SELFIE: promuovere la competenza digitale delle scuole

WORKSHOP IMMERSIVO

SABRINA PANESI, JEFFREY EARP E STEFANIA BOCCONI

CNR- ISTITUTO PER LE TECNOLOGIE DIDATTICHE

Istituto per le Tecnologie Didattiche
Consiglio Nazionale delle Ricerche

#FUTURA GENOVA

5 APRILE 2019, Sala Cortile, PALAZZO TOBIA PALLAVICINI

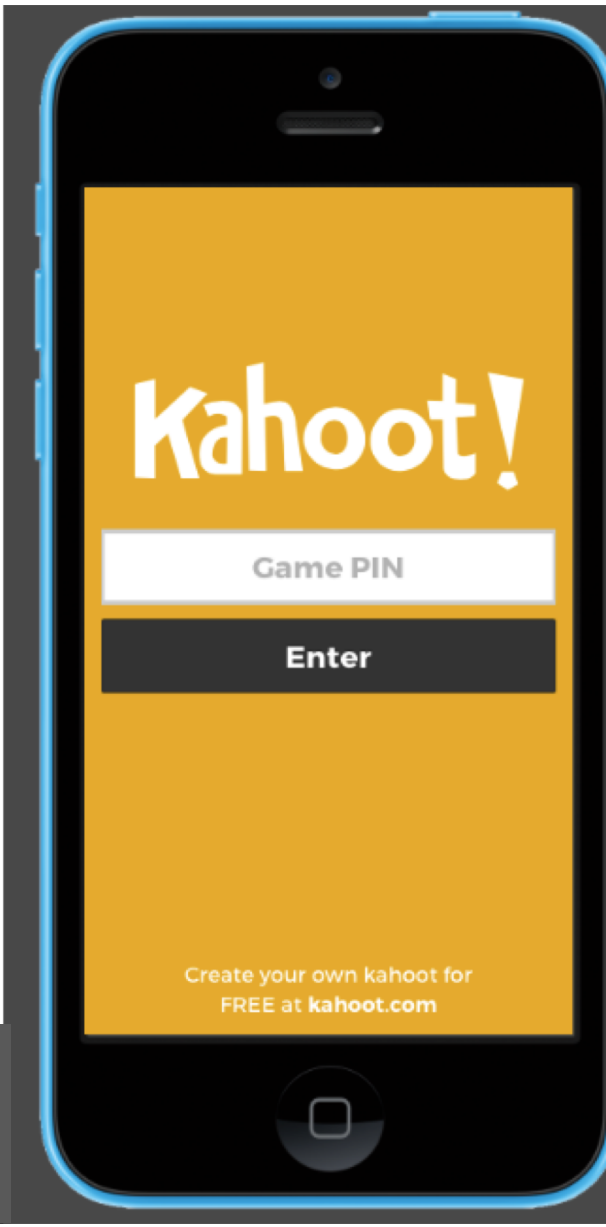
IL NOSTRO PERCORSO ...

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

PER ROMPERE IL GHIACCIO E …

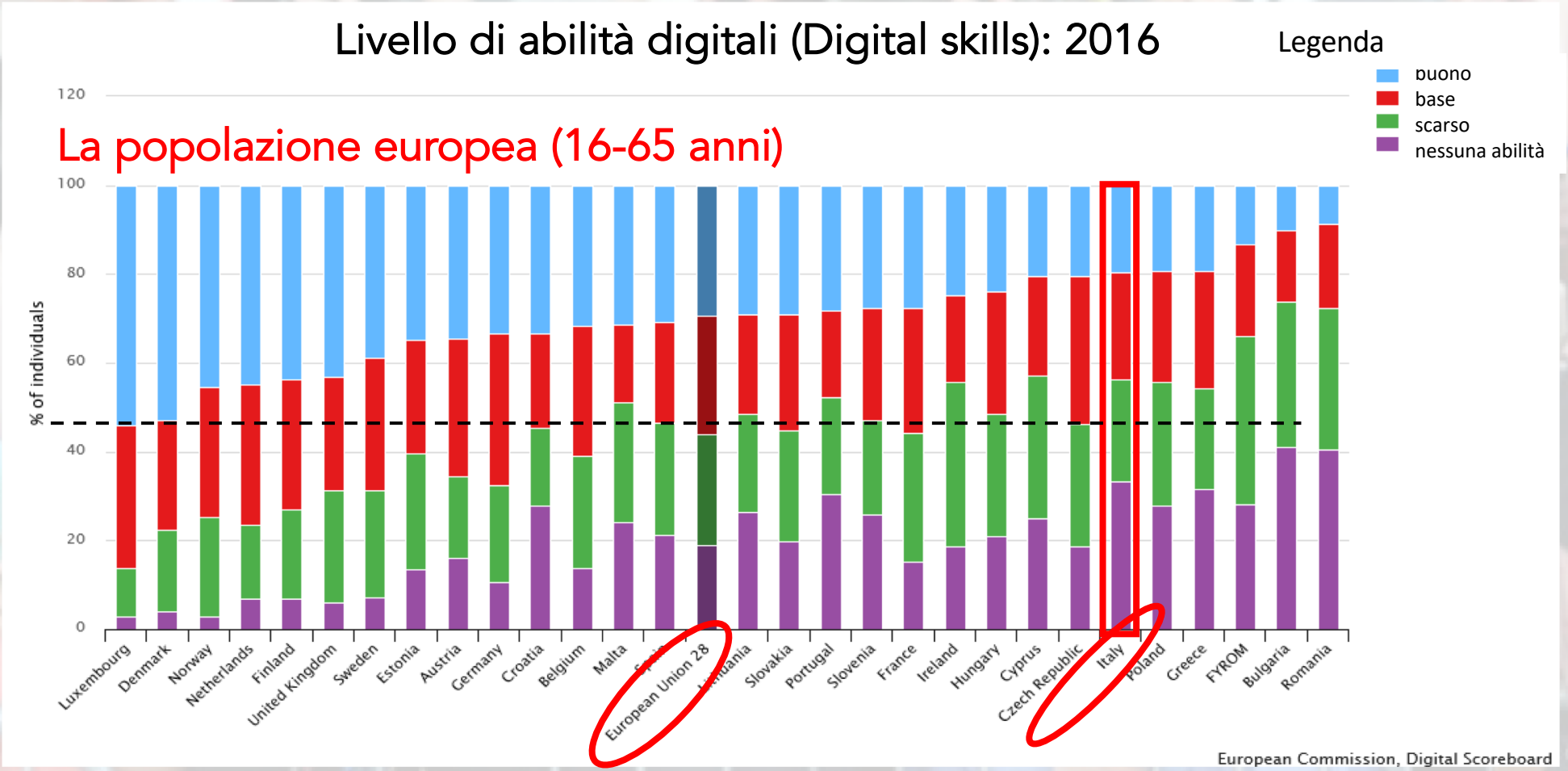
Siete pronti a partecipare?

Prendete il vostro cellulare, tablet o portatile!!



Competenza digitale della scuola …perchè?

USO DELLA TECNOLOGIA ≠ COMPETENZA DIGITALE



45% scarse competenze digitali (21% nessuna)
35% non sa che i "cookie" tracciano i movimenti online degli utenti

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

La competenza digitale della **scuola**...

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

Che cos'è la competenza digitale di una **organizzazione educativa?**

Focus su **politiche** e **pratiche** educative

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

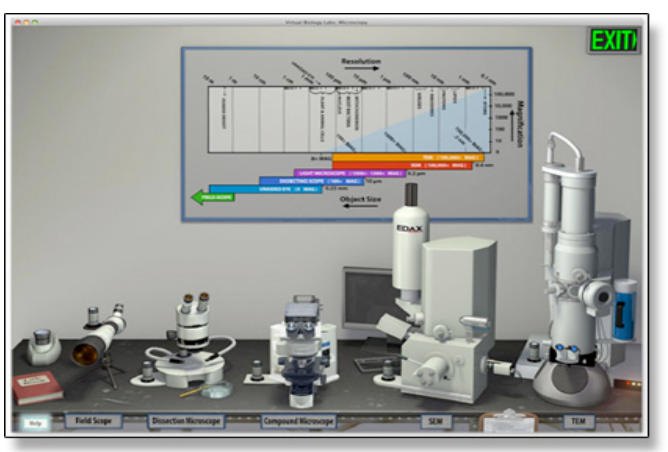
Innovare la didattica …usare le tecnologie educative per svolgere…

stesse attività
in modo più efficace
usando le tecnologie educative

&

attività innovative
che NON possono essere realizzate senza le tecnologie

es. Laboratori virtuali vs laboratori in presenza



es. Classe capovolta

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

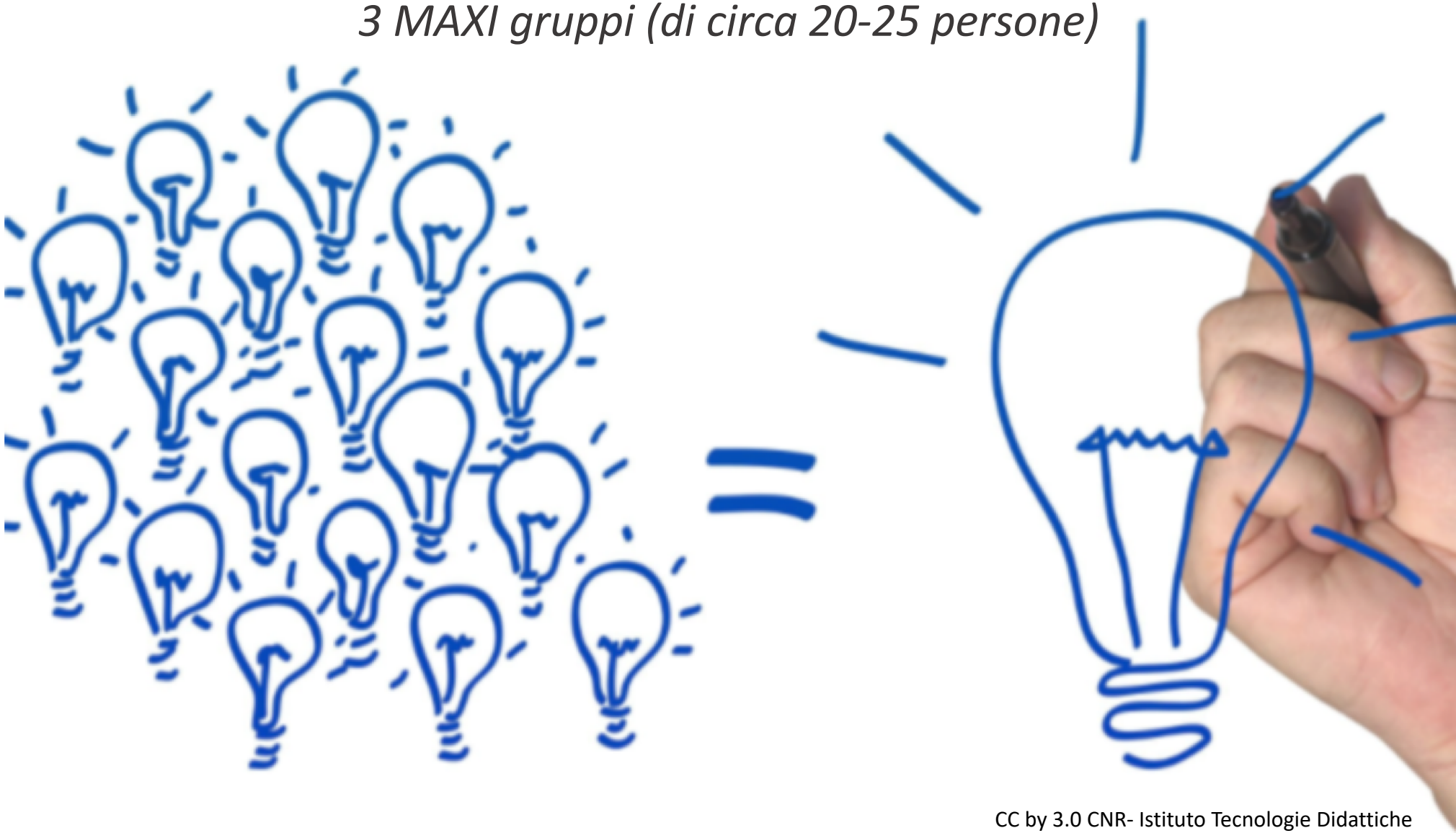
La competenza digitale delle organizzazioni in contesti scolastici diversi

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

…ATTIVITA' DI GRUPPO #1…

Durata: 45 min +15 min discussione

3 MAXI gruppi (di circa 20-25 persone)



CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

ATTIVITA' #1: LA SCUOLA TRA "FOTO" e "PERCEZIONE"

Durata totale: 60 min - 3 MAXI gruppi (circa 20-25 persone)

GRUPPO 1
Moderatore: Sabrina

GRUPPO 2
Moderatore: Jeffrey

GRUPPO 3
Moderatore: Larissa

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

Competenza digitale della scuola:

DigCompOrg

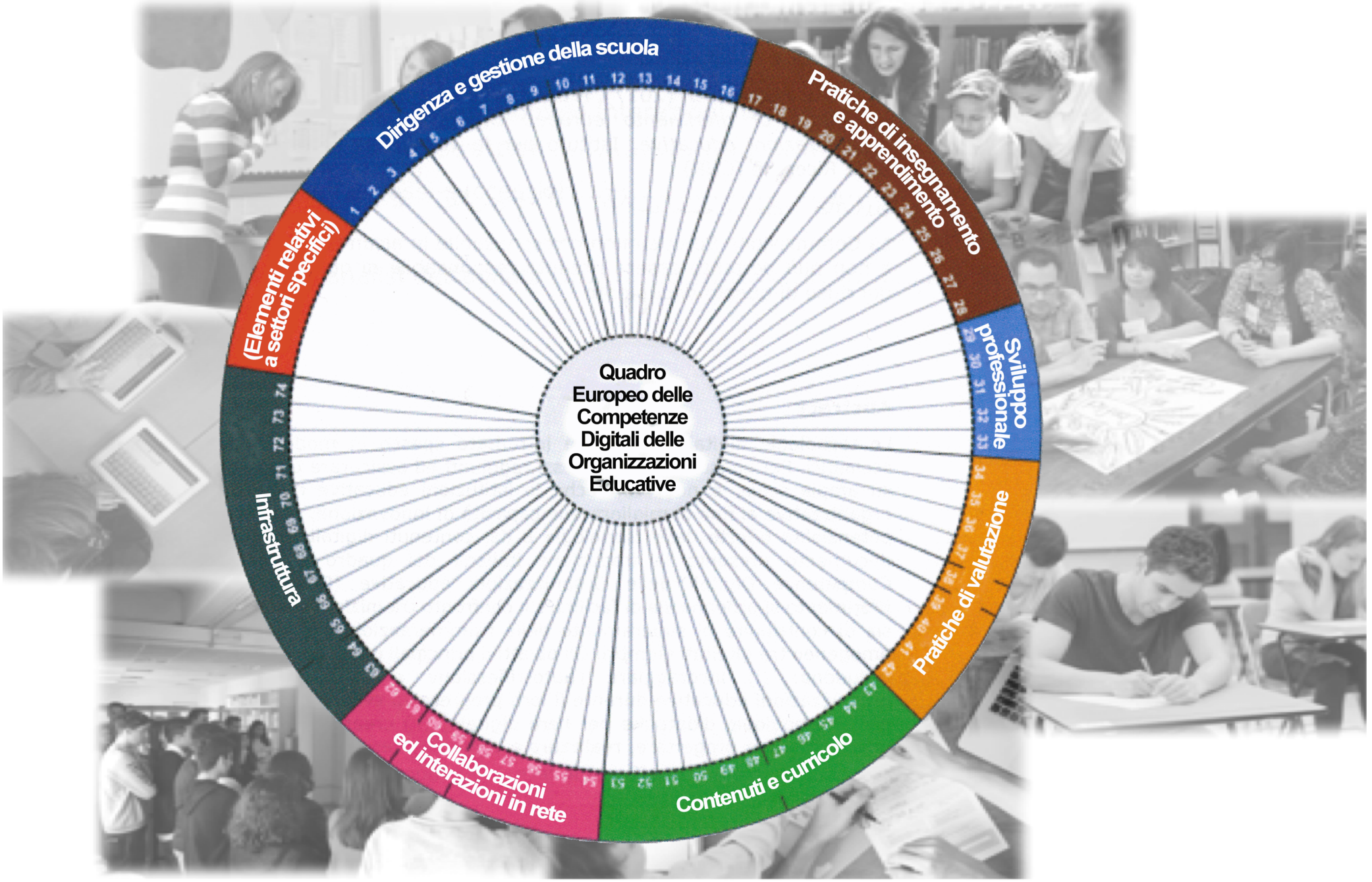
IL CONTESTO

Il quadro teorico **DigCompOrg** è stato sviluppato dalla **Commissione Europea**, Centro Comune di Ricerca (**JRC B.4**) in collaborazione con un gruppo di esperti e attori del settore educativo.

Scopo:

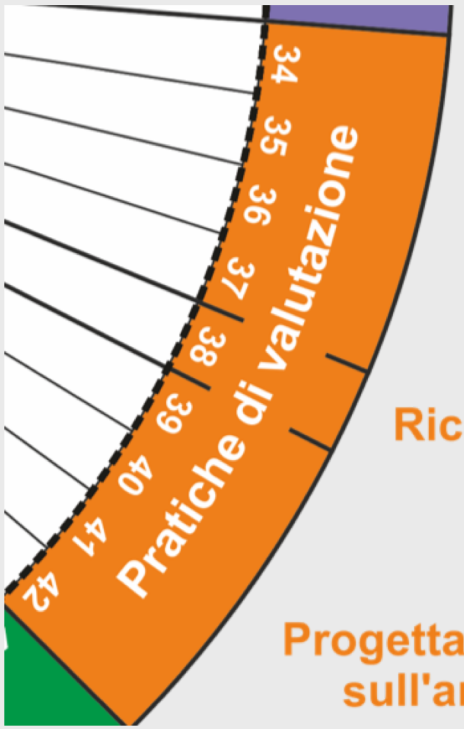
favorire l'integrazione e l'uso efficace delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche



CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

7 AREE TEMATICHE, 15 SOTTO-ELEMENTI, 74 DESCRITTORI



Valutazione coinvolgente e motivante

Riconoscimento degli apprendim non-formali e informali

Progettazione didattica basata sull'analisi di dati digitali

Le modalità di valutazione adottate sono coinvolgenti e motivanti Si adottano una pluralità di modi per la valutazione, generando riscontri tempestivi, personalizzati e significativi in modo tale da coinvolgere e motivare gli studenti.	
Viene ampliato lo spazio dedicato alla valutazione formativa	Le tecnologie educative vengono adottate per **ampliare le pratiche e le modalità di valutazione formativa** (la valutazione *a supporto* dell'apprendimento), consentendo ai docenti/formatori di valutare non solo le conoscenze ma anche le **abilità e le competenze degli studenti**, in particolare le competenze digitali.
La formazione sommativa viene diversificata	Le tecnologie educative vengono adottate per **diversificare le pratiche di valutazione sommativa** (la valutazione *dell'*apprendimento). A tal scopo, vengono utilizzate metodologie di valutazione online in grado di **fornire riscontri immediati**, anche in tempo reale, sia agli studenti che ai docenti, consentendo un livello di flessibilità maggiore nella programmazione delle prove di valutazione.
Vengono valorizzate l'autovalutazione e la valutazione fra pari	L'organizzazione educativa promuove un clima di fiducia riguardo alla valutazione, incoraggiando scambi tra gli studenti e i docenti in merito ai risultati delle verifiche. **La capacità di auto-valutarsi e la valutazione fra pari sono considerate come vere e proprie competenze.** L'applicazione delle tecnologie educative consente l'integrazione di queste forme di valutazione in tutte le attività di valutazione formativa, sommativa e non-formale.
L'esito della valutazione dovrà essere significativo e personalizzato	L'organizzazione educativa incoraggia il personale a sfruttare le potenzialità che le tecnologie educative offrono sia nel **fornire agli studenti riscontri ricchi, personalizzati e significativi;** sia nel **documentare e comunicare i progressi compiuti dal singolo studente** in modi nuovi e più efficaci come, per es., nel caso di e-portfolio, simulazioni adattive e sistemi intelligenti di tutoring.

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

Area 1: Dirigenza e Gestione della scuola

1. Viene chiaramente riconosciuto il potenziale delle tecnologie educative

12. Si tiene conto delle risorse economiche e umane necessarie

Modello dirigenziale e gestionale

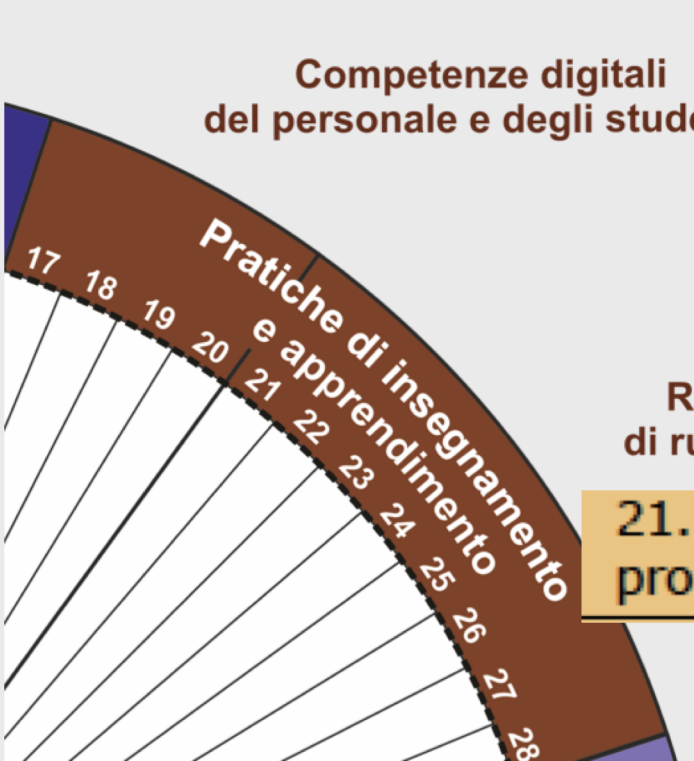
Basato su un piano d'azione

Parte della missione, visione e strategia

8. L'apprendimento nell'era digitale è relazionato alle priorità generali

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

Area 2: Pratiche di Insegnamento e Apprendimento

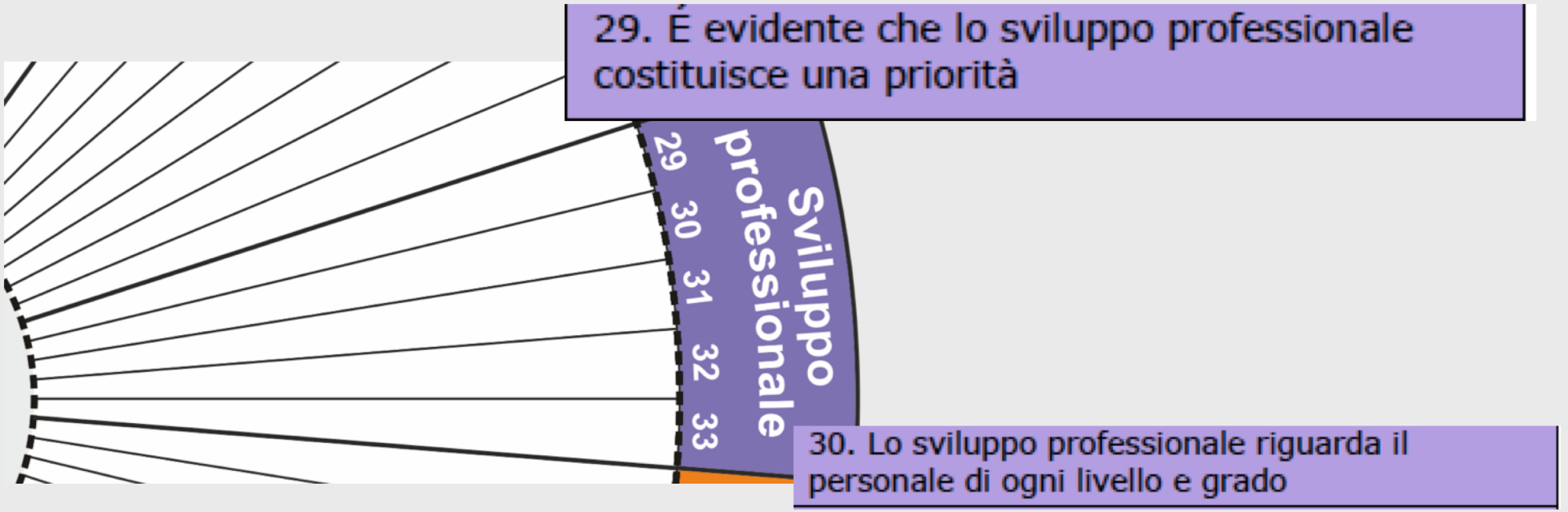


18. Vengono evidenziate le problematiche di sicurezza e i rischi inerenti all'uso di ambienti online, insieme alle norme per un corretto comportamento online

21. Il personale è protagonista attivo del processo di innovazione

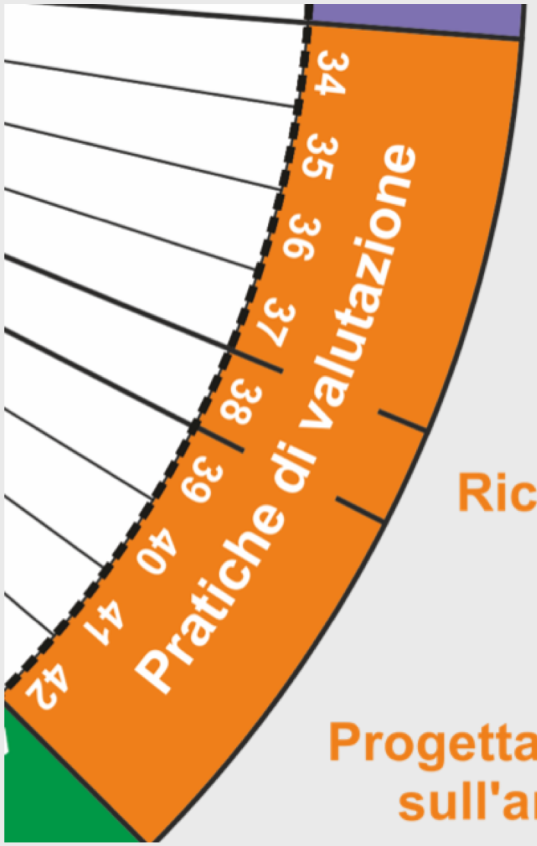
CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

AREA 3: SVILUPPO PROFESSIONALE



CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

Area 4: Pratiche di Valutazione



Valutazione coinvolgente e motivante

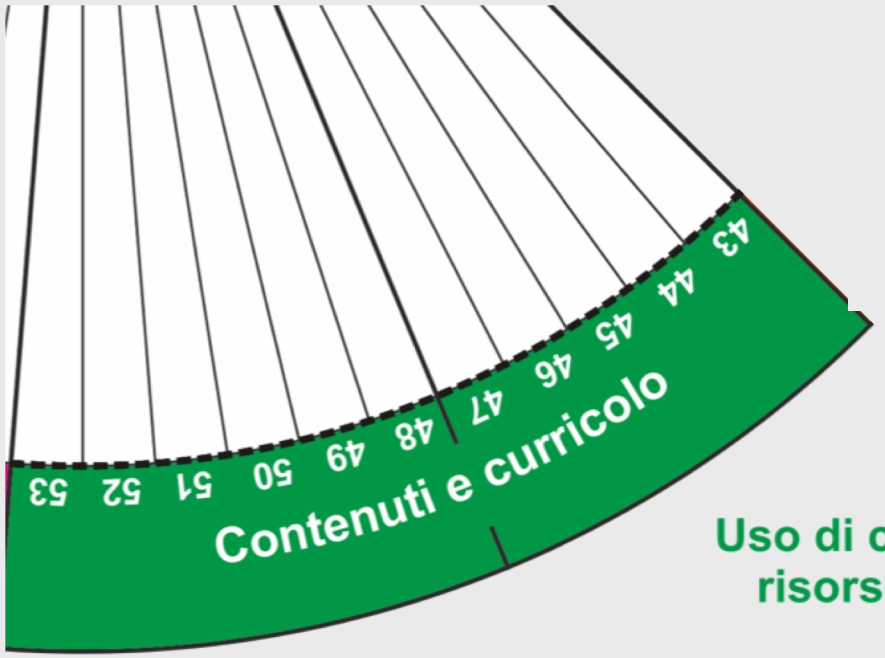
37. L'esito della valutazione dovrà essere significativo e personalizzato

Riconoscimento degli apprendimenti non-formali e informali

Progettazione didattica basata sull'analisi di dati digitali

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

AREA 5: CONTENUTI E CURRICOLO



46. I contenuti e gli strumenti digitali vengono usati nel rispetto delle licenze d'uso

Uso di contenuti digitali e di risorse educative aperte

Riformulazione dei curricola

53. Le competenze digitali degli studenti vengono sviluppate in tutte le materie

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

AREA 6: COLLABORAZIONI E INTERAZIONI IN RETE

59. E' stata elaborata ed attivata una strategia per la comunicazione

Collaborazioni con l'esterno

Approccio strategico nelle comunicazioni

60. Le attività e la presenza in rete sono dinamiche

Condivisione e collaborazione, anche in rete

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

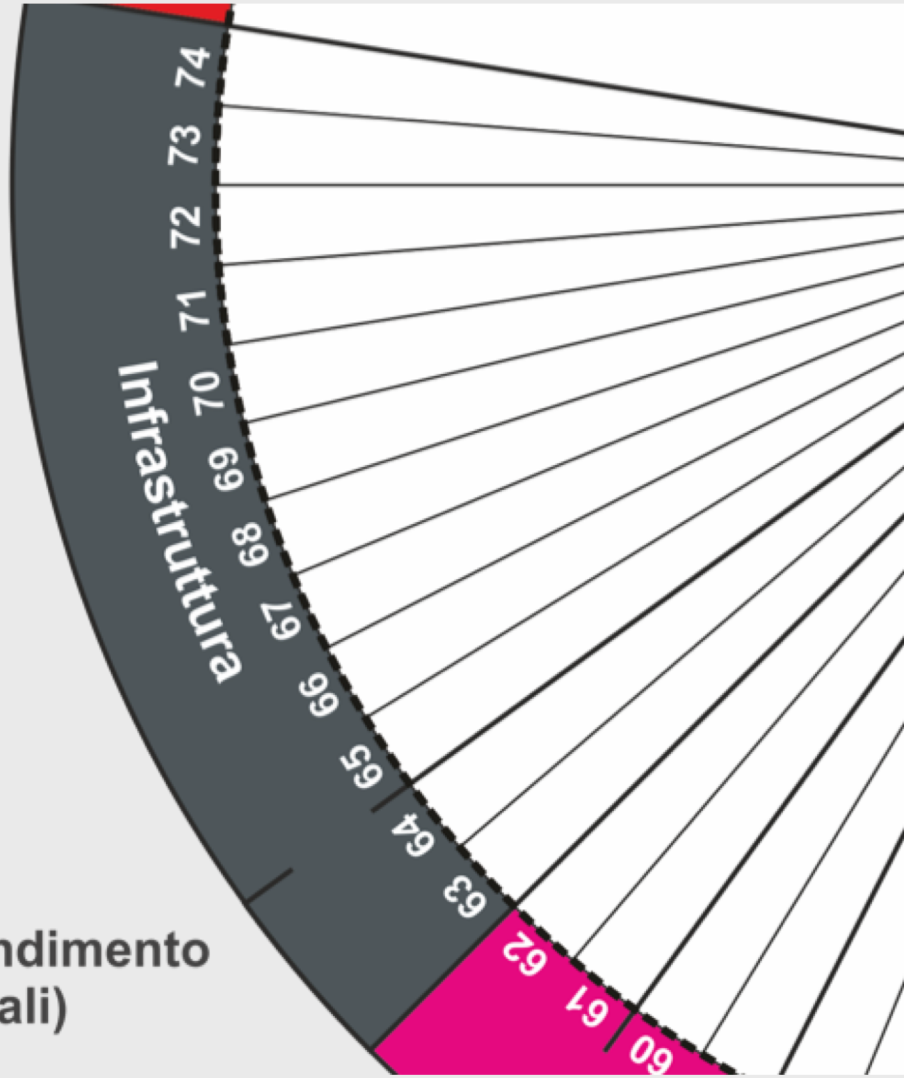
AREA 7: INFRASTRUTTURA

Infrastruttura digitale

63. Gli ambienti fisici d'apprendimento sono ottimizzati per riflettere le caratteristiche dell'apprendimento nell'era digitale

74. Esiste un piano operativo per la gestione del funzionamento del sistema informatico

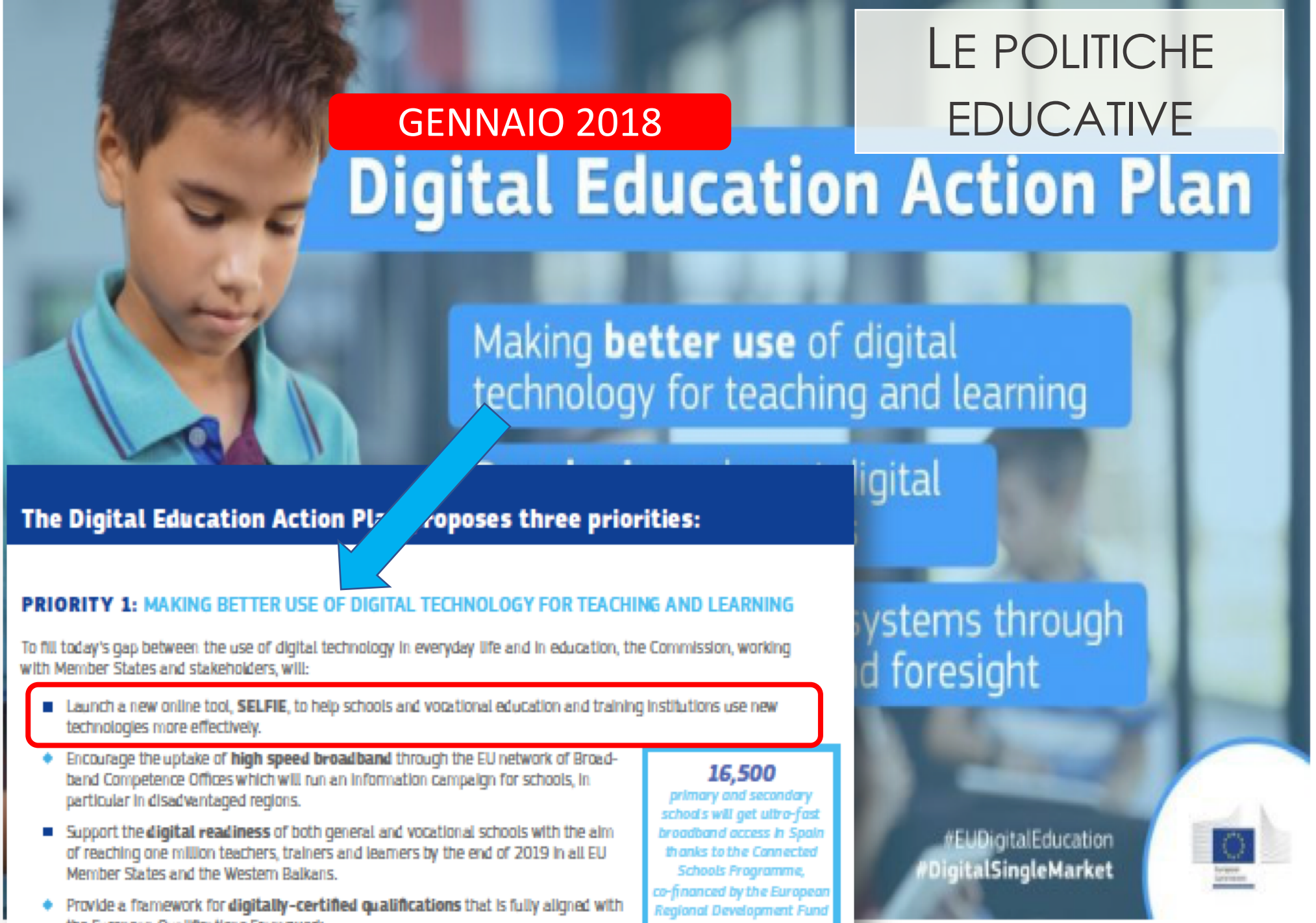
Ambienti di apprendimento (fisici e digitali)



CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

LE POLITICHE EDUCATIVE

GENNAIO 2018



The Digital Education Action Pl roposes three priorities:

PRIORITY 1: MAKING BETTER USE OF DIGITAL TECHNOLOGY FOR TEACHING AND LEARNING

To fill today's gap between the use of digital technology in everyday life and in education, the Commission, working with Member States and stakeholders, will:

- Launch a new online tool, **SELFIE**, to help schools and vocational education and training institutions use new technologies more effectively.
- Encourage the uptake of **high speed broadband** through the EU network of Broadband Competence Offices which will run an information campaign for schools, in particular in disadvantaged regions.
- Support the **digital readiness** of both general and vocational schools with the aim of reaching one million teachers, trainers and learners by the end of 2019 in all EU Member States and the Western Balkans.
- Provide a framework for **digitally-certified qualifications** that is fully aligned with the European Qualifications Framework.

16,500
primary and secondary schools will get ultra-fast broadband access in Spain thanks to the Connected Schools Programme, co-financed by the European Regional Development Fund

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

DIGITAL EDUCATI

Action 2 - SELFI tool & mento for sc

Supporting the digita

#EUDigitalEduca

WHAT

The action aims to support schools with the use of dig

- offering to any school in Europe the possibility of
  use of digital technologies;
- launching a mentoring scheme to scale up ICT-ba
  different stages of technology integration.

SELFIE is a **self-reflection tool** for primary, secondar
though a series of questions to teachers, students and
digital technologies for teaching and learning. Sc
questions for their particular situation. The school gets
for improvement. This report can be discussed within th

The aim of the **mentoring scheme is to:**

- build an inclusive and sustainable network where
  exchange experience on the use of digital technol
- support the mainstreaming of ICT-based teachin
  learning.

Education and Training

WHY

Only **20-25%** of students are taught by teachers who are confident with technology use[1].

Integrating digital technologies in a purposeful way is a challenge for school education. Actions that focus solely on providing infrastructure or devices yield mixed results. To improve how students learn, technology should be used in a holistic way, with a clear pedagogical focus and a whole school approach.

HOW

- By extending SELFIE to all countries in the EU and the Western Balkans.
- By engaging schools leaders and teachers in developing a whole school approach to implementing digital technologies for teaching and learning.

SELFIE is based on the Framework for Digitally Competent Educational Organisations (DigCompOrg) developed by the European Commission. More than 67,000 school leaders, teachers and students from 650 general and vocational schools in 14 European countries tested SELFIE's beta version in October 2017. The mentoring scheme is inspired by the Living School Labs, a project promoting whole school approaches in using digital technologies that ran from 2012 to 2014 and involved 12 ministries of education. Many examples of such peer-learning activities are taking place, for example under Ireland's Digital Strategy for Schools 2015-2020.

WHEN

- End of 2018: SELFIE available in all official EU languages.
- End of 2020: SELFIE used by one million students, teachers and school leaders across Europe and in the Western Balkans.
- 2020: mentoring scheme launched as part of the Societal Challenge Programme.

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

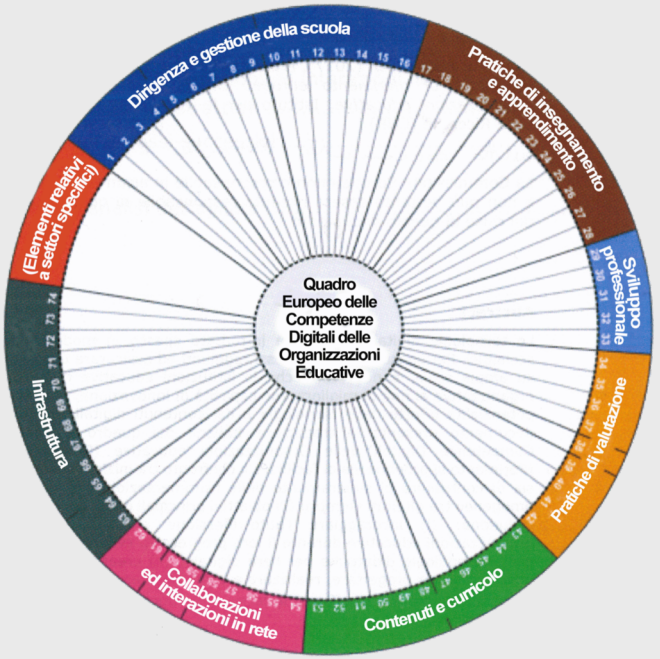
Che cos’è SELFIE?

UNO STRUMENTO ONLINE, GRATUITO E FACILE DA USARE CHE CONSENTE AD OGNI SCUOLA DI 'FOTOGRAFARE' I PROPRI PUNTI DI FORZA E DEBOLEZZA RIGUARDO ALL'USO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI PER L'APPRENDIMENTO

- Leadership
- Infrastruttura e attrezzature
- Sviluppo professionale continuo
- Didattica e apprendimento
- Prassi di valutazione
- Competenza digitale degli studenti

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

Quadro teorico



DigCompOrg definisce la competenza digitale delle **organizzazioni educative (di ogni livello)**

>>Validato da esperti, stakeholders e decisori politici

Sapere Pratico

consultazione oltre **5000 dirigenti e coordinatori scolastici, docenti e studenti** in 5 Stati Membri!

>> Set di items per la **Scuola**

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

IL CUORE DELLO STRUMENTO SELFIE

UN AMPIO SET DI ITEMS (AFFERMAZIONI/INDICATORI) CHE CATTURANO LE OPPORTUNITÀ OFFERTE DALLE TECNOLOGIE DIGITALI PER MIGLIORARE I PROCESSI DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO NELLE SCUOLE

* Incoraggiamo i nostri insegnanti a **condividere esperienze** all'interno della comunità scolastica riguardo alle pratiche di insegnamento con le tecnologie digitali ed educative

CHI COMPILA SELFIE VALUTA QUANTO OGNI ITEM (AFFERMAZIONE) SIA APPLICABILE NEL PROPRIO CONTESTO, SU UNA SCALA DA ***DECISAMENTE IN DISACCORDO (1) A DECISAMENTE D'ACCORDO (5)***

 # SELFIE_EU

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

L'INTERA COMUNITÀ SCOLASTICA PARTECIPA!

DIRIGENTE SCOLASTICO E SUO STAFF + **DOCENTI** + **STUDENTI**

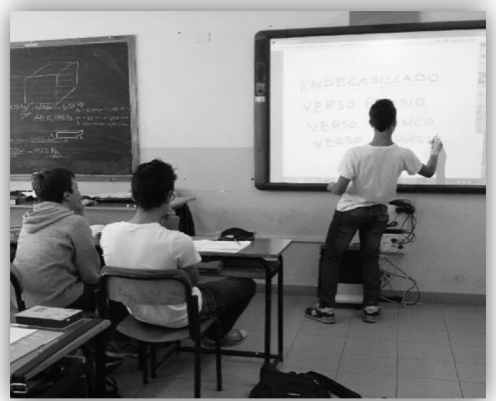
DS / Doc: Nella nostra scuola ci confrontiamo su vantaggi e svantaggi delle pratiche di insegnamento e apprendimento tramite l'utilizzo di tecnologie digitali

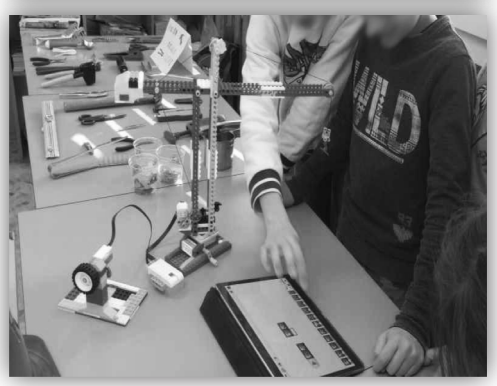
St: A scuola parlo con gli insegnanti dei vantaggi e degli svantaggi dell'uso delle tecnologie digitali per apprendere

Ogni attore ha una diversa **prospettiva**

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

ADATTABILE AL CONTESTO SPECIFICO DI OGNI SCUOLA





CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

Come partecipare a SELFIE?

Il percorso SELFIE

5

La scuola discute i risultati e progetta un azione di cambiamento

La scuola ripete SELFIE periodicamente

4

La scuola scarica il rapporto SELFIE

3

DS e Staff, Docenti e Studenti compilano SELFIE

1

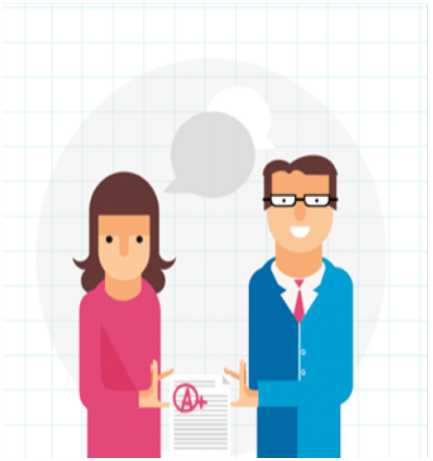
La scuola nomina un Docente Referente SELFIE

2

Il Docente Referente informa i docenti e personalizza SELFIE

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

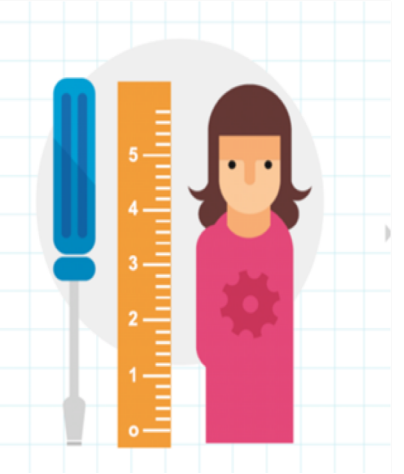
Il ruolo chiave del Docente Referente SELFIE



1. Il Docente referente SELFIE viene nominato dal DS per coordinare il percorso SELFIE

2. Registra la propria scuola nella piattaforma SELFIE

3. Aggiorna il profilo della scuola e informa la propria comunità scolastica



4. Personalizza i questionari SELFIE scegliendo / creando item

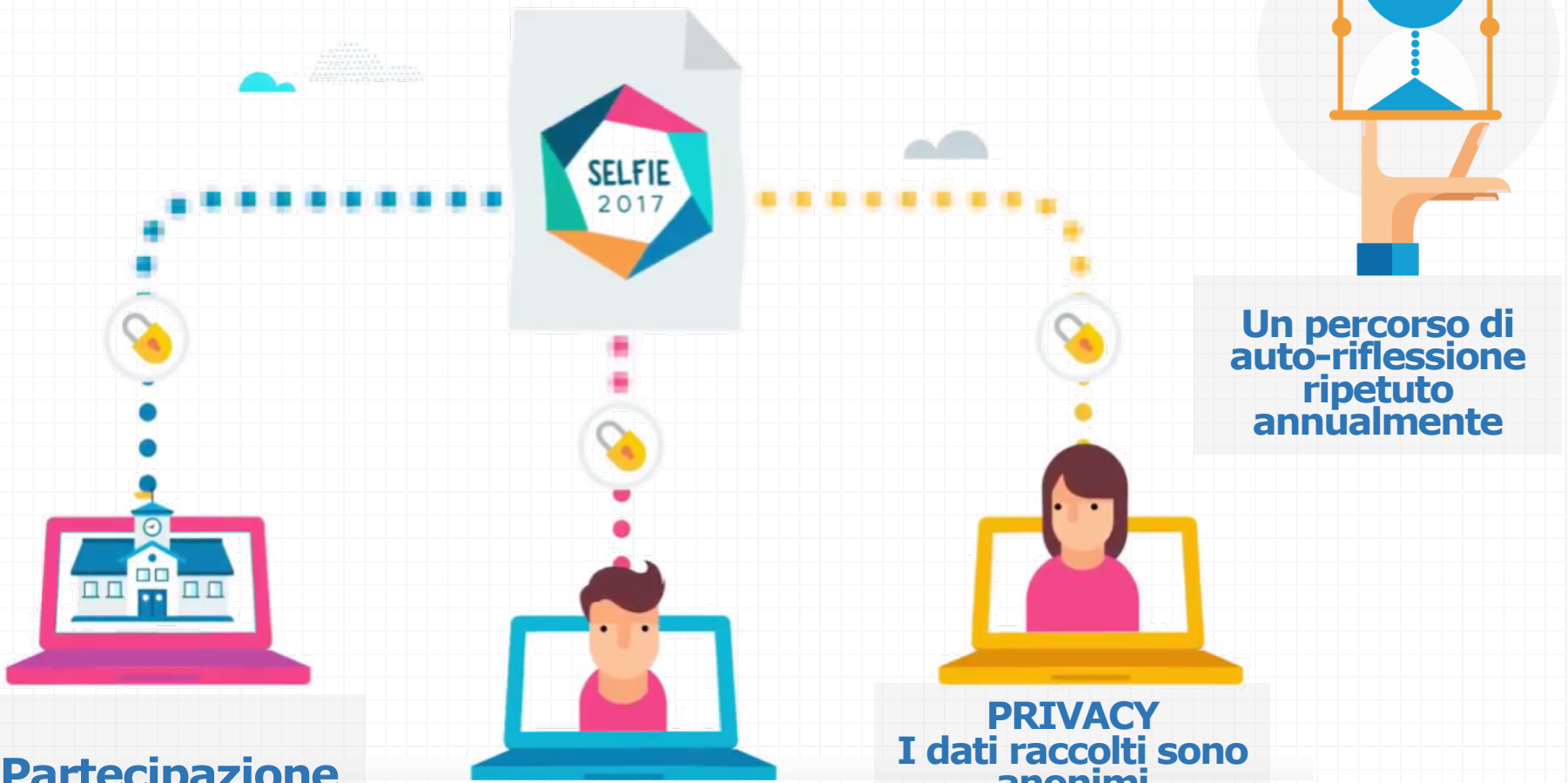
5. Coordina e monitora la raccolta dei dati

6. Scarica e condivide il Rapporto SELFIE della scuola

7. Orchestra la discussione, riflessione e panificazione delle azioni di sviluppo promosse dai risultati SELFIE

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

L'APPROCCIO SELFIE



Partecipazione volontaria

PRIVACY
I dati raccolti sono anonimi

Un percorso di auto-riflessione ripetuto annualmente

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

IL RAPPORTO SELFIE DELLA SCUOLA

DIALOGO
all'interno della comunità scolastica

Base per sviluppare un **piano d'azione**

Può essere usato per monitorare l'**evoluzione** anno dopo anno

Il Rapporto SELFIE è disponibile e visibile SOLO dalla scuola!!

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

MECCANISMI DI RICONOSCIMENTO

Open badge
per la scuola

European Commission

Certificato di partecipazione

Con la presente si certifica che

gt

ha partecipato in qualità di

insegnante della

IC SELFIE

all'esercizio di autoriflessione mediante SELFIE: "SELFIE 2018-2019, session 1"

il 6 novembre 2018

dedicando un'ora del proprio tempo.

Themis Christophidou

Direttrice Generale
Istruzione, gioventù, sport e cultura
Comissione europea

Certificato di partecipazione
individuale

 # SELFIE_EU

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

PERCHÈ SELFIE?

Rapporto SELFIE della scuola

Lo stato attuale della scuola

Piano d'azione della scuola

Il processo di cambiamento

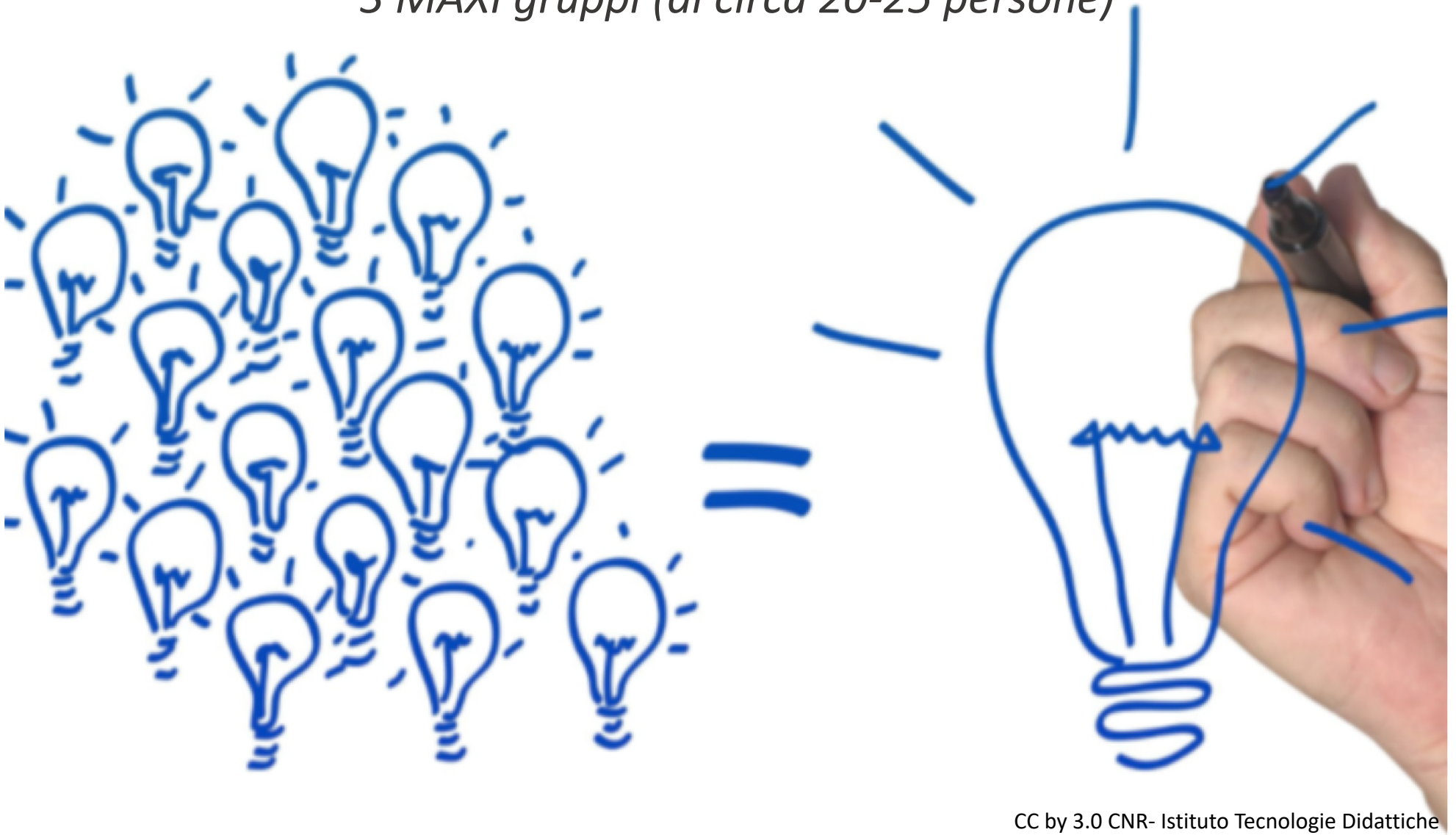
Lo stato futuro

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

…ATTIVITA' DI GRUPPO #2…

Durata: 45 min + 15 min discussione

3 MAXI gruppi (di circa 20-25 persone)



CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

ATTIVITA' #2:
pianificare il cambiamento

Durata totale: 60 min - 3 MAXI gruppi (circa 20-25 persone)

GRUPPO 1
Moderatore: Sabrina

GRUPPO 2
Moderatore: Jeffrey

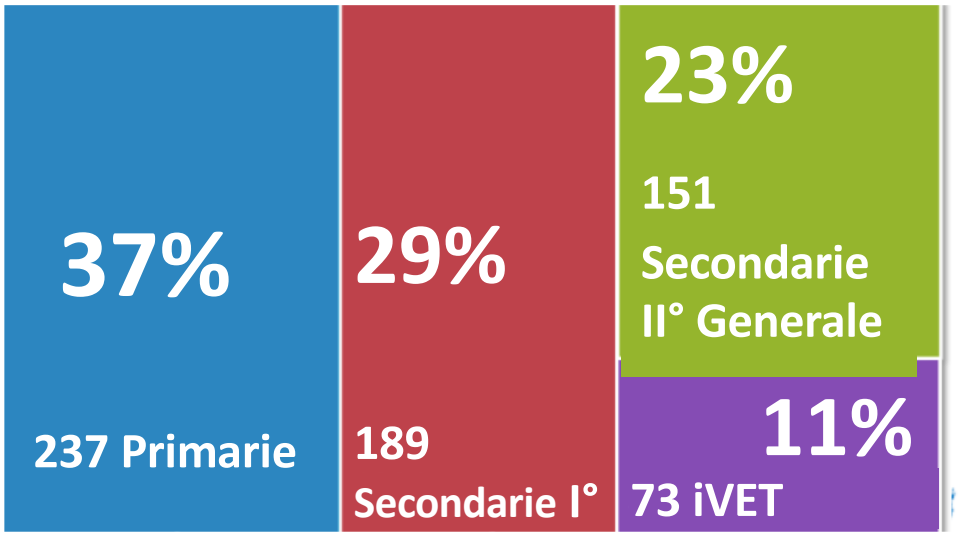
GRUPPO 3
Moderatore: Larissa

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

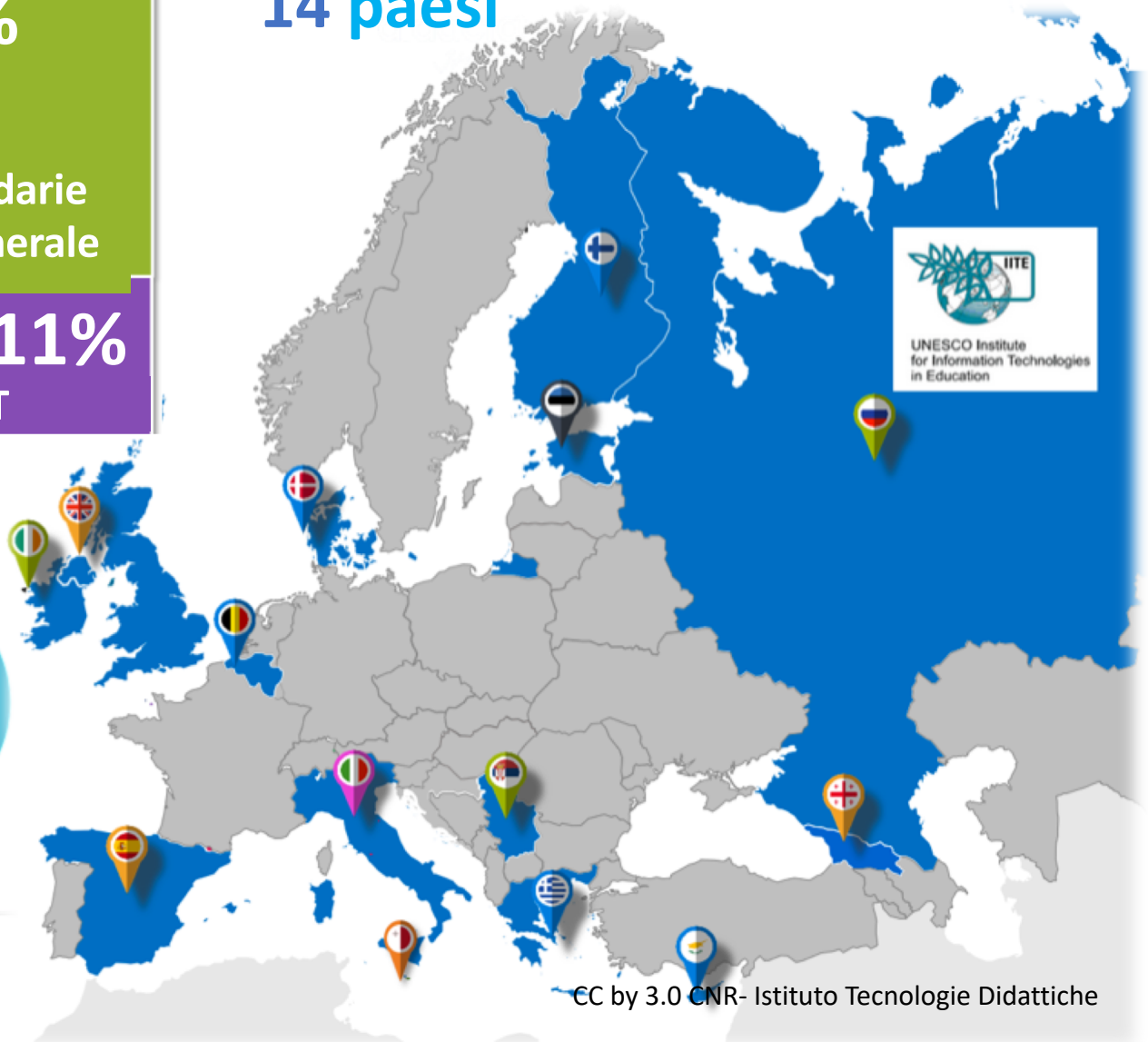
Cosa è stato fatto?

SPERIMENTAZIONE SELFIE IN EUROPA (2017)

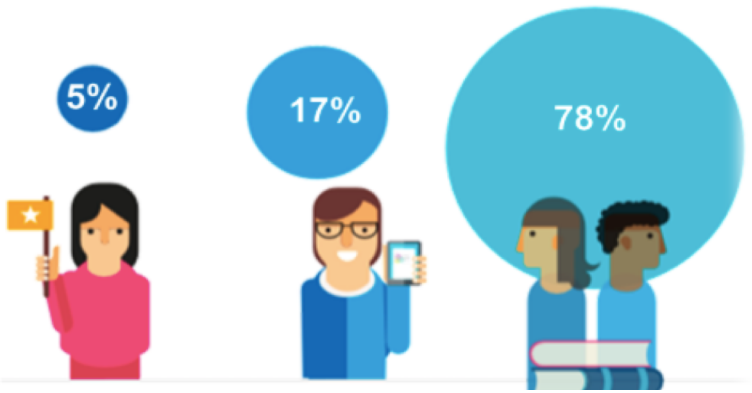
650 scuole



14 paesi



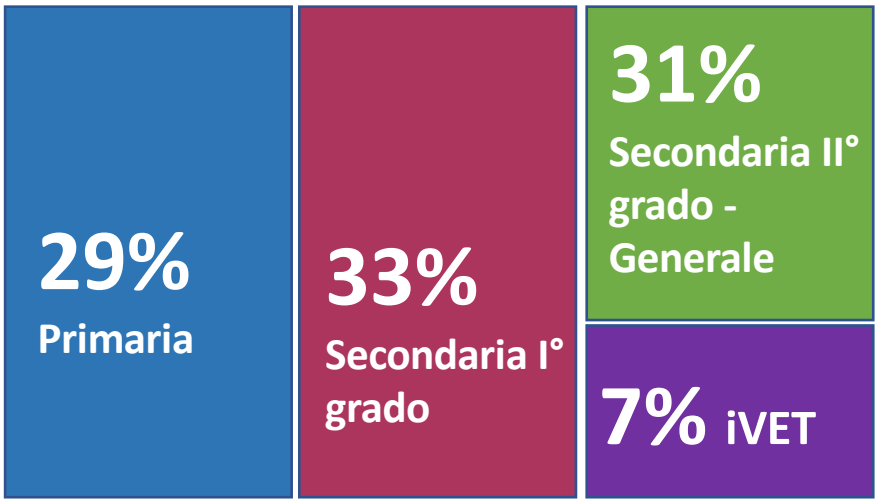
> 67,000 utenti



CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

SELFIE in ITALIA

> 200 scuole



31,912 utenti

Dirigenti scolastici	Docenti	Studenti
1,507	5,690	24,715

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

https://ec.europa.eu/education/schools-go-digital_it

SELFIE è disponibile online, gratuitamente per tutte le scuole in Europa

Scuola24 — Il quotidiano della Formazione, dell'Università e della Ricerca — Il Sole 24 ORE

Home | Tuttodocumenti | Guida alla scelta | Borsino delle Idee

26 Ott 2018

SEGNALIBRO | FACEBOOK | TWITTER

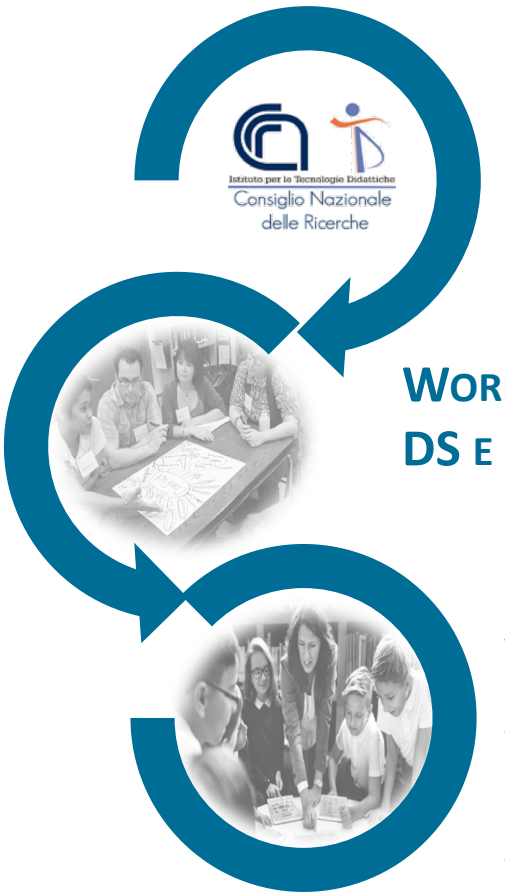
PERSONALE DELLA SCUOLA

Arriva «Selfie»: un aiuto alla digitalizzazione per le scuole dell'Ue

La Commissione europea ha presentato un nuovo strumento per aiutare le scuole della Ue, ma anche della Russia, della Georgia e della Serbia, a valutare in che modo utilizzano le tecnologie digitali per l'insegnamento e l'apprendimento. Lo strumento «Selfie» L'acronimo significa «autoriflessione su come insegnare efficacemente promuovendo l'uso di tecnologie didattiche innovative». Selfie sarà offerto ...

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

SELFIE nel contesto italiano



TRADUZIONE ITALIANA DEL QUADRO DIGCOMPORG E DELLO STRUMENTO SELFIE

WORKSHOP DI FORMAZIONE PER DS E DOCENTI REFERENTI SELFIE

VALIDAZIONE DELLO STRUMENTO SELFIE CON OLTRE 31.900 DS, DOCENTI E STUDENTI ITALIANI

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

SELFIE nel contesto italiano #2

PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

SELFIE È INCLUSO TRA LE PRIORITÀ DEL **PIANO PROVINCIALE PER LA SCUOLA DIGITALE** (REG. DELIB. N. 1941 DEL 24/11/2017)

Ministero Istruzione Università Ricerca
USR
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER L'UMBRIA

CALABRIA
Ufficio Scolastico Regionale

AZIONI A LIVELLO REGIONALE PER PROMUOVERE L'USO DI SELFIE NELLE SCUOLE DEL TERRITORIO

MIUR

AZIONI DI FORMAZIONE A LIVELLO NAZIONALE PER I DOCENTI MIRATE A PROMUOVERE L'USO DI SELFIE NELLE SCUOLE

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche

HTTP://SELFIEITALIA.IT

SABRINA PANESI, CNR-ITD

PANESI@ITD.CNR.IT

CC by 3.0 CNR- Istituto Tecnologie Didattiche