisire ed interpretare le informazioni.

La competenza, in definitiva, è l'integrazione delle conoscenze e delle abilità apprese ed il loro pratico utilizzo nella risoluzione dei problemi che si presentano al soggetto nelle situazioni complesse; comporta la mobilitazione e il coordinamento di una serie di risorse di varia natura (cognitiva, affettiva, sociale); piuttosto che avere una competenza,

competenti si è (Damiano); le competenze si acquisiscono: il loro sviluppo dipende in gran parte dalla progettazione di un ambiente di apprendimento appropriato.

È questa la vera sfida educativa che impegna la scuola di oggi: ogni Docente dovrebbe tarare la propria didattica utilizzando specifici punti cardine:

- **Mobilitazione**: deve organizzare e rielaborare il sapere, tenendo conto del suo valore generativo;
- **Organizzazione**: deve saper costruire, sviluppare e proporre reti concettuali;
- **Problematizzazione**: mette in discussione situazioni e dati, promovendo l'esercizio critico, la consapevolezza ed il controllo meta cognitivo;
- **Contestualizzazione**: deve fare sempre riferimento ad ambiti di esperienza ben caratterizzati e relativamente circoscritti;
- **Formazione personale**: deve essere in grado di riconoscere e sviluppare tutte le dimensioni dei suoi studenti.

Utilizzando questi principi, sarà possibile far acquisire conoscenze organizzate in maniera aperta, polivalente e continuamente predisposte alla ricerca (competenze disciplinari o transdisciplinari), grazie all'utilizzo di percorsi educativi flessibili ed in grado di integrare scuola ed extrascuola, teoria e pratica; così, l'esperienza formativa sarà gratificante, motivante ed in grado di attivare processi effettivi di autovalutazione.

Evidentemente, un utilizzo mirato e consapevole della tecnologia e di Internet costituisce un elemento decisivo per rendere questa metodologia completamente flessibile, personalizzabile, coinvolgente, attiva e, soprattutto, efficace.

Il Docente di oggi, quindi, non può che essere un Docente Digitale. Il tema è cruciale: per insegnare nell'attuale contesto, i Docenti devono possedere e saper utilizzare una grande varietà di strumenti digitali, di organizzazione, interazione e comunicazione con studenti "nativi digitali". La scuola potrà innovarsi davvero solo quando i Docenti diventeranno esperti della didattica "sociale", mediata dalla tecnologia e da Internet.

Certipass
Comitato Tecnico-Scientifico

Disclaimer

Certipass ha redatto il presente documento programmatico in base agli standard e ai riferimenti Comunitari vigenti in materia di competenze a carattere digitale. Certipass non si assume alcuna responsabilità derivante dall'applicazione in ambito diverso dallo stesso, neanche da informazioni elaborate da terzi in base ai contenuti del presente Programma.

Certipass si riserva di aggiornare il presente documento a propria discrezione, in ogni momento e senza darne preavviso, pubblicando le modifiche effettuate. L'Utenza destinataria è tenuta ad acquisire in merito periodiche informazioni visitando le aree del sito dedicate al Programma.

Copyright

È vietata qualsiasi riproduzione, anche parziale, del presente documento senza preventiva autorizzazione scritta da parte di Certipass, Ente Erogatore del programma di certificazione informatica internazionale EIPASS. Le richieste di riproduzione devono essere inoltrate a Certipass.

Il logo EIPASS è di proprietà esclusiva di Certipass. Tutti i diritti riservati.

Programma analitico d'esame "EIPASS Docente Digitale"

Il percorso di certificazione EIPASS Docente Digitale intende promuovere, diffondere e certificare il sicuro possesso delle competenze necessarie per utilizzare i media nell'azione formativa con la consapevolezza che la tecnologia, la multimedialità, Internet e la Rete rappresentano, insieme, una grande conquista democratica per la società ed uno strumento ineludibile ed efficace per realizzare percorsi didattici coinvolgenti, moderni ed in linea con le aspettative dei "nativi digitali".

In molti hanno visto nella nascita ed esplosiva diffusione delle cosiddette "nuove tecnologie" una rivoluzione paragonabile all'invenzione della stampa ed alle rivoluzioni industriali, e sotto molti aspetti le implicazioni sociali, politiche ed economiche che esse sono riuscite ad innescare hanno dell'incredibile.

Attenzione però: spesso si confonde l'utilizzo delle tecnologie con l'innovazione della didattica; le due dimensioni, pur presentando evidenti affinità, possono anche non avere alcun legame.

Portare le tecnologie in classe altro non è se non un mero, ed assolutamente doveroso, processo di adattamento nei confronti dell'evoluzione degli strumenti che sono oggi a disposizione di aziende, organizzazioni, alunni ed insegnanti e rappresenta, in quest'ottica, un obbligo per l'intero sistema Scuola, ma non garantisce – da solo - alcun miglioramento dell'apprendimento.

Portare l'innovazione (quella vera e palpabile) tra le mura scolastiche richiede, invece, la trasformazione dei riferimenti concettuali su cui fondare le pratiche didattiche quotidiane e la creazione di ambienti di apprendimento finalmente a misura di tutti e di ciascuno, tenendo conto che le proprietà peculiari delle tecnologie digitali, Internet e Web in testa, si esprimono al meglio nell'ambito di una visione non distante dalle teorie didattiche costruttiviste.

Proprio per queste ragioni, il percorso di questa certificazione fonde cultura pedagogica e cultura digitale, così da garantire una corretta e proficua integrazione tra discipline e tecnologie didattiche.

Il Candidato attesta le proprie conoscenze sugli aspetti formativi dei media e sul rapporto con la didattica della comunicazione, sia nel contesto scolastico che in ambito extra-scolastico; acquisisce consapevolezza riguardo le risorse e le potenzialità dei mezzi informatici e alla loro applicazione pratica, anche nella fase di progettazione, erogazione, facilitazione, valutazione e monitoraggio dell'andamento del percorso di apprendimento. È

un esperto utilizzatore dei Social network e del Cloud Computing, sapendo concretizzarne le enormi potenzialità in ambito didattico e divulgativo.

Con maggiore dettaglio, si indicano di seguito gli argomenti oggetto di analisi e di verifica dei quattro moduli previsti:

Modulo 1: La progettazione didattico-curriculare

Modulo 2: La valutazione come strumento di apprendimento

Modulo 3: Web 2.0, Social network e Cloud Computing

Modulo 4: Comunicare con i nuovi media

Modulo 1

La progettazione didattico-curriculare

Descrizione del modulo

Il processo di insegnamento-apprendimento è un fenomeno complesso, nel quale i fattori cognitivi si intrecciano con quelli affettivi, psicologici e relazionali.

La didattica per competenze si fonda sul presupposto che gli studenti apprendono meglio quando costruiscono il loro sapere in modo attivo attraverso situazioni di apprendimento fondate sull'esperienza.

I contenuti del modulo intendono realizzare un percorso finalizzato all'acquisizione di competenze per la programmazione didattica-curriculare nella scuola dell'infanzia, primaria e negli istituti di istruzione secondaria di primo e secondo grado.

In particolare, si introduce il contesto e la metodologia didattica dell'insegnamento-apprendimento "per competenze" e fornisce, sulla base della normativa italiana (Indicazioni nazionali e Linee guida) ed europea (es. Quadro Europeo delle Qualifiche), indicazioni pratiche per organizzare e progettare un curriculo scolastico impostato sulle competenze.

Obiettivo del modulo

- promuovere la progettazione e la sperimentazione di percorsi formativi per competenze;
- diffondere modalità di lavoro condivise per una pratica didattica efficace;
- sperimentare percorsi di ricerca-azione per l'organizzazione del curriculo.

ARGOMENTO	AMBITI DI INTERVENTO	TESTING DI COMPETENZA
1.0 Apprendimenti di base	1.0.1 Il concetto di apprendimento	a. Argomentare sul concetto di apprendimento/insegnamento.
		b. Riconoscere gli apprendimenti conseguiti nei vari contesti.
	1.0.2 Costruire competenze	a. Indicare e descrivere le otto competenze chiave di cittadinanza.
		b. Definire il termine "competenza" secondo il Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF).
		c. Descrivere il recepimento delle indicazioni europee nell'Obbligo di istruzione.
		d. Individuare la relazione tra le competenze dei quattro assi culturali e le competenze chiave di cittadinanza.
	1.0.3 Precisazioni terminologiche	a. Descrivere e differenziare i seguenti termini: › conoscenza › abilità › competenza
1.1 Le chiavi pedagogiche	1.1.1 Il concetto di curriculo	a. Indicare il significato del termine curriculo.
		b. Riconoscere la differenza tra curriculo e programma didattico.
		c. Descrivere il curriculo della Scuola dell'infanzia.
		d. Delineare il curriculo della Scuola primaria e secondaria di primo grado.
		e. Descrivere il curriculo della Scuola secondaria di secondo grado.
	1.1.2 Organizzare il curriculo	a. Indicare i traguardi per lo sviluppo delle competenze.

		b. Determinare gli obiettivi di apprendimento.
		c. Riconoscere la differenza tra l'approccio multidisciplinare ed interdisciplinare.
		d. Specificare il ruolo delle discipline.
1.2 Proposte per una Progettazione didattica per competenze	1.2.1 Progettare un 'Unità di Apprendimento	a. Riconoscere la differenza tra Unità didattica e Unità di Apprendimento.
		b. Saper riconoscere i vari formati grafici e testo.
		c. Individuare e definire le relazioni tra le discipline e le competenze dichiarate.

Modulo 2

La valutazione come strumento di apprendimento

Descrizione del modulo

All'interno del processo di insegnamento-apprendimento la valutazione è un momento necessario nella relazione insegnanti-studenti, è un'attività incessante, parte integrante della comunicazione che intercorre nel rapporto educativo.

Alla valutazione degli apprendimenti, che ha valore certificavo, deve perciò affiancarsi la valutazione per l'apprendimento, avente valore formativo, una valutazione cioè che sappia tener conto dell'ambito socioculturale, della sfera affettivo-emozionale, della motivazione, dell'impegno e della volontà dell'alunno.

Alla base di questo nuovo approccio valutativo vi è una trasformazione della didattica impostata sulle competenze e non solo sulle conoscenze, ispirata alla concezione di curriculo e non di programma.

I contenuti del modulo realizzano un percorso finalizzato all'acquisizione e all'accertamento del possesso da parte del candidato delle competenze indispensabili per l'elaborazione di strumenti di valutazione degli apprendimenti validi ed attendibili, nella scuola dell'infanzia, primaria e negli istituti di istruzione secondaria di primo e secondo grado.

Obiettivo del modulo

- promuovere una cultura e una pratica valutativa;
- avvicinarsi in maniera operativa alla prospettiva della valutazione autentica;
- fornire strumenti per l'elaborazione di prove volte a valutare gli apprendimenti.

ARGOMENTO	AMBITI DI INTERVENTO		TESTING DI COMPETENZA	
2.0 Valutare l'apprendimento	2.0.1	Precisazioni terminologiche	a.	Argomentare sulla valutazione come parte del processo formativo.
			b.	Riconoscere la differenza tra valutazione formativa e valutazione sommativa.
			c.	Definire la valutazione del profitto.
			d.	Distinguere la valutazione del profitto da quella delle competenze.
	2.0.2	Valutazione autentica e apprendere per competenze	a.	Definire il concetto di valutazione autentica.
			b.	Individuare e riconoscere la differenza tra valutazione autentica e valutazione non autentica.
			c.	Stabilire il ruolo del docente in una valutazione autentica.
			d.	Definire il concetto di autovalutazione.
2.1 Strumenti per valutare le competenze	2.1.1	Principi essenziali	a.	Indicare i principi di una valutazione autentica.
			b.	Definire le caratteristiche di una prestazione da valutare.
	2.1.2	La valutazione incentrata su prestazioni	a.	Progettare compiti significativi.
			b.	Elaborare griglie di osservazioni.
			c.	Riconoscere le caratteristiche di una prova esperta.
			d.	Ipotizzare l'elaborazione di una rubrica di valutazione.

2.2 Strumenti di valutazione esterna degli apprendimenti	2.2.1	Modello OCSE-PISA	a. Argomentare sul ruolo di queste indagini a livello internazionale.
			b. Indicare gli obiettivi.
			c. Individuare e definire la struttura delle prove e l'elaborazione degli item.
	2.2.2	Modello INVALSI	a. Argomentare sul ruolo di queste indagini a livello internazionale.
			b. Indicare gli obiettivi.
			c. Individuare e definire la struttura delle prove e l'elaborazione degli item.
2.3 Certificazione degli apprendimenti	2.3.1	Certificare le competenze	a. Definire come certificare le competenze.
			b. Spiegare un modello per la certificazione delle competenze nell'obbligo di istruzione.

Modulo 3

Web 2.0, Social network e Cloud Computing

Descrizione del modulo

Il modulo intende accertare nel candidato il possesso di competenze relative ai nuovi approcci e nuovi strumenti al servizio di docenti ed alunni, evidenziando l'importanza di concetti chiave come: comunicazione molti a molti, delocalizzazione, partecipazione, condivisione, social network. La possibilità di essere "always connected", assai cara agli adolescenti ma anche al mondo produttivo, rende quasi obsolete le suite di produttività offline, a favore di piattaforme interattive su cui è facile e sicuro condividere materiale e documenti, come Office Live, Google Drive, DropBox. Si accerteranno infine le competenze legate all'approccio collaborativo nella condivisione della conoscenza, per poter sfruttare - in maniera costruttiva e non distorta - l'enorme potenziale di strumenti come Wikipedia nelle attività didattiche quotidiane, e l'evoluzione del concetto di ambiente di apprendimento.

In particolare, il candidato dovrà mostrare la propria preparazione in ordine ai seguenti argomenti:

- Il Web 2.0
- I social network
- Il Web 2.0 e la didattica.

ARGOMENTO	AMBITI DI INTERVENTO	TESTING DI COMPETENZA
3.0 Il Web 2.0	3.0.1 Il Web 1.0	a. La comunicazione one-way: dal produttore al fruitore
		b. I ruoli degli utenti del Web 1.0
		c. Servizi tipici del Web 1.0
		d. La didattica ai tempi del Web 1.0: modelli ed applicazioni didattiche tipiche della prima fase del Web
	3.0.2 Il Web 2.0	a. La comunicazione bidirezionale
		b. I ruoli degli utenti del Web 2.0: nasce la figura di lettore/contributore/autore
		c. Nuovi servizi del Web 2.0
		d. Il Cloud computing: potenzialità e falsi miti di una delle ultime frontiere delle reti di computer
		e. Le opportunità del Web 2.0 per docenti ed alunni: nuovi strumenti per soddisfare nuove esigenze da parte di un nuovo tipo di utente
3.1 I social network	3.1.1 Funzionalità di base	a. Nuovi significati dei termini "amico", "contatto", "comunità"
		b. La condivisione come interazione privilegiata tra i membri di un social network
	3.1.2 I servizi di messaging	a. Applicazioni messaging desktop: Skype
		b. WhatsApp e la messaggistica su dispositivi mobile
	3.1.3 I social network più diffusi	a. Facebook, il principe dei social network
		b. Twitter, microblogging e hastag

			c. Google plus, il concorrente più agguerrito di facebook
			d. Pinterest e la condivisione di fotografie, video ed immagini
			e. LinkedIn: l'evoluzione in stile "social" del vecchio curriculum vitae et studiorum
	3.1.4	Social network e approccio mobile	a. La generazione "always-on"
			b. Nuove modalità di fruizione dei contenuti con terminali mobile
3.2 Web 2.0 e la didattica	3.2.1	Nativi digitali e la didattica per competenze	a. Gli ignoranti digitali
			b. Nuovi modelli di interazione insegnante-alunno
	3.2.2	Gli ambienti di apprendimento	a. Il superamento del concetto "aula"
			b. Il ruolo dei social media negli ambienti di apprendimento
	3.2.3	Applicazioni cloud e la condivisione delle risorse	a. Office Live
			b. Google Drive
			c. Dropbox
	3.2.4	La condivisione della conoscenza	a. Il modello di condivisione Wiki
			b. Wikipedia: utilizzare in classe il modello collaborativo di "enciclopedia"
	3.2.5	Cenni sul diritto d'autore sul Web	a. Le licenze d'uso per il software proprietario
			b. Le licenze d'uso per il software libero e open source

c. Scaricare, riprodurre, copiare, condividere… si può?

Modulo 4

Comunicare con i nuovi media

Descrizione del modulo

Il modulo intende accertare nel candidato la presenza di competenze riguardanti le metodologie per la creazione di presentazioni coinvolgenti ed efficaci, prescindendo dallo strumento (software di presentazione, software autore per LIM…) adottato dal docente, con particolare riferimento alle aspettative degli alunni e alle loro necessità, per poi focalizzare l'attenzione sulle competenza indispensabili per poter utilizzare al meglio le nuove tecnologie, e per progettare e realizzare materiali didattici interattivi e multimediali validi ed efficaci.

In particolare, il candidato dovrà mostrare la propria preparazione in ordine ai seguenti argomenti:

- Nuovi media, nuovi modelli;
- Progettare lezioni interattive e multimediali.

ARGOMENTO	AMBITI DI INTERVENTO		TESTING DI COMPETENZA	
4.0 Nuovi media, nuovi modelli	4.0.1	La comunicazione ai tempi del 2.0	a.	Nuovi modelli di comunicazione.
			b.	Contenuti generati dagli utenti (User Generated Contents)
	4.0.2	Le aspettative degli utenti	a.	I nativi digitali e i nuovi linguaggi del Web 2.0.
			b.	Convenzioni ed abitudini degli utenti del Web.
4.1 Progettare lezioni interattive e multimediali	4.1.1	Presentazioni e slides	a.	Parole chiave, non solo nei motori di ricerca.
			b.	La regola dell'anticristo (666) per la creazione di diapositive semplici ed efficaci.
			c.	Com'è difficile riuscire ad essere semplici.
			d.	Immagini e grafici: una foto vale più di mille parole… oppure no?
			e.	Anche l'occhio vuole la sua parte. L'importanza del look & feel nelle presentazioni (o lezioni) interattive multimediali
	4.1.2	Interazione ed ipertesto	a.	Ipertesto, un'idea vincente per la fruizione non sequenziale dei contenuti didattici.
			b.	Progettare e realizzare l'interazione attraverso i meccanismi offerti dai software autore.
			c.	L'arte del coinvolgimento: progettare e realizzare presentazioni e lezioni interattive appassionanti ed intriganti.

4.1.3	Gli errori più comuni durante la progettazione e realizzazione di contenuti didattici interattivi multimediali	a. Troppo testo.
		b. Troppi formati.
		c. Troppi colori.
		d. Troppe immagini.
		e. Mancanza di progettazione.