



#ScuolaErasmus

# La trasformazione digitale con eTwinning ed Erasmus

DigCompEdu 16/03/2023

Presentazione : Ambasciatore Erasmus Scuola  
Prof.ssa Irene Confalone



**IND  
IRE** ISTITUTO  
NAZIONALE  
DOCUMENTAZIONE  
INNOVAZIONE  
RICERCA EDUCATIVA



*Ministero dell'Istruzione e del Merito*



Finanziato  
dall'Unione europea

# Come preparare il domani degli alunni di oggi?



#ScuolaErasmus

Ci occupiamo quotidianamente della formazione e del futuro di studentesse e studenti.

Desideriamo fare la nostra parte per aiutare le nuove generazioni a crescere come cittadine e cittadini responsabili e abbiamo l'opportunità di farlo in modo concreto.



#ScuolaErasmus

La trasformazione digitale  
è una vera e propria **metamorfosi culturale, organizzativa  
ed economica.**  
È un cambiamento dirompente  
che agisce sulle logiche convenzionali e consolidate  
imponendo nuovi paradigmi.

# Il quadro di riferimento e il PNRR



#ScuolaErasmus

Il Ministero dell'istruzione promuove l'adozione del quadro di riferimento "**DigCompEdu**" per la formazione dei docenti sull'utilizzo delle tecnologie nella didattica all'interno del **Piano nazionale di ripresa e resilienza.**

# Cos'è?



#ScuolaErasmus

DigCompEdu (**Digital Competence Framework for Educators**) è il framework elaborato dalla Commissione Europea che definisce in sei aree le competenze digitali che un docente, ma anche più in generale chi operi nel settore dell'istruzione e dell'educazione, dovrebbe possedere, articolandole in 22 sottocompetenze.

# DigCompEdu



#ScuolaErasmus

Il quadro di riferimento europeo per le competenze digitali dei docenti, denominato “**DigCompEdu**”, è basato sul lavoro condotto nel 2017 dal Centro Comune di Ricerca (JRC) dalla Commissione Europea su mandato della Direzione Generale per l’Educazione, i giovani, lo sport. **L’obiettivo: fornire un modello coerente che consenta ai docenti e ai formatori, appartenenti agli Stati Membri dell’Unione Europea, di verificare il proprio livello di “competenza pedagogica digitale” e di svilupparla ulteriormente secondo un omogeneo modello di contenuti e di livelli di acquisizione.**

Il [documento integrale del quadro DigCompEdu](#) è stato tradotto in italiano dall’Istituto per le Tecnologie Didattiche del Centro Nazionale delle Ricerche.

# Learning



#ScuolaErasmus



# DigComp

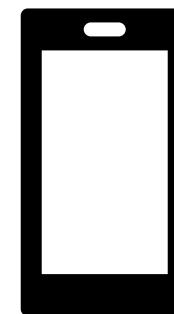


**DigComp**, il Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini, è...

- ✓ uno strumento per **migliorare la competenza digitale dei cittadini**
- ✓ un punto di **riferimento per iniziative finalizzate allo sviluppo della competenza digitale** a livello europeo e degli Stati membri



#ScuolaErasmus





# DigComp



Il Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini si articola in:

- **5 aree** di competenza
- **21 competenze** specifiche
- **8 livelli** di padronanza



#ScuolaErasmus

# DigComp



I **livelli di padronanza** in DigComp sono **8**.

- ✓ Sono definiti individuando risultati di apprendimento.
- ✓ Seguono la tassonomia di Bloom.
- ✓ Si ispirano alla struttura del Quadro europeo delle qualifiche (EQF) .



#ScuolaErasmus



#ScuolaErasmus

## Quali sono le 5 aree di competenza digitali?

- Dati, informazioni e documenti informatici.
- Comunicazione e condivisione.
- Sicurezza.
- Servizi on-line.
- Trasformazione **digitale**.

## PIANO SCUOLA 4.0

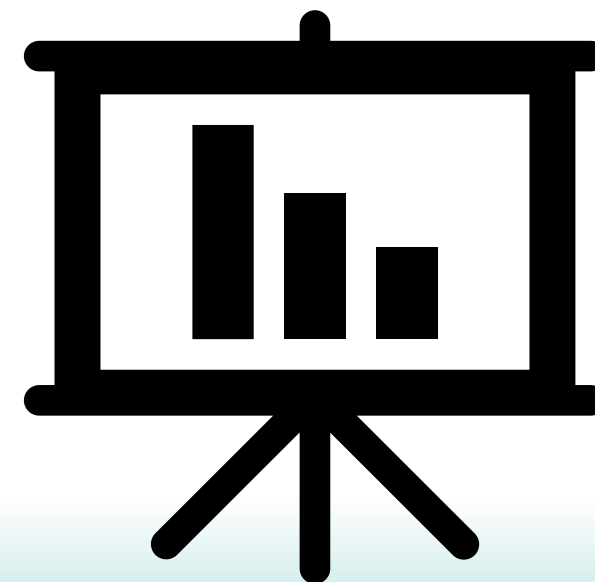
La progettazione e la realizzazione dei percorsi curricolari di educazione digitale delle studentesse e degli studenti seguono i principi del nuovo quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini, il [DigComp 2.2](#).

La promozione di una formazione dei docenti tramite esperienze di mobilità internazionale viene realizzata in complementarietà con il programma "Erasmus+ 2021-2027", incrementando la partecipazione dei docenti italiani alla mobilità prevista dall'Azione Chiave 1 e potenziando l'utilizzo della piattaforma e-Twinning.

Un forte impulso alla formazione dei docenti per l'innovazione didattica e digitale sarà prodotto, altresì, dalla riforma 2.2 con l'istituzione della **Scuola di Alta Formazione** e l'adozione delle modalità di erogazione della formazione obbligatoria per dirigenti scolastici, docenti e personale tecnico-amministrativo.



#ScuolaErasmus





#ScuolaErasmus

“DigComp 2.2. The Digital Competence Framework for Citizens. With new examples of knowledge, skills and attitudes” (2022), un aggiornamento che è dedicato, esclusivamente, alla Dimensione 4 (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza)

In DigComp 2.2 sono presentati **più di 250 nuovi esempi** che supportano i cittadini ad utilizzare le tecnologie digitali con fiducia, in modo critico e sicuro considerando anche quelle connesse alla diffusione dell'intelligenza artificiale (AI)

## Utilizzeremo metodologie quali:



#ScuolaErasmus

- learning by doing;
- role playing,
- problem solving;
- cooperative learning;
- peer tutoring;
- didattica inclusiva;
- ricerca-azione;
- didattica per scenari;
- byod;
- esplorazione “critica” e utilizzo di risorse online;
- condivisione di risorse e materiali didattici all’interno della “community”;
- coinvolgimento in compiti collaborativi, produzione di materiale digitale, lezioni interattive sui diritti della rete;
- educazione ai media e alle dinamiche sociali online (social network), qualità, integrità e circolazione dell’informazione.

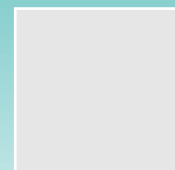


- – la prima sezione “**Background**” definisce il contesto dell’intervento, ripercorrendo brevemente le principali tappe del processo di trasformazione didattica e digitale della scuola italiana e gli scenari europei di riferimento;



## framework

- – la seconda e la terza sezione “**Framework**” presentano il quadro di riferimento e i principali orientamenti per la progettazione degli ambienti di apprendimento innovativi (**Next Generation Classrooms**) e dei laboratori per le professioni digitali del futuro (**Next Generation Labs**);



## roadmap

- la quarta sezione “**Roadmap**” illustra e sintetizza gli step di attuazione della linea di investimento “**Scuola 4.0**”.



## #ScuolaErasmus

Con il PNRR, il Ministero dell’istruzione, nell’ambito della linea di investimento “Scuola 4.0”, ha inteso investire 2,1 miliardi di euro per la trasformazione delle classi tradizionali in ambienti innovativi di apprendimento e nella creazione di laboratori per le professioni digitali del futuro e promuovere un ampio programma di formazione alla transizione digitale di tutto il personale scolastico.



# Autovalutare



Attraverso l'editor online di **Europass** è possibile essere guidati ad **autovalutare**, anche, il **livello di competenza digitale**.

Europass consente di autovalutare la competenza digitale organizzata in **5 aree di competenza** (*seguono il modello DigComp 1.0*).

I **livelli di padronanza disponibili sono 3**: utente base, utente autonomo, utente avanzato (*seguono il modello DigComp 1.0*).



#ScuolaErasmus





#ScuolaErasmus

# Motto di Confucio



**INDIRE**  
ISTITUTO  
NAZIONALE  
DOCUMENTAZIONE  
INNOVAZIONE  
RICERCA EDUCATIVA



*Ministero dell'Istruzione e del Merito*



Finanziato  
dall'Unione europea

# Cosa fare adesso?



#ScuolaErasmus

- Se ascolto dimentico...
- Se vedo ricordo...
- Se faccio imparo...

# Adesso tocca a noi



#ScuolaErasmus

I docenti interessati possono compilare un [questionario di "autoriflessione"](#), predisposto dalla Commissione Europea, sul proprio livello di competenza digitale.

SELFIEforTEACHERS è uno strumento online per aiutare gli insegnanti primari e secondari a riflettere su come utilizzano le tecnologie digitali nella loro pratica professionale. Gli insegnanti possono utilizzare lo strumento per saperne di più sulle competenze digitali che hanno e identificare le aree in cui possono svilupparsi ulteriormente.

Per accedere allo strumento è necessario un [account EU Login](#).

L'iscrizione è facile e qualsiasi insegnante in Europa o in qualsiasi parte del mondo può utilizzare lo strumento gratuitamente.

[SELFIEforTEACHERS | Casa \(europa.eu\)](#)

# Livelli di Padronanza

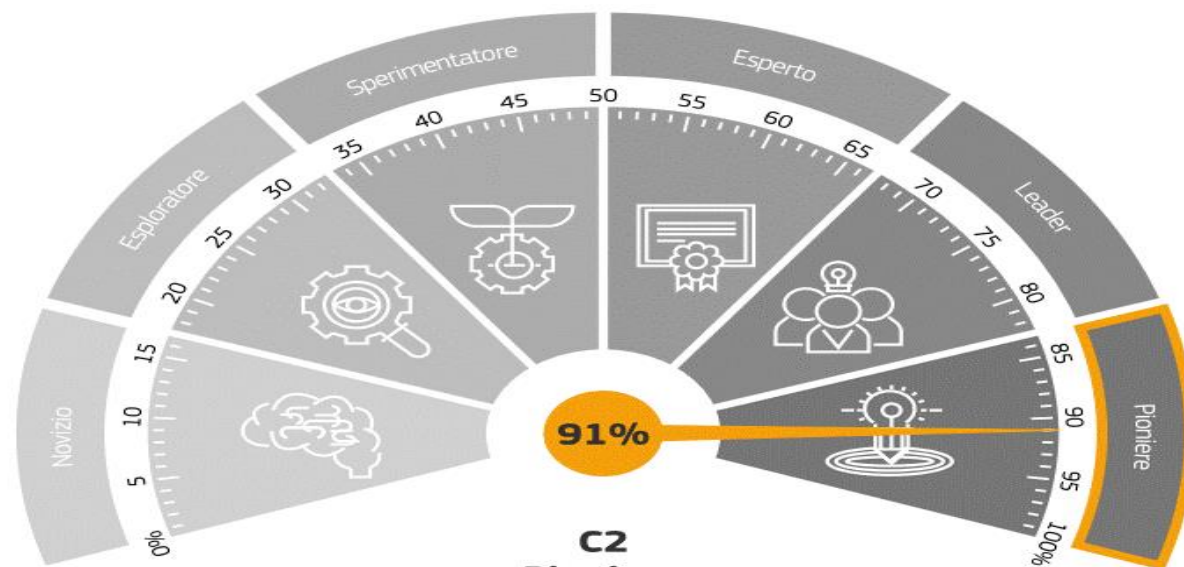


#ScuolaErasmus

• Il quadro DigCompEdu prevede per ogni area **6 livelli di padronanza delle competenze digitali**:

- A1 Novizio;
- A2 Esploratore;
- B1 Sperimentatore;
- B2 Esperto;
- C1 Leader;
- C2 Pioniere.

# Risultati complessivi



**C2**  
**Pioniere**

Il tuo livello di competenza attuale



**C2**  
**Pioniere**



**C2**  
**Pioniere**



#ScuolaErasmus

### 1.2.3 La formazione dei docenti alle competenze digitali per l'apprendimento

La formazione alla didattica digitale dei docenti è uno dei pilastri del PNRR Istruzione e rappresenta una misura fondamentale per l'utilizzo efficace e completo degli ambienti di apprendimento innovativi realizzati nell'ambito di "Scuola 4.0".

La linea di investimento "**Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico**" è fortemente interconnessa con "Scuola 4.0", in quanto mira a formare docenti e personale scolastico sull'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di apprendimento-insegnamento e delle metodologie didattiche innovative all'interno di spazi di apprendimento appositamente attrezzati.

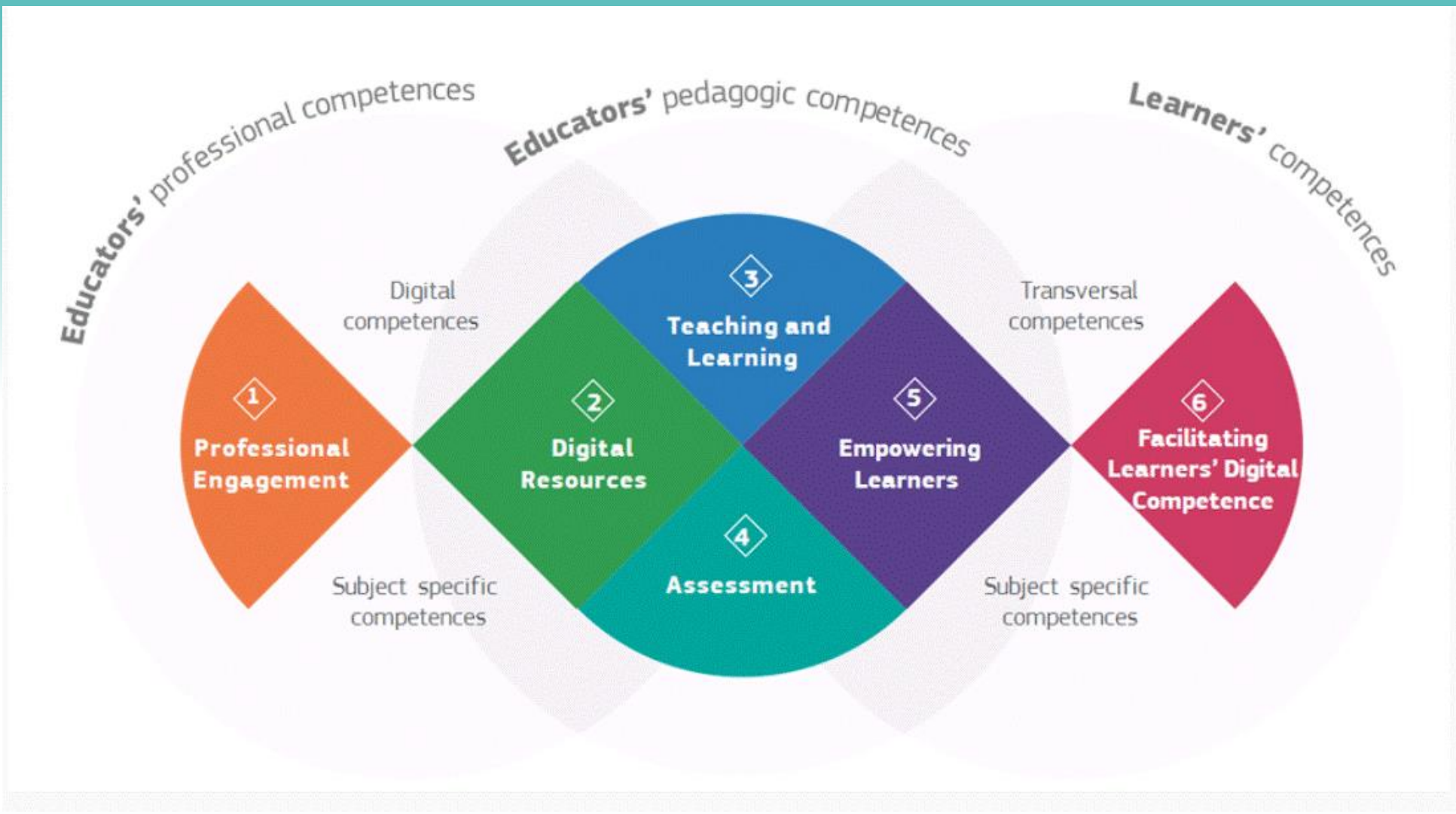
Sul portale per la formazione [ScuolaFutura](#) sono già disponibili percorsi formativi per i docenti sulla progettazione, realizzazione, gestione e utilizzo degli ambienti di apprendimento innovativi e dei laboratori per le professioni digitali del futuro.

I percorsi formativi sono strutturati sulla base del quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti, il [DigCompEdu](#), delle 6 aree di competenza (Coinvolgimento e valorizzazione professionale, Risorse digitali, Pratiche di insegnamento e apprendimento, Valutazione dell'apprendimento, Valorizzazione delle potenzialità degli studenti, Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti) e dei livelli di ingresso necessari (A1 Novizio, A2 Esploratore, B1 Sperimentatore, B2 Esperto, C1 Leader, C2 Pioniere).



#ScuolaErasmus

#ScuolaErasmus



# Curricolo digitale



#ScuolaErasmus

## Curricolo digitale in versione scaricabile.

Il sito web contiene le [Linee guida per la realizzazione del curricolo](#) e tutti gli strumenti ad esso collegati e utili al suo immediato utilizzo:

- [Diario di bordo per la Scuola dell'Infanzia,](#)
- [Diario di bordo per la Scuola Primaria, Secondaria di I grado e II grado,](#)
- [Questionari di valutazione delle competenze iniziali e finali per tutti i livelli scolastici](#)





#ScuolaErasmus

Ecco la necessità di un **curricolo digitale**, che:

- sia **verticale**, riguardi perciò ogni ordine di scuola compresa (e, crediamo, soprattutto, l'infanzia);
- abbia forti elementi di **interdisciplinarietà** e **trasversalità** curriculare;
- spinga il **rinnovamento** dei processi di apprendimento di docenti, studenti e famiglie, nella vita quotidiana delle scuole, tramite **nuove metodologie didattiche**, soprattutto quelle legate alle tecnologie disponibili;
- sia facilmente **replicabile** in ogni scuola e in ogni situazione.

# SCUOLA FUTURA



#ScuolaErasmus

Scuola Futura è la piattaforma per la formazione del **personale scolastico (docenti, personale ATA, DSGA, DS)**, nell'ambito delle azioni del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), Missione Istruzione.

Contenuti e moduli di formazione sono articolati in 3 aree tematiche (Transizione digitale, STEM e multilinguismo, Divari territoriali), che riprendono 3 delle linee di investimento per le competenze definite dal PNRR: **Didattica digitale integrata e formazione del personale scolastico alla transizione digitale, Nuove e competenze e nuovi linguaggi, Intervento straordinario di riduzione dei divari territoriali e lotta alla dispersione scolastica.**



*Ministero dell'Istruzione e del Merito*





#ScuolaErasmus

# eTwinning e l'uso delle TIC nella didattica

## by Alessandro Ruffino



**INDIRE**  
ISTITUTO  
NAZIONALE  
DOCUMENTAZIONE  
INNOVAZIONE  
RICERCA EDUCATIVA



*Ministero dell'Istruzione e del Merito*



Finanziato  
dall'Unione europea

# Cos'è eTwinning?



#ScuolaErasmus

La comunità **eTwinning** è composta da migliaia di insegnanti ed educatori che condividono la visione di una **scuola inclusiva**, che utilizza le tecnologie dell'informazione e della comunicazione in modo significativo e sfrutta al massimo le **competenze del XXI secolo**.

Gli eTwinners si incontrano e creano legami online, a scuola, durante gli eventi e le conferenze eTwinning e ovunque essi possano ispirare altri insegnanti a fornire una migliore istruzione ai propri studenti. All'interno di European School Education Platform la sezione eTwinning offre **kit di progetto**, **esempi di pratiche**, **testimonianze** e un ambiente online in cui gli eTwinners possono comunicare, creare progetti, condividere e imparare insieme seguendo i propri ritmi e i propri interessi.



#ScuolaErasmus

# Esempi pratici

## Assessment

### FLIPGRID

[www.flipgrid.com](http://www.flipgrid.com)

Create a video discussion grid and share it with colleagues. Respond to a colleague's discussion.

## Collaboration

### YOTEACH

<https://yoteachapp.com>

Create a chatroom and invite colleagues. Add a comment to an existing chatroom.

## Content creation

### WORDCLOUDS

[www.wordclouds.com](http://www.wordclouds.com)

Create a wordcloud in a shape of your choice.

## Content creation

### POWTOON

[www.powtoon.com](http://www.powtoon.com)

Import an existing powerpoint presentation and use it as a base to create an animated video.



## Class management

### FLIPPITY

[www.flippity.net](http://www.flippity.net)

Use the Certificate Quiz Tool and create a quiz to earn a certificate.

## Class management

### WORDWALL

<https://wordwall.net>

Use the spinning wheel tool to create a random name picker.

## Assessment

### BOOKWIDGETS

[www.bookwidgets.com](http://www.bookwidgets.com)

Create an exit ticket with three questions.

## Collaboration

### WAKELET

<https://wakelet.com>

Create a collection of resources on any topic you like and curate it with colleagues.

# Etwinning è accrescimento professionale #ScuolaErasmus



The screenshot shows the eTwinningLive profile of Irene Confalone. At the top, the eTwinningLive logo is on the left, and navigation tabs for PERSONE, EVENTI, PROGETTI, GRUPPI, FORUM DEI PARTNER, and SVILUPPO PROFESSIONALE are in the center. On the right, there are icons for 'Aiuto', a notification bell, and an envelope. Below the navigation, Irene's profile picture is on the left. To her right, her name 'Irene Confalone' is displayed, followed by her affiliation 'Liceo Statale "E. Majorana" di San Giovanni La Punta' and her location 'San Giovanni La Punta (Ct), Italia'. A row of four circular icons (star, speech bubble, trophy, gear) is shown, with a tooltip 'Aiuto' over the gear icon. Below this, more navigation tabs for ATTIVITÀ, A PROPOSITO DI, PROGETTI, EVENTI, GRUPPI, and FOTO are visible. At the bottom left, statistics for 'Follower' (154), 'Persone seguite' (113), and 'Contatti' (453) are listed. The main content area shows 'Gruppi attivi (24)' and a group titled '3 C's on eTwinning - Collaborate, Communicate and Create' with 442 members and 0 messages.







#ScuolaErasmus





#ScuolaErasmus

# Contest 2021 Calendario etwinning





#ScuolaErasmus

# Together is better



**INDIRE** ISTITUTO NAZIONALE DOCUMENTAZIONE INNOVAZIONE RICERCA EDUCATIVA



*Ministero dell'Istruzione e del Merito*



Finanziato dall'Unione europea



# Tema eTwinning dell'anno 2023

## Innovazione ed Istruzione, essere creativi con eTwinning

Innovazione non è usare le tecnologie in classe, ma implica l'uso della creatività, il pensiero analitico, la capacità di problem solving e la collaborazione.

- **Social innovation in school:** più spazio e visibilità a idee e bisogni degli alunni,
- **Mental and Emotional Wellbeing in Schools** ridurre il peso del curriculum "classico" per dare spazio a un approccio creativo, basato sulle competenze e incentrato sullo studente e il suo benessere e in connessione con la comunità
- **Educationa innovation:** innovazione nei metodi e non solo per l'uso delle TIC. Ritorno al metodo soertico, favorire il pensiero critico, l'abilità di parlare in pubblico, esprimere la propria creatività, immaginare e costruire il proprio futuro
- **Connections with local organisations:** maggiori connessioni con le organizzazioni locali e la comunità che sfociano in attività da realizzare in collaborazione
- **Engaging with innovation and key innovation topics:** trattare tematiche innovative come per es. l'intelligenza artificiale o la realtà virtuale e affrontare in classe le questioni etiche ad esser collegate



Ministero dell'Istruzione e del Merito





# Perché collaborare?



#ScuolaErasmus

In eTwinning gli insegnanti organizzano e svolgono attività in presenza e online con i loro studenti insieme a colleghi dei paesi partecipanti al programma Erasmus+.

Inoltre, partecipano a [progetti collaborativi](#) grazie al supporto dell'ambiente **TwinSpace**.

Le organizzazioni di supporto nazionale si occupano della convalida delle registrazioni degli utenti che intendono diventare **eTwinner**, mantenendo così la piattaforma sicura, fornendo supporto e orientamenti e riconoscendo il lavoro degli insegnanti attraverso i [Certificati di qualità nazionali ed europei](#).

Ogni anno, il libro eTwinning presenta i progetti più innovativi. I migliori progetti vengono premiati con i Premi europei eTwinning ed entrano a far parte della galleria dei progetti.



#ScuolaErasmus

We love eTwinning



Finanziato  
dall'Unione europea

*Unione e del Merito*



#ScuolaErasmus



We love  
Erasmus



# Best practices

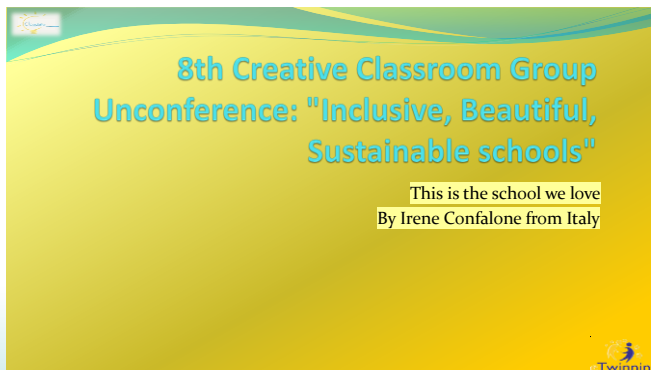


#ScuolaErasmus

<https://wakelet.com/wake/Eg4SE08jg1wW8CR-IAExL> Wakelet about etwinning project Respect even in VR

<https://view.genial.ly/5d9b9743d4cf660f5ef2bd8b/presentation-fridays-for-future> (etwinning project climate change)

<https://wakelet.com/wake/DgAxK-C72aZKcbbQVfgpY> Erasmus project





#ScuolaErasmus

L'intelligenza artificiale cancellerà la creatività umana? Quale contributo potrà dare alla ricerca scientifica? Potrà diagnosticare più rapidamente alcune malattie? Come cambieranno i sistemi educativi?



## Risorse utili:

- **Sito Agenzia Erasmus+ INDIRE:** <https://www.erasmusplus.it/scuola/risorse-e-strumenti/>
- Portale europeo **School Education Gateway** per trovare opportunità di formazione: [https://www.schooleducationgateway.eu/it/pub/teacher\\_academy/catalogue.cfm](https://www.schooleducationgateway.eu/it/pub/teacher_academy/catalogue.cfm)
- **eTwinning** per collaborare con altre scuole e trovare scuole straniere ospitanti per le mobilità dello staff e degli alunni: <https://www.erasmusplus.it/scuola/etwinning/>



La **European School Education Platform** che riunisce – e gradualmente sostituisce – School Education Gateway ed eTwinning: <https://school-education.ec.europa.eu/en>





#ScuolaErasmus

Thanks for your attention  
Have fun!

By Irene Confalone

