



SELFIE_EU

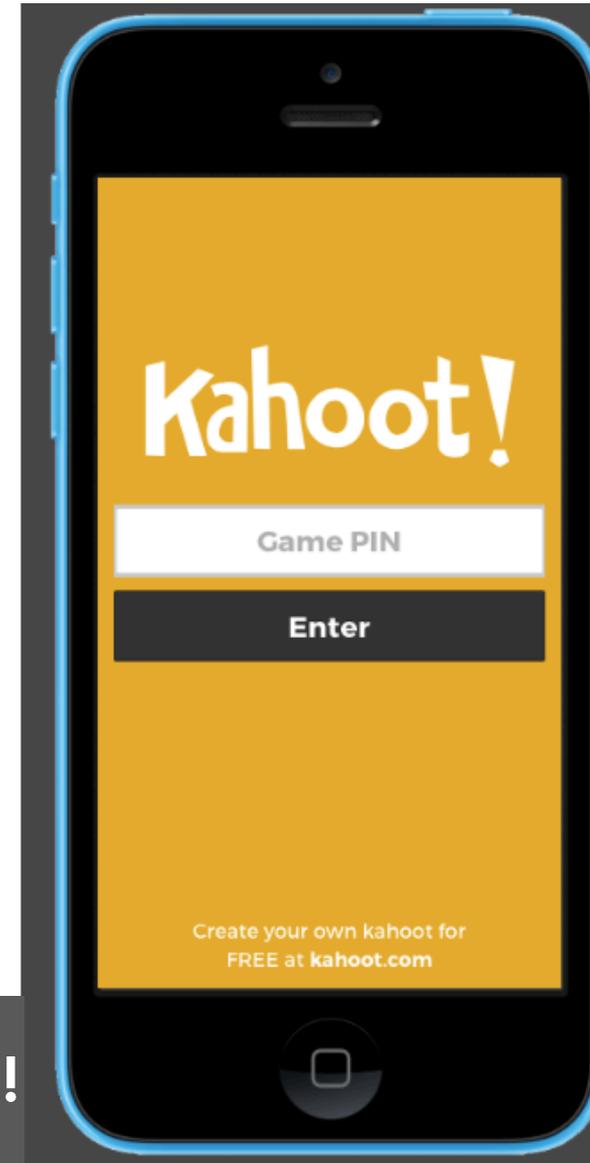
SELFIE: promuovere la competenza digitale delle scuole

IPRASE – CORSO PER ANIMATORI DIGITALI
8 Novembre, 2018, IPRASE, Rovereto, Trento

Stefania Bocconi
Istituto per le Tecnologie Didattiche del Consiglio Nazionale delle Ricerche

PER ROMPERE IL GHIACCIO E ...

Siete pronti a partecipare?



Prendete il vostro cellulare, tablet o portatile!!



Competenza digitale...perchè?



L' Europa digitale ha bisogno di abilità digitali

Giovani

Persone in età lavorativa

Anziani

Giovani

Quasi tutti i giovani sono connessi in rete
 ma necessitano di essere adeguatamente preparati per il loro futuro in un mondo digitale



95% dei giovani tra i 16 e i 24 anni in Europa sono utenti regolari di Internet

We need to **raise** the number of students in ICT – especially women

The number of ICT graduates has decreased by 13% between 2006 & 2013



There are **twice as many male as female graduates** in STEM (science, technology & mathematics)



Students in all domains need to be educated in digital skills, not just those who choose an ICT career



9% of the labor force in the EU has never used the Internet

The lack of graduates in ICT is leading to a gap estimated at 756 000 unfilled jobs by 2020



Provide **training & support** for careers in digital domains

online learning



Coding clubs



apprenticeships



The most common reasons for not going online are

- lack of interest
- lack of skills
- cost factors



Provide support to get online & develop digital skills

Digital services should be accessible to everyone

Use innovative solutions e.g. twinning with younger people online



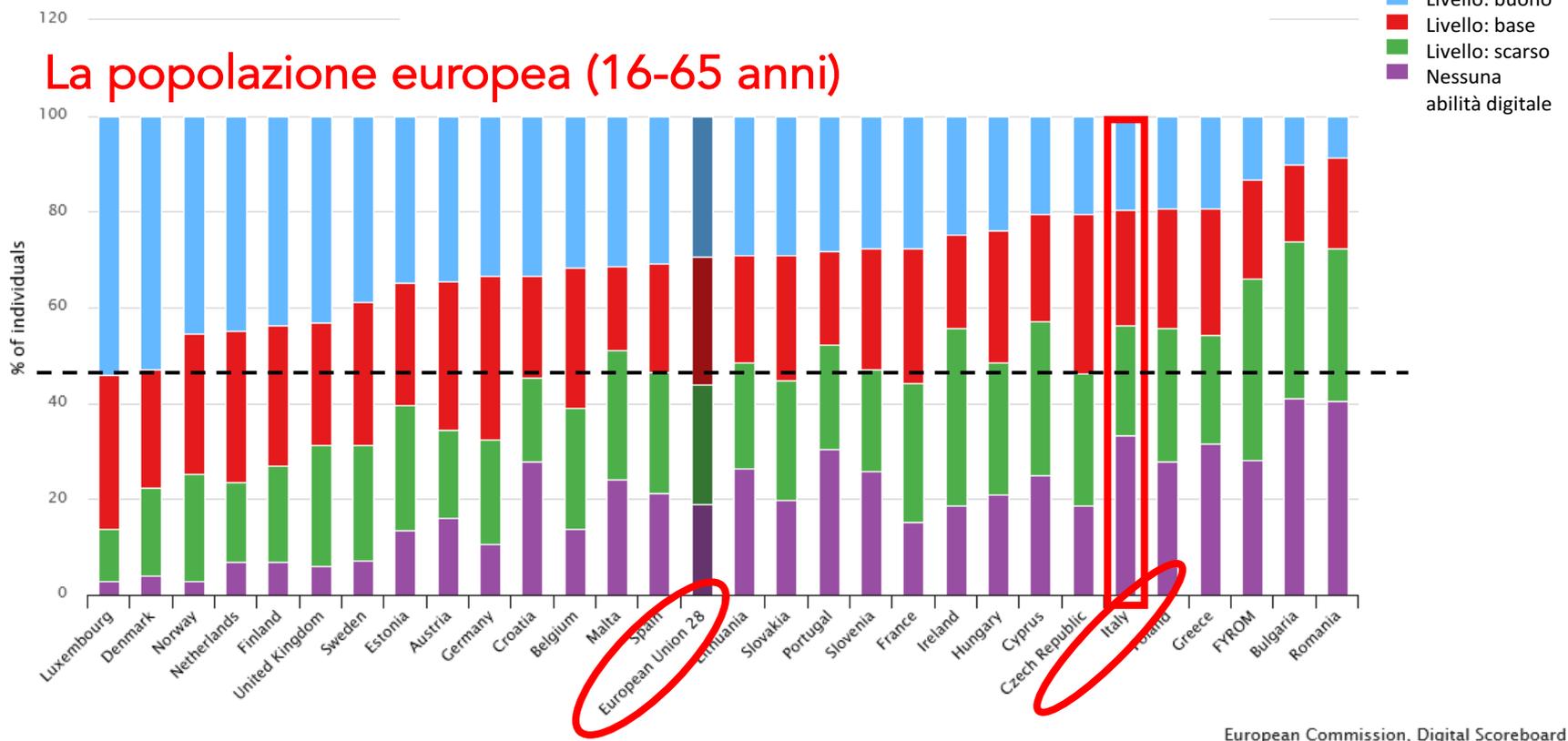
Disabilities act as barriers to technology use



USO DELLA TECNOLOGIA \neq COMPETENZA DIGITALE

Livello di abilità digitali (Digital skills)
Anno: 2016

La popolazione europea (16-65 anni)



45% scarse competenze digitali (21% nessuna)

35% non sa che i "cookie" tracciano i movimenti online degli utenti

Sel in: HOME > ATTUALITÀ > I nostri adolescenti tra sexting...

Consiglia 233 Tweet Pinterest 0 G+ 4 Email

LO STUDIO

I nostri adolescenti tra sexting, cyberbullismo e azzardo on line

Un nuovo rapporto fotografa la condizione degli adolescenti nel nostro Paese: sempre attaccati allo smartphone e dunque esposti a rischi come cyberbullismo e gioco d'azzardo. Mentre non cala il livello di dispersione scolastica, tra i più alti d'Europa: circa il 15 per cento si ferma alla licenza media

DI GINEVRA NOZZOLI

08 giugno 2016

- 4
- FACEBOOK
- TWITTER
- PINTEREST
- GOOGLE
- EMAIL

In s
sm
wh
net
sco
line
att
dro
del
pas
abb
ber
eur
ad
cav

LA STAMPA TECNOLOGIA

SEGUICI SU ACCEDI

SEZIONI

Cerca...

immobiliare.it MIGLIAIA DI ANNUNCI CERCA

- Un difetto nei chip Intel mette a
- Battuto il selfie dagli Oscar di
- Snapchat prova a smarcarsi da
- Anche l'Austria contro Facebook:
- Apple, l'iPhone 8 sarà sugli scaffali

In Italia 2 ragazzi su 3 sono stati vittima di cyberbullismo

I dati di una ricerca Microsoft in occasione del Safer Internet Day: oltre la metà di chi naviga sul web ha incontrato di persona l'autore della minaccia online, ma la percentuale sale ancora tra i più giovani



f 296 t G+ in 2

G7 • Legalità • Lifestyle • Mare • Motori • PMI • Salute • Scienza • Sisma •

su 10 non è grave insultare in rete

Cyberbullismo: per 8 ragazzi su 10 non è grave insultare in rete

Preoccupanti i dati di una ricerca, emerge l'immagine di ragazzi molto poco consapevoli

Redazione ANSA 24 marzo 2017 18:25



Bullismo, è emergenza © ANSA/ANSA

Scrivi alla redazione Stampa

Per 8 ragazzi su 10 non è grave insultare, ridicolizzare o rivolgere frasi aggressive sui social si può. Gli attacchi verbali in rete non sono considerati gravi perché non vi è violenza fisica. La maggior parte, 7 su 10, prende di mira l'aspetto fisico, l'abbigliamento e i comportamenti della vittima, convinti che il malcelato non sarà alcuna conseguenza.

GENNAIO 2018

Digital Education Action Plan

Making **better use** of digital technology for teaching and learning

The Digital Education Action Plan proposes 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

igital

systems through
d foresight

#EUDigitalEducation
#DigitalSingleMarket



DIGITAL EDUCATION

Action 2 - SELFIE tool & mentoring scheme for schools

Supporting the digital transformation of schools

#EUDigitalEducation

WHAT

The action aims to support schools with the use of digital technologies by:

- ◆ offering to any school in Europe the possibility of using digital technologies;
- ◆ launching a mentoring scheme to scale up ICT-based learning across different stages of technology integration.

SELFIE is a **self-reflection tool** for primary, secondary and tertiary schools through a series of questions to teachers, students and school leaders on **digital technologies for teaching and learning**. Schools can use SELFIE to assess their digital technology use and identify areas for improvement. The school gets a report for improvement. This report can be discussed within the school.

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

- ◆ build an inclusive and sustainable network where school leaders can exchange experience on the use of digital technologies;
- ◆ support the mainstreaming of ICT-based teaching and learning.

WHY



Only **20-25%** of students are taught by teachers who are confident with technology use¹.



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](#).

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



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



Focus su **politiche e pratiche educative**

edoooc

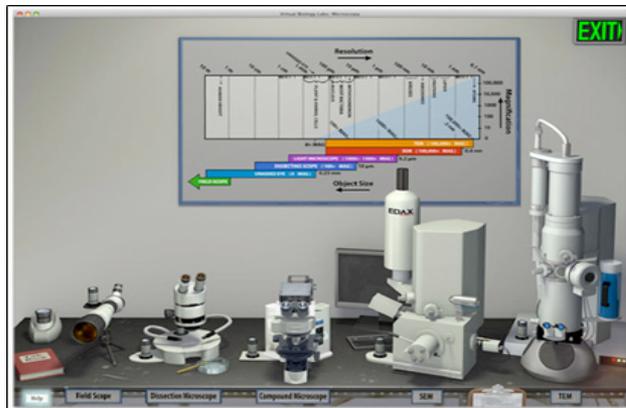
Innovare la didattica ...usare le tecnologie educative per svolgere...

stesse attività
in *modo più efficace*
usando le tecnologie
educative

&

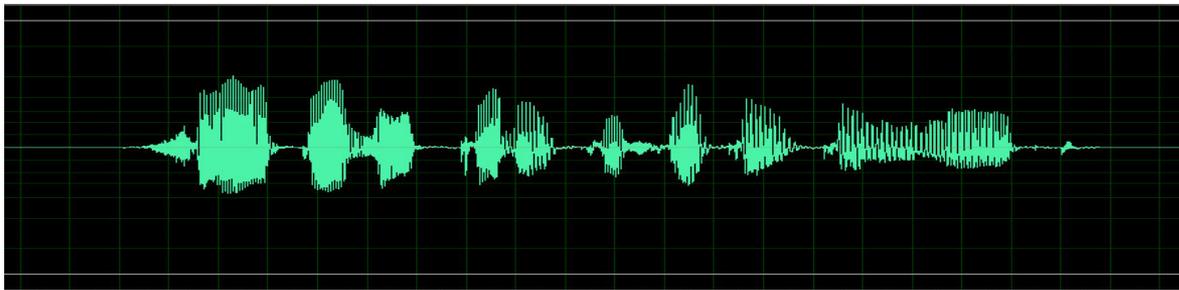
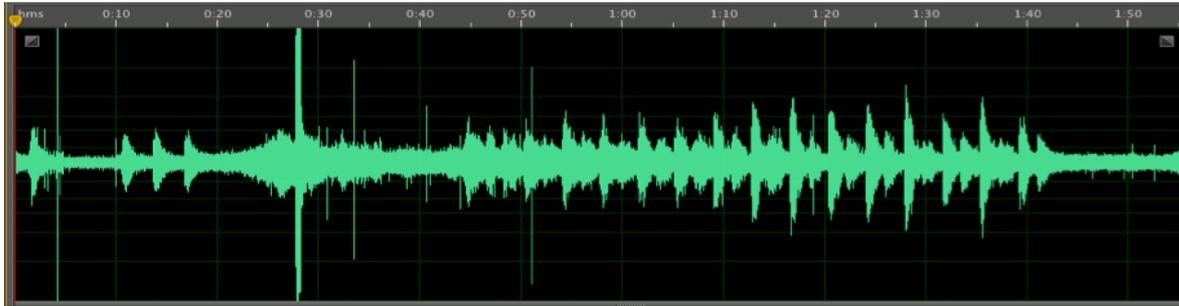
attività innovative
che NON possono essere
realizzate senza le
tecnologie educative

*e.g. Laboratori virtuali vs
laboratori in presenza*



e.g. Flipped classrooms







La competenza digitale delle organizzazioni in contesti scolastici diversi



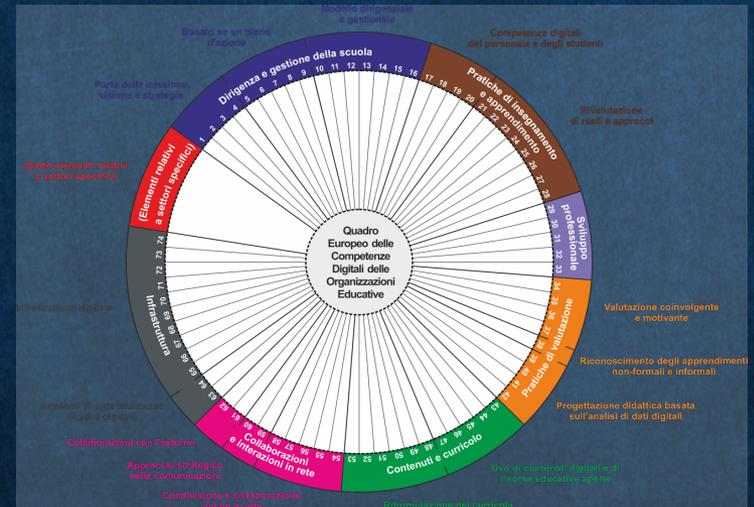
...ATTIVITA' DI GRUPPO #1...

Durata: 20 min +15 min discussione

- 4 MAXI gruppi (di circa 20 persone)



Competenza digitale della scuola: DigCompOrg



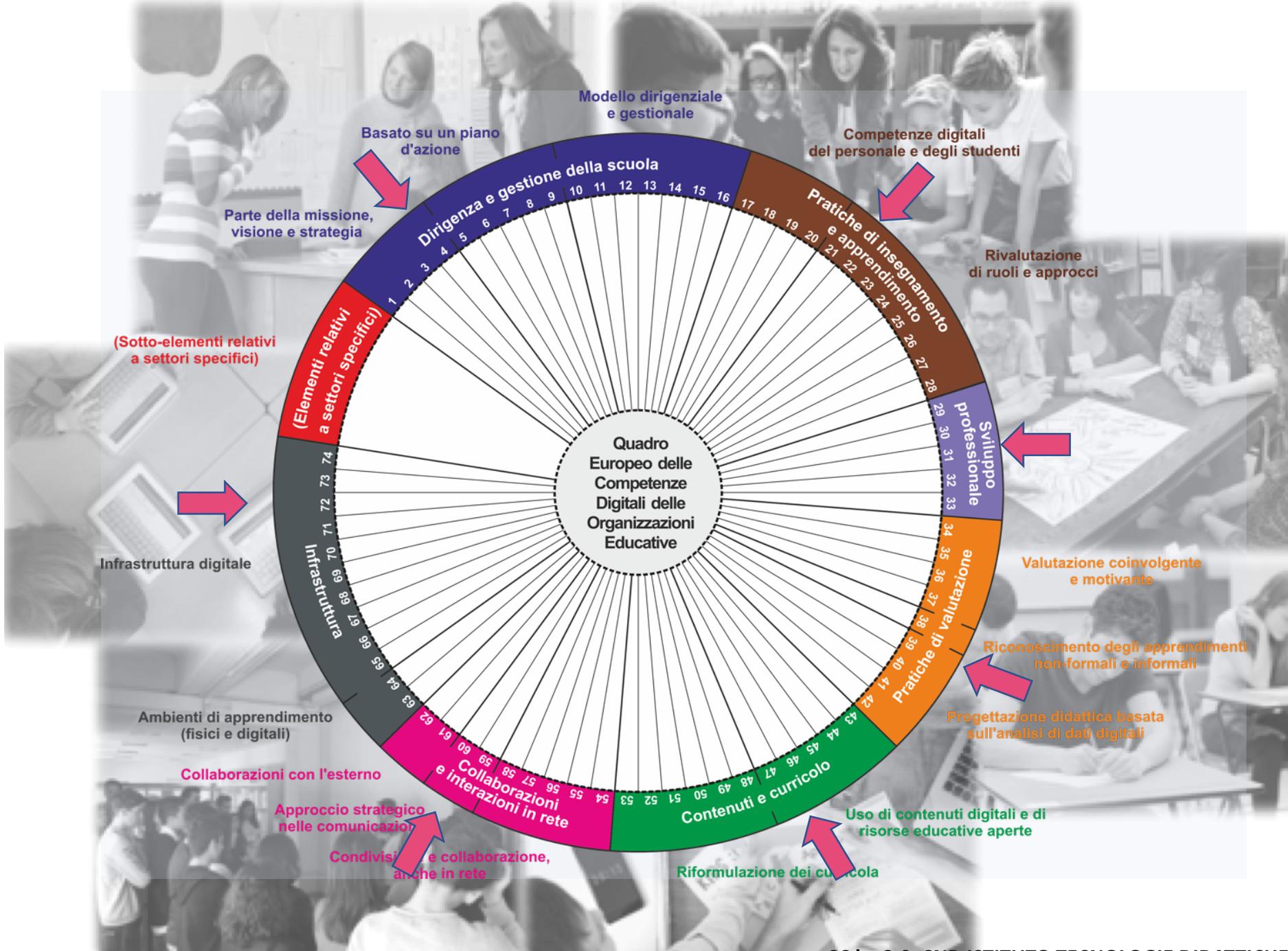
IL CONTESTO

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





Modello dirigenziale e gestionale

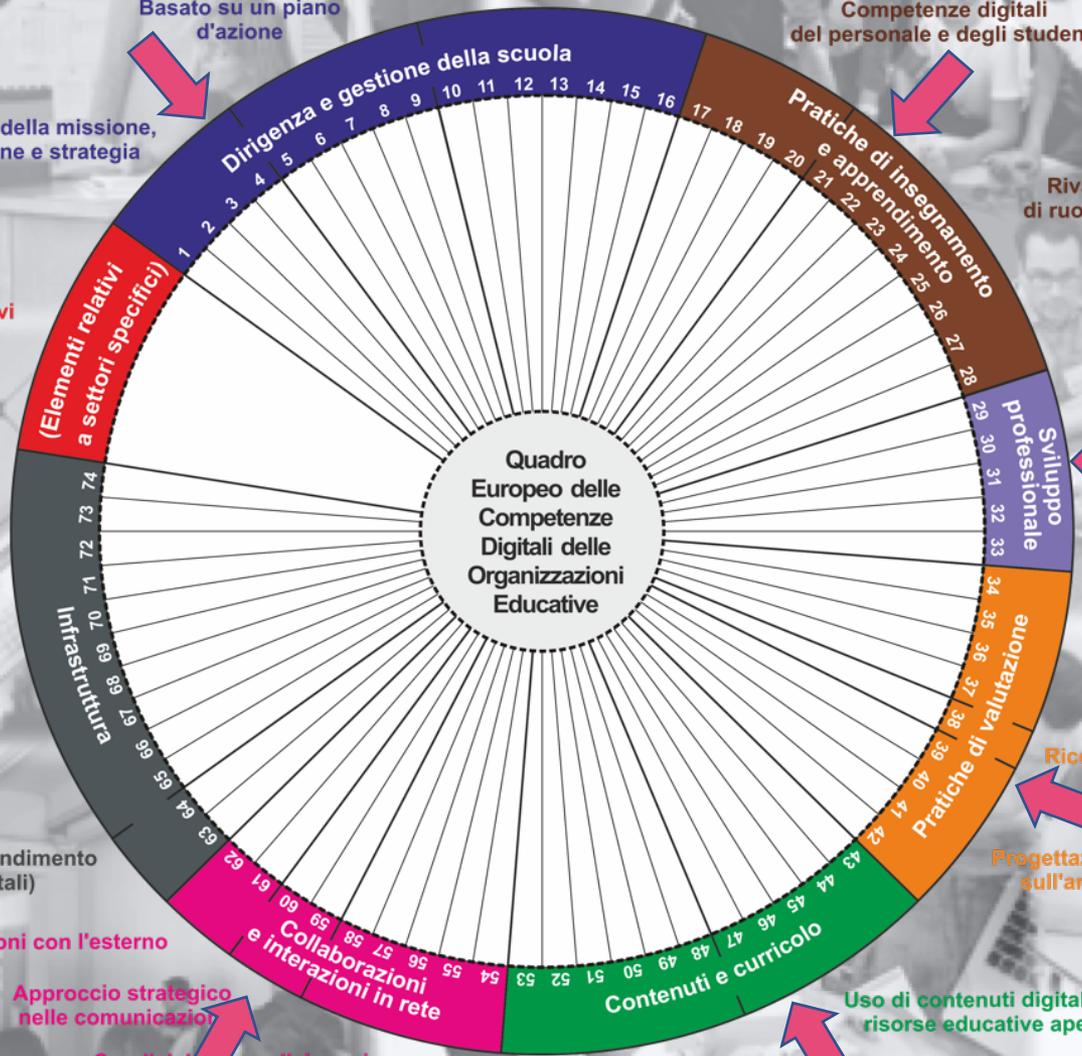
Basato su un piano d'azione

Competenze digitali del personale e degli studenti

Parte della missione, visione e strategia

Rivalutazione di ruoli e approcci

(Sotto-elementi relativi a settori specifici)



Infrastruttura digitale

Valutazione coinvolgente e motivante

Ambienti di apprendimento (fisici e digitali)

Riconoscimento degli apprendimenti non-formali e informali

Collaborazioni con l'esterno

Progettazione didattica basata sull'analisi di dati digitali

Approccio strategico nelle comunicazioni

Condivisione e collaborazione, anche in rete

Uso di contenuti digitali e di risorse educative aperte

Riformulazione dei curricula

7 AREE TEMATICHE, 15 SOTTO-ELEMENTI, 74 DESCRITTORI



Valutazione coinvolgente e motivante

Riconoscimento degli apprendimenti 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.

AZIONE PILOTA DIGCOMPORG ITALIA – 1° WEBINAR

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 relazionata alle priorità generali



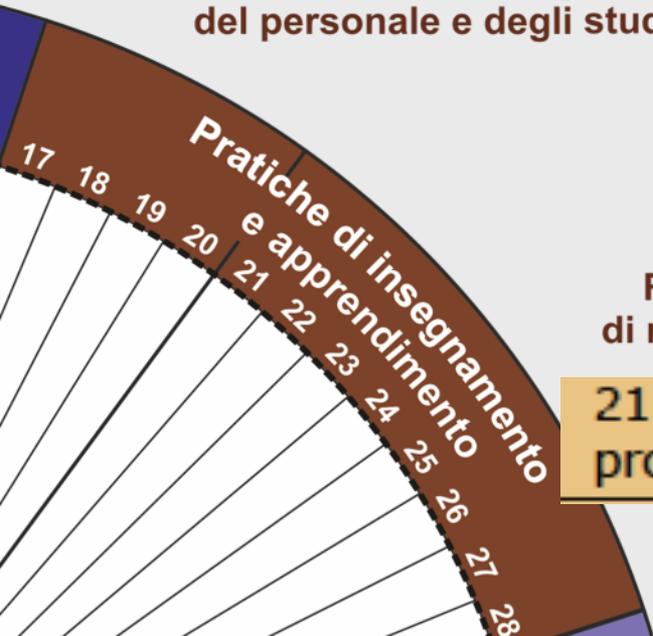
AREA2: PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

**Competenze digitali
del personale e degli studenti**

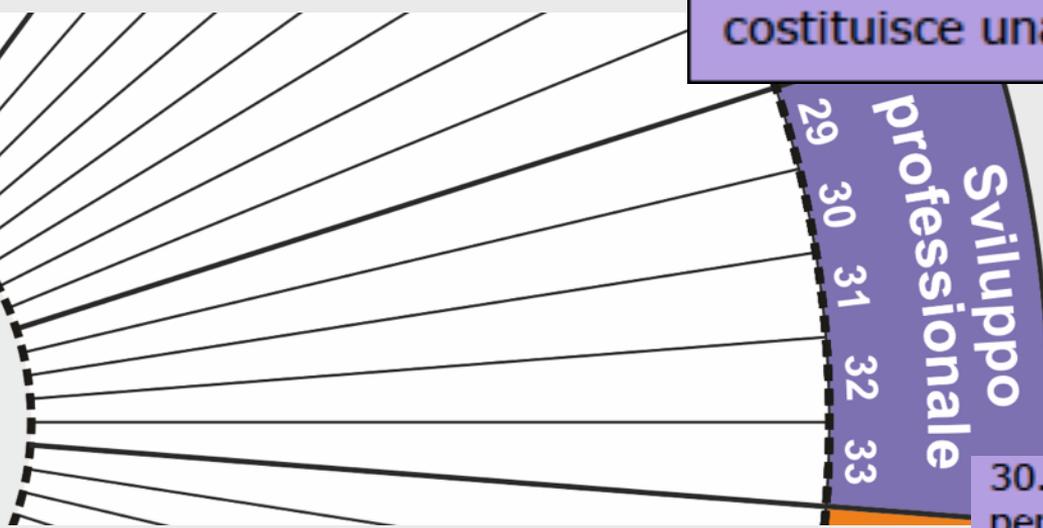
18. Vengono evidenziate le problematiche di sicurezza e i rischi inerenti all'uso di ambienti online, insieme alle norme per un corretto comportamento online

**Rivalutazione
di ruoli e approcci**

21. Il personale è protagonista attivo del processo di innovazione



AREA 3: SVILUPPO PROFESSIONALE

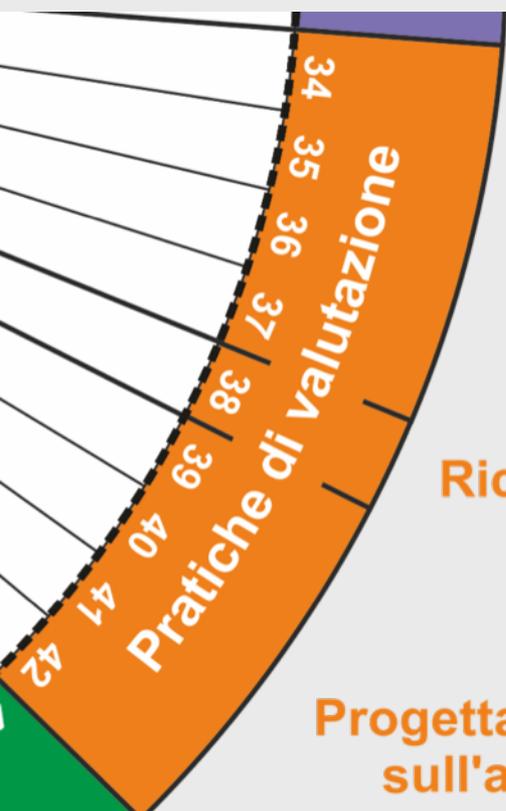


29. È evidente che lo sviluppo professionale costituisce una priorità

30. Lo sviluppo professionale riguarda il personale di ogni livello e grado

AZIONE PILOTA DIGCOMPORG ITALIA – 1° WEBINAR

AREA4: PRATICHE DI VALUTAZIONE



**Valutazione coinvolgente
e motivante**

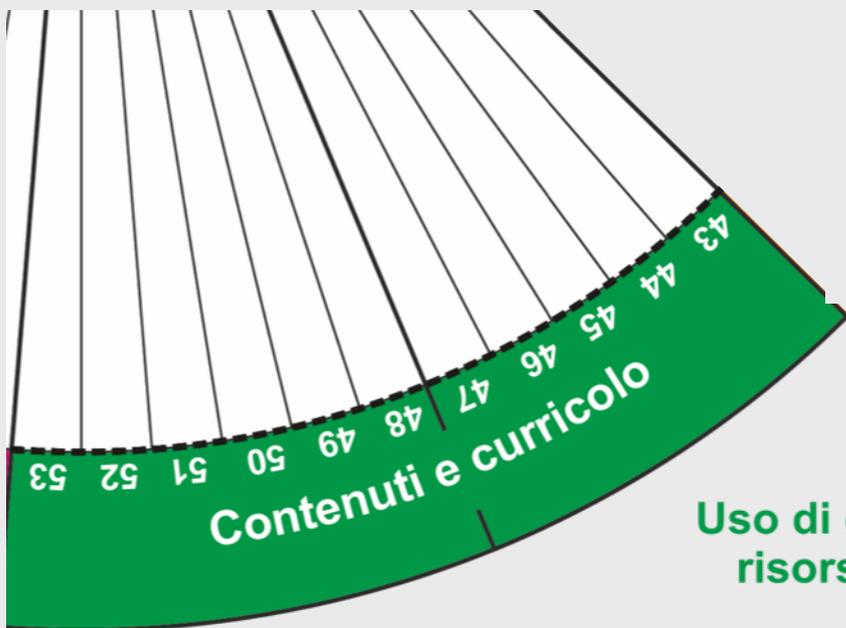
**37. L'esito della valutazione dovrà essere
significativo e personalizzato**

**Riconoscimento degli apprendimenti
non-formali e informali**

**Progettazione didattica basata
sull'analisi di dati digitali**

AZIONE PILOTA DIGCOMPORG ITALIA – 1° WEBINAR

AREA5: 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 curricula

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

AREA6: 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



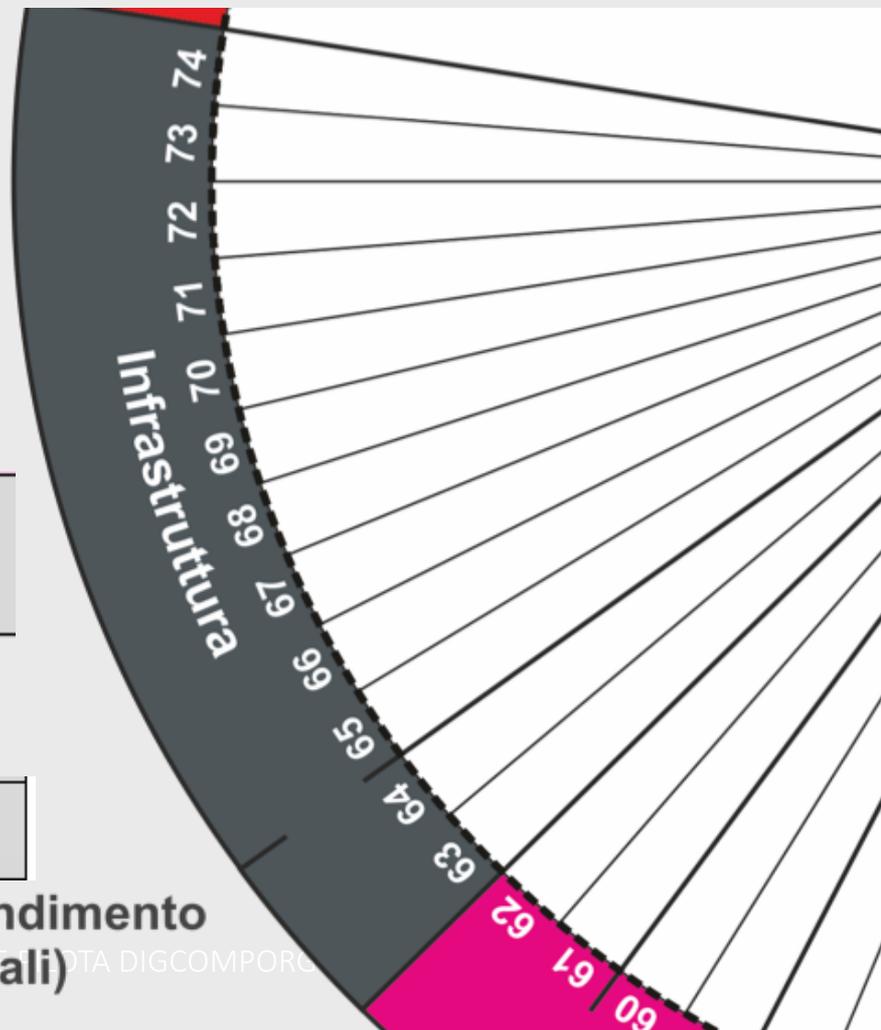
AREA7: INFRASTRUTTURA

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

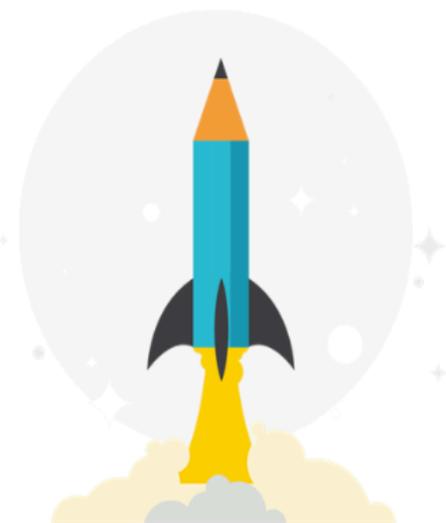
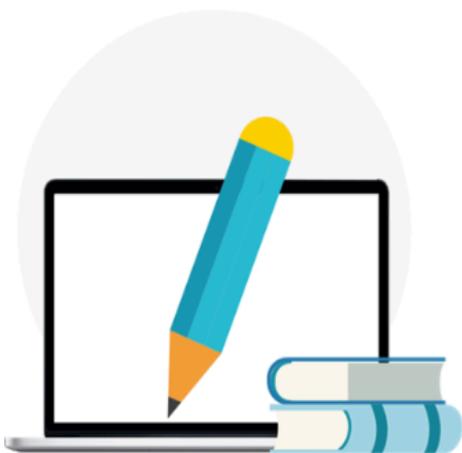
Ambienti di apprendimento (fisici e digitali)



Perchè SELFIE?



FOCUS SU APPRENDIMENTO



Lo stato attuale
della scuola

Il processo di
cambiamento

Lo stato
futuro

Il percorso di auto-riflessione riguarda l'**apprendimento** nell'era digitale,
NON riguarda la tecnologia

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

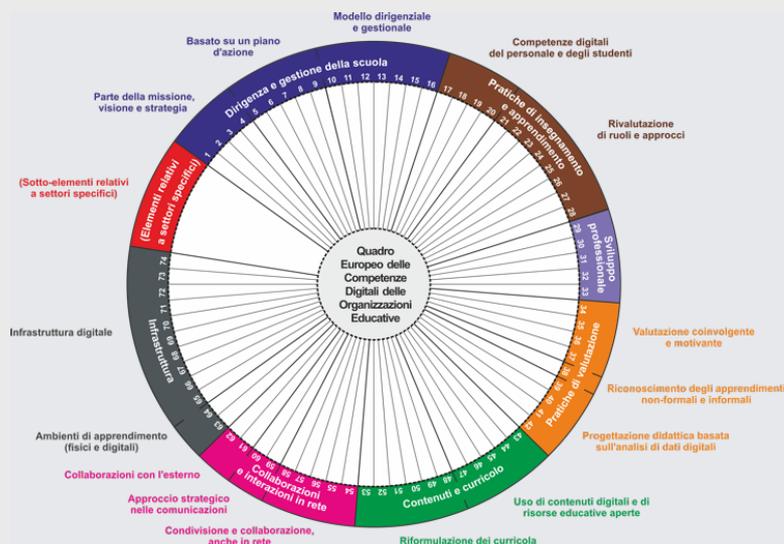


Competenza digitale
degli studenti

QUADRO TEORICO



SAPERE PRATICO



DIGCOMPORG DEFINISCE LA
COMPETENZA DIGITALE DELLE
ORGANIZZAZIONI EDUCATIVE
(DI OGNI LIVELLO)

>>VALIDATO DA ESPERTI,
STAKEHOLDERS E DECISORI POLITICI

CONSULTAZIONE OLTRE 5000
DIRIGENTI E COORDINATORI
SCOLASTICI, DOCENTI E
STUDENTI IN 5 STATI MEMBRI!

>> SET DI ITEMS PER LA SCUOLA

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)**

L'INTERA COMUNITÀ SCOLASTICA PARTECIPA!

TUTTI

DIRIGENTE
SCOLASTICO E
SUO STAFF

TUTTI

DOCENTI

TUTTI

STUDENTI



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

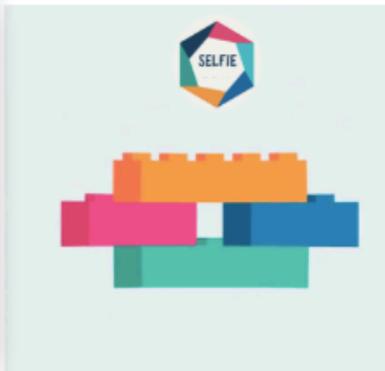
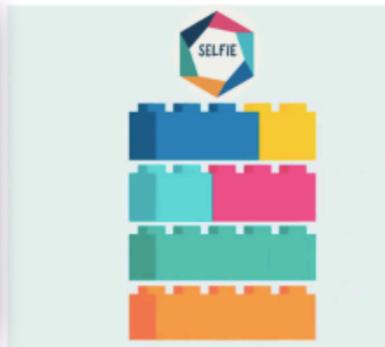
St: A scuola parlo con gli insegnanti dei vantaggi e degli svantaggi dell'uso delle tecnologie digitali per apprendere

Ogni attore ha una diversa **prospettiva**

SELFIE_EU

CC by 3.0 CNR-ISTITUTO TECNOLOGIE DIDATTICHE

ADATTABILE AL CONTESTO SPECIFICO DI OGNI SCUOLA



AD HOC

Indicatori definiti
dalla scuola

SETTORIALI

e.g. iVET

OPZIONALI

Indicatori selezionati
dalla scuola

ITEM CHIAVE

Indicatori comuni a tutte le scuole

PROFILO DELLA SCUOLA

Come partecipare a SELFIE?



IL PERCORSO SELFIE

Registrare la scuola sul portale SELFIE & attivare la propria comunità scolastica *

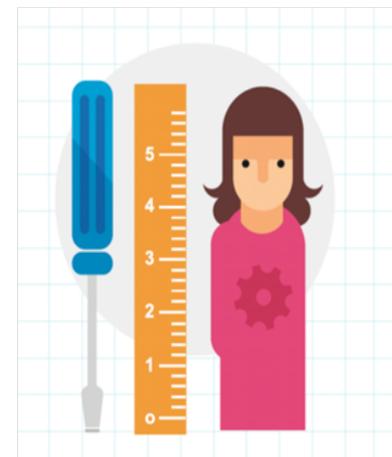
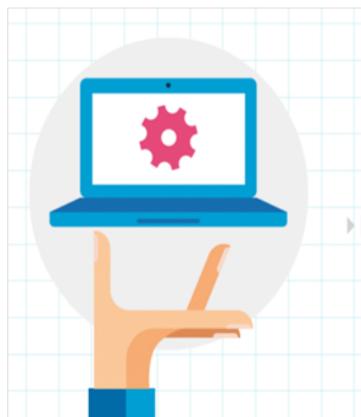


Personalizzare SELFIE selezionando/aggiungendo item (Docente Referente)

DS, docenti e studenti, **compilano** SELFIE

La scuola riceve il **rapporto finale** SELFIE

Dialogo, riflessione e **piano d'azione**



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



Il ruolo chiave del **Docente Referente SELFIE**

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



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



6. Scarica e condivide il
Rapporto SELFIE della
scuola



5. Coordina e monitora
la raccolta dei dati

La piattaforma
online

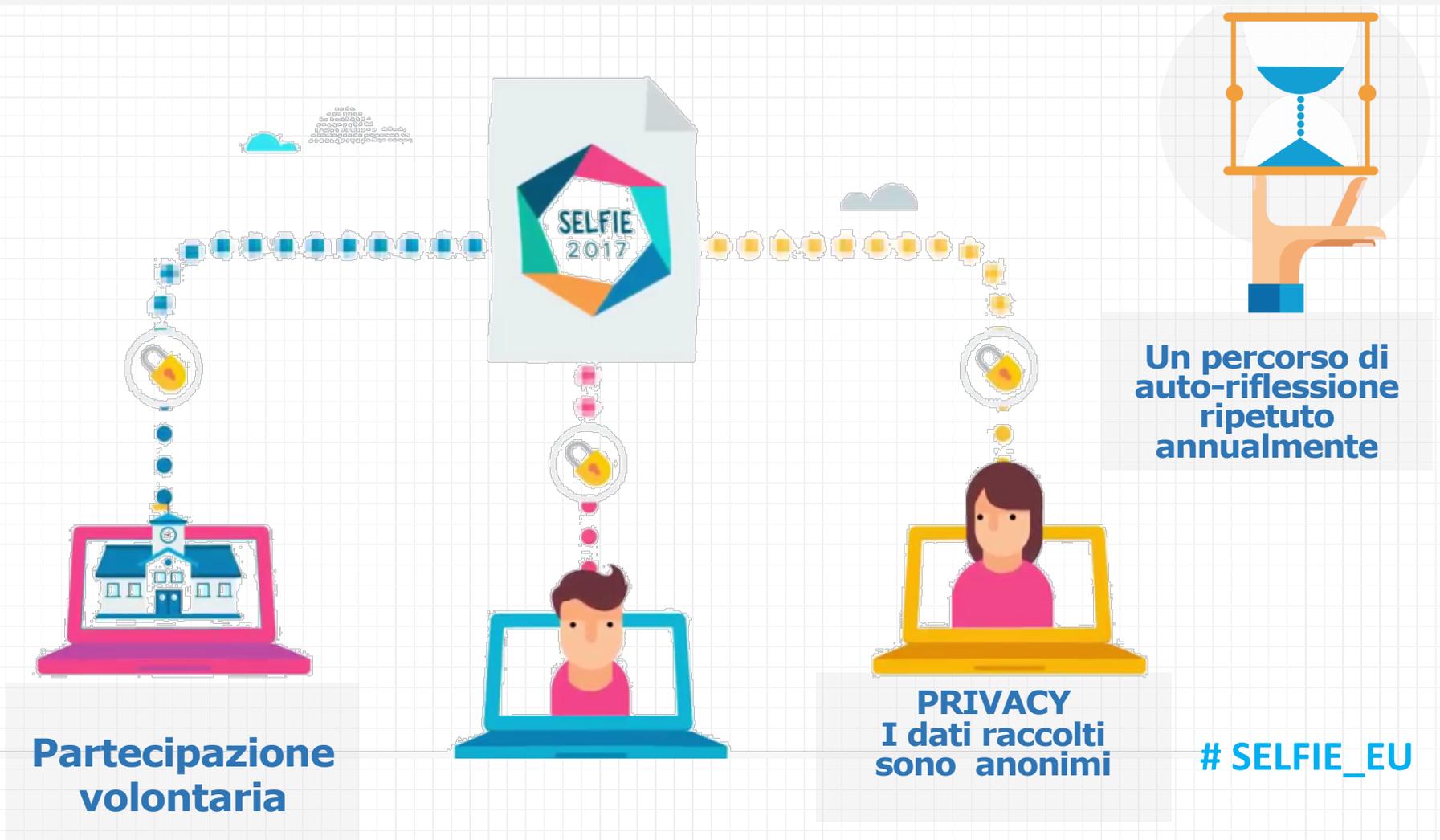
SELFIE

Utilizzando al meglio le tecnologie digitali

...ile che aiuta le scuole
...i per sostenere
...capire qual è la loro
...aziare le proprie
...sono disponibili sul

[A proposito di SELFIE](#)

L'APPROCCIO SELFIE



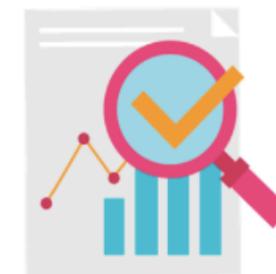
IL RAPPORTO SELFIE DELLA SCUOLA



DIALOGO
all'interno della
comunità scolastica



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



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



SELFIE_EU

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

MECCANISMI DI RICONOSCIMENTO



**Certificato di
partecipazione
individuale**

SELFIE_EU

PERCHÈ SELFIE?



Rapporto SELFIE
della scuola

Piano d'azione
della scuola



Lo stato attuale
della scuola

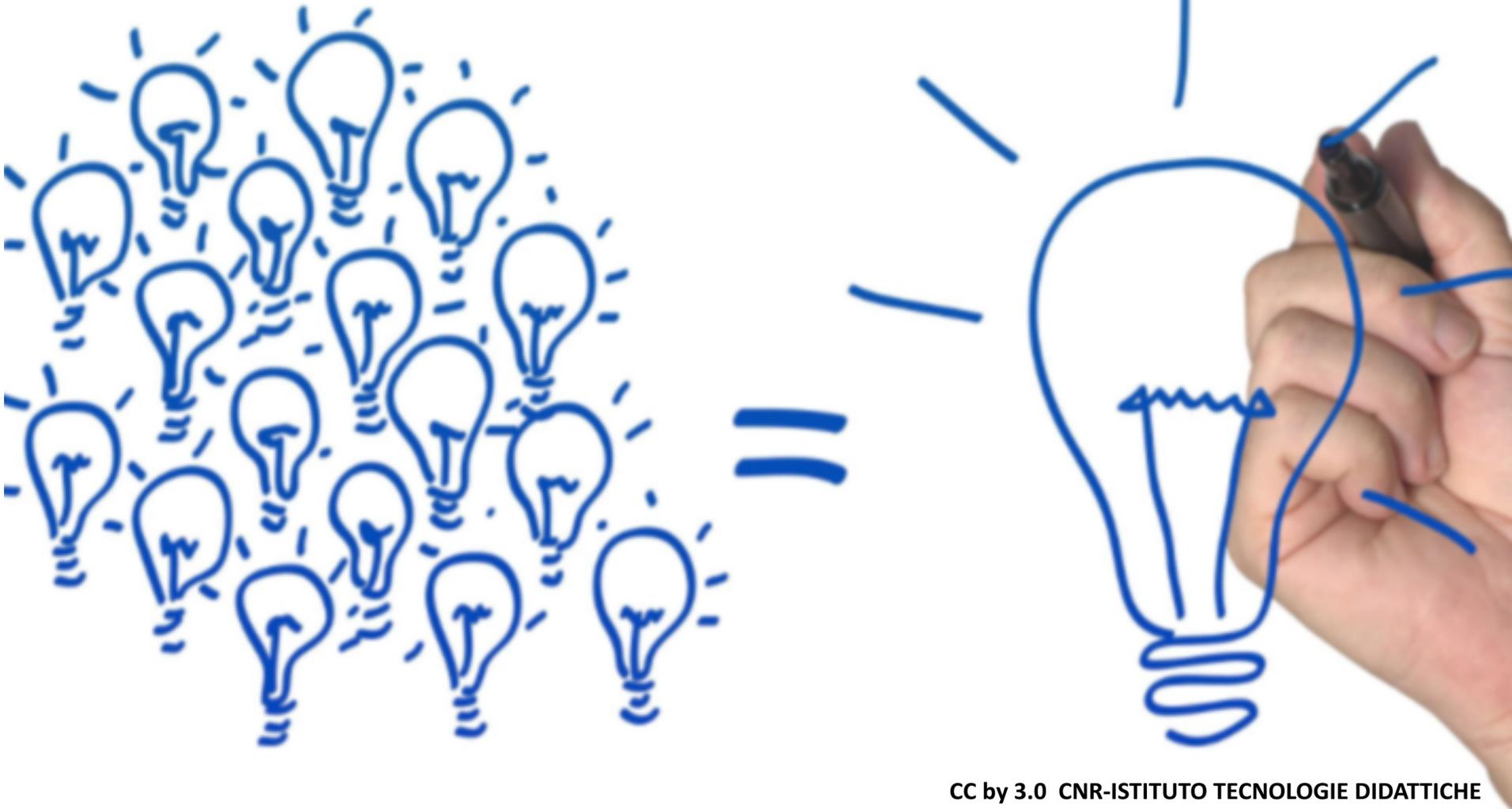
Il processo di
cambiamento

Lo stato
futuro

...ATTIVITA' DI GRUPPO #2...

Durata: 30 min + 20 min

- 4 gruppi (di circa 20 persone)

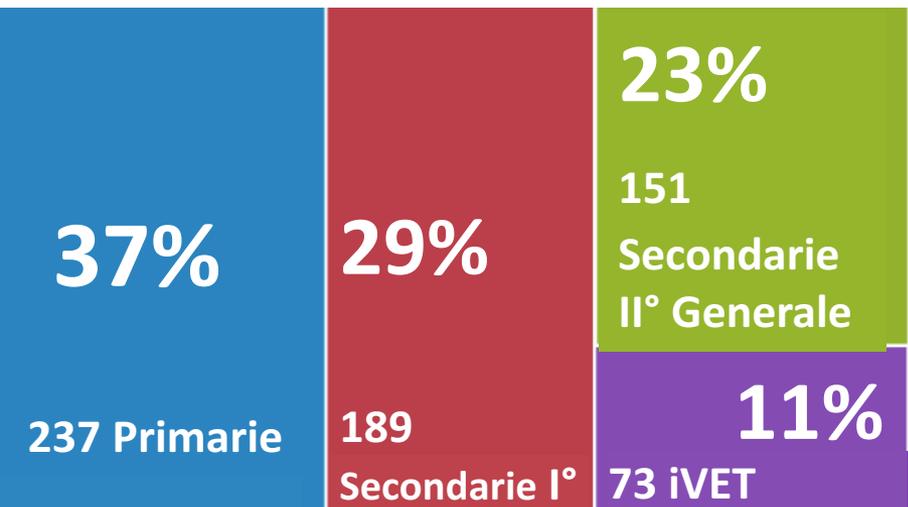


Cosa è stato
fatto?

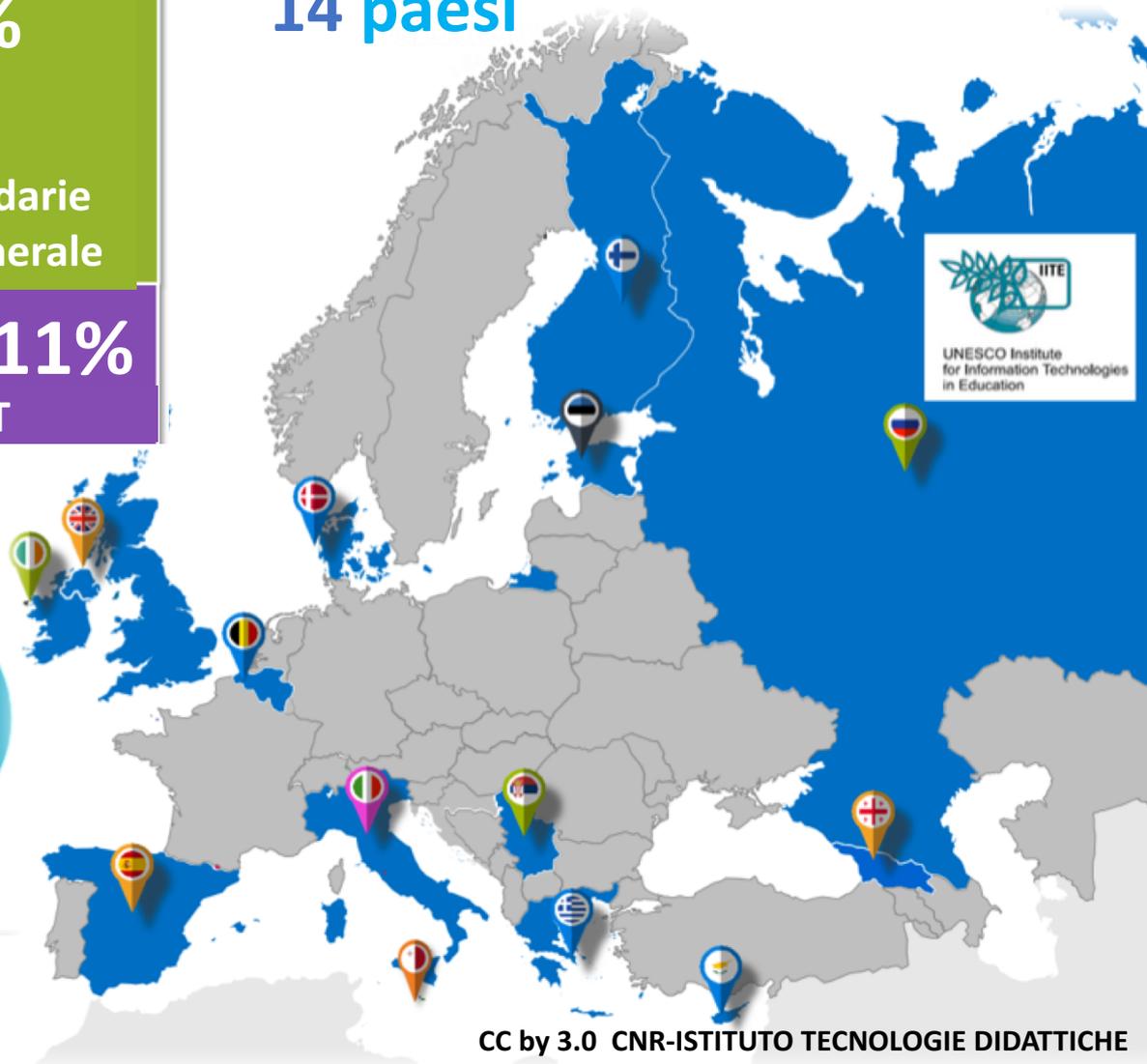


SPERIMENTAZIONE SELFIE IN EUROPA (2017)

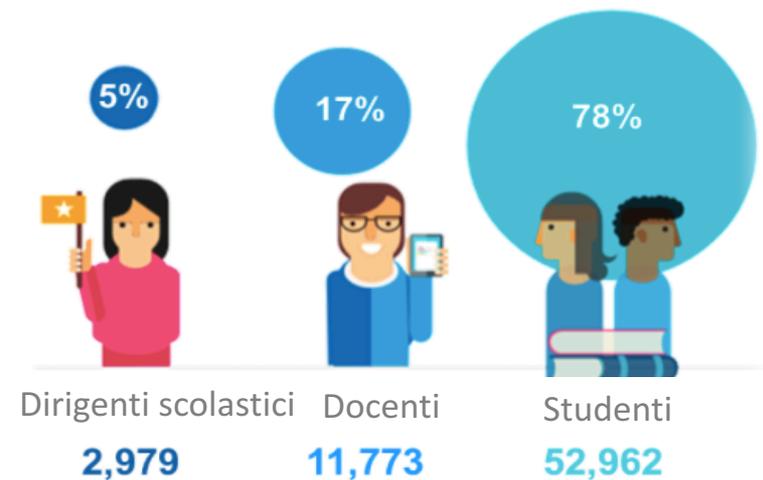
650 scuole



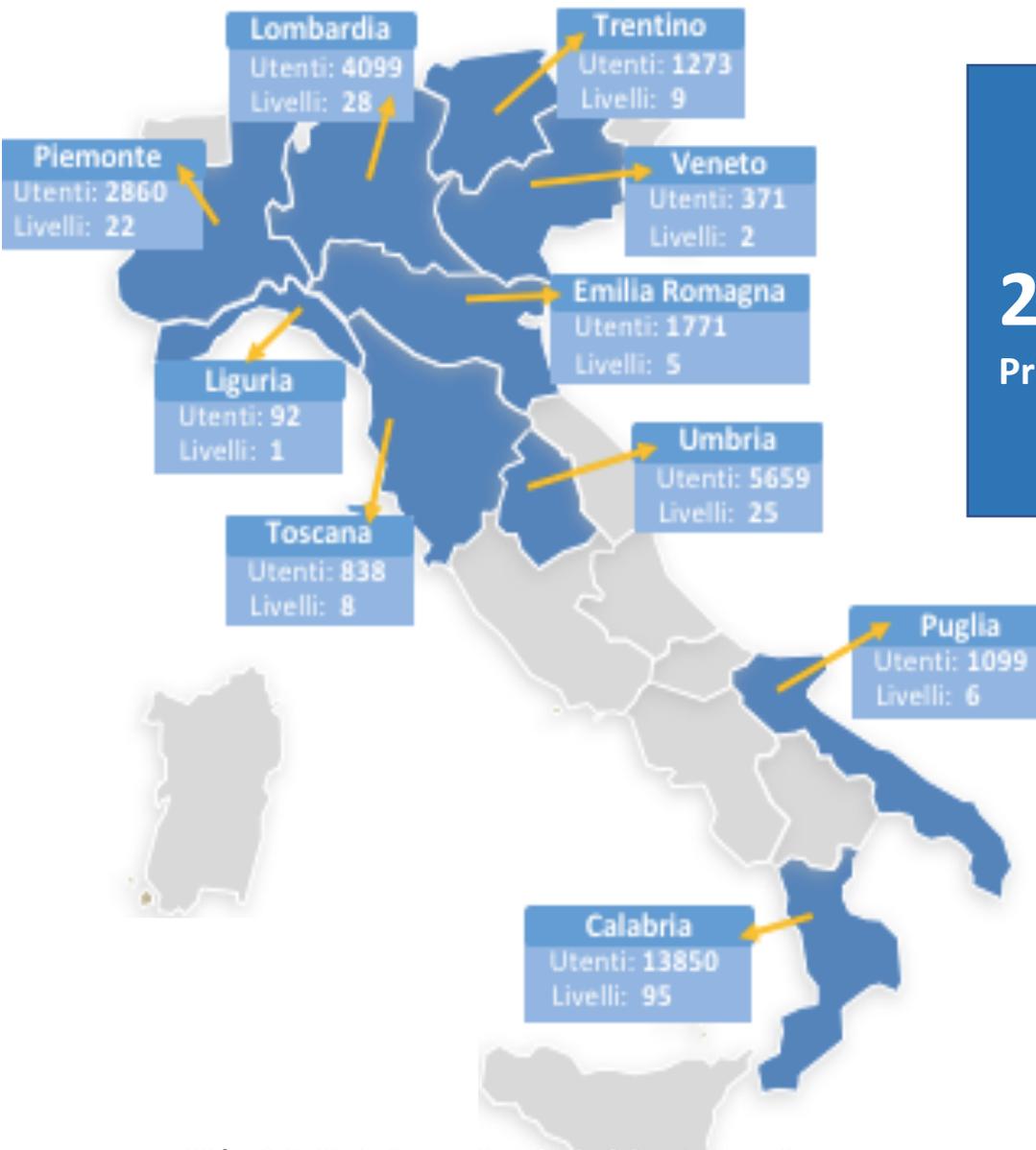
14 paesi



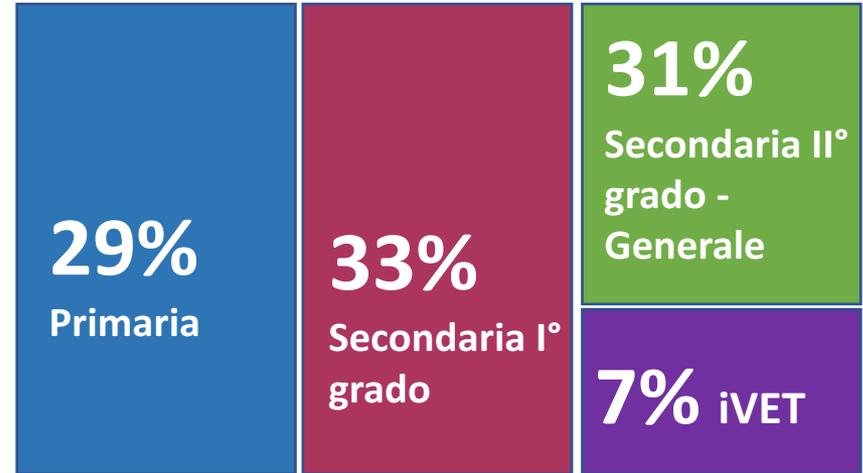
> 67,000 utenti



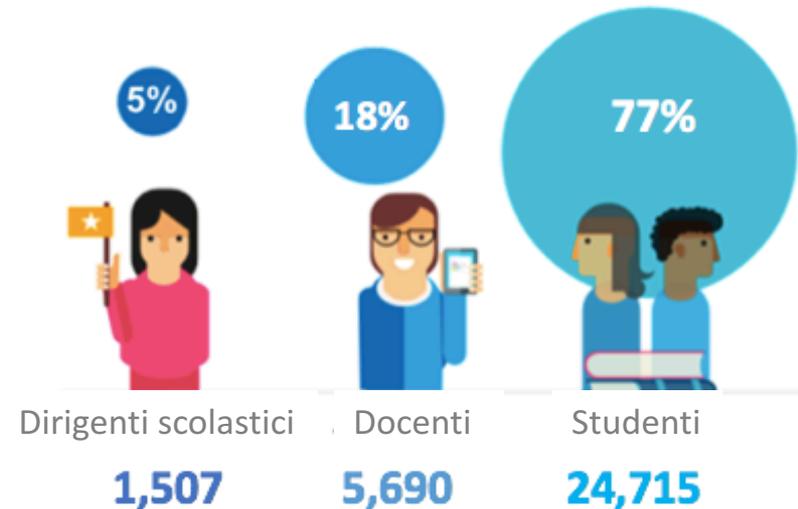
SELFIE in ITALIA



> 200 scuole



31,912 utenti



ADATTARE SELFIE AL CONTESTO ITALIANO #1

1) Traduzione & adattamento delle risorse SELFIE

STEP 1

Traduzione
preliminare

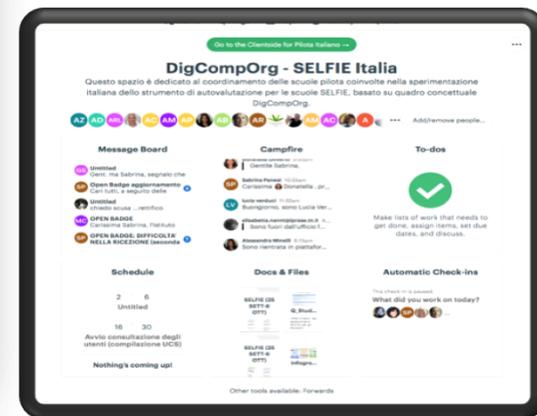


STEP 2

Traduzione
terminologica



Online community "SELFIE Italia"



STEP 3

Adattamento al
contesto &
usabilità



Mini website "SELFIE Italia"

ADATTARE SELFIE AL CONTESTO ITALIANO #2

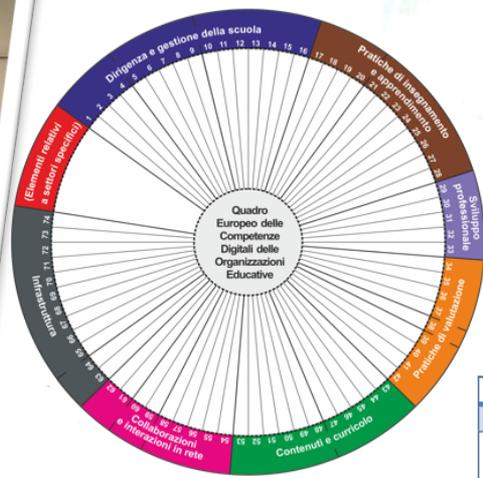
2) Workshop regionali



3) Mappatura SELFIE / RAV



8 workshops, >300 DS&D



- Domande guida e inasviuazione dei punti di forza e di debolezza*
- La scuola valuta le competenze di cittadinanza degli studenti (es. il rispetto delle regole, lo sviluppo del senso di legalità e di un'etica della responsabilità, la collaborazione e lo spirito di gruppo)?
 - La scuola adotta criteri di valutazione comuni per l'assegnazione del voto di comportamento?
 - La scuola valuta le competenze chiave degli studenti come l'autonomia di iniziativa e la capacità di orientarsi? In che modo la scuola valuta queste competenze (osservazione del comportamento, individuazione di indicatori, questionari, ecc.)?
 - Qual è il livello delle competenze chiave e di cittadinanza raggiunto dagli studenti nel loro percorso scolastico? Ci sono differenze tra classi, sezioni, plessi, indirizzi o ordini di scuola?

Competenze chiave e di cittadinanza	
Punti di forza	Punti di debolezza
(max 1500 caratteri spazi inclusi) ...	(max 1500 caratteri spazi inclusi) ...

SELFIE IN ITALIA: UN APPROCCIO SISTEMICO

(STRETTE RELAZIONI E INTERAZIONI A VARI LIVELLI DEL SISTEMA EDUCATIVO!)

Coordinamento Nazionale



Sotto gli auspici di



Coordinamento Regionale e locale



Docenti Web



Coordinamento nella scuola

> 250 dirigenti scolastici e
Docenti Referenti SELFIE

SELFIE in azione



SELFIE È ORA DISPONIBILE IN TUTTA EUROPA!



#SELFIE

La tua scuola sta utilizzando al meglio le tecnologie didattiche e l'apprendimento?

SELFIE è uno strumento gratuito che aiuta le scuole a valutare la propria preparazione all'apprendimento nell'era digitale.



By bringing together the views of school leaders, teachers and students, SELFIE can

Scuola24

Il quotidiano della Formazione,
dell'Università e della Ricerca

Il Sole
24 ORE

Home Tuttodocumenti Guida alla scelta Borsino delle Idee

PERSONALE DELLA SCUOLA

26 Ott
2018

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

SEGNALIBRO | ☆

FACEBOOK | f

TWITTER | t

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 ...

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

SELFIE IN ITALIA: INIZIATIVE REGIONALI & LOCALI



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

La **Provincia Autonoma di Trento** ha incluso SELFIE tra le priorità (Azione #28) del Piano Provinciale Per la Scuola Digitale (Reg. delib. n. 1941 del 24/11/2017) che invita tutte le scuole del territorio ad adottare lo strumento SELFIE.

Analogamente, **USR Umbria** e **USR Calabria** stanno attivando varie azioni a livello regionale per promuovere l'uso di SELFIE nelle scuole del territorio.



HTTP://SELFIEITALIA.IT



HOME



Materiali



News



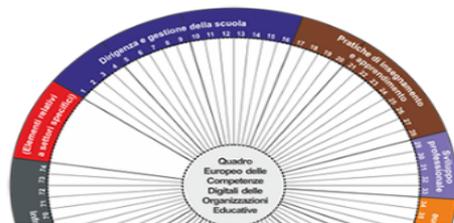
Info

Quali potenzialità offre SELFIE alle scuole?

SELFIE è uno strumento di auto-valutazione online rivolto a scuole di ogni ordine e grado (scuole primarie, scuole secondarie di primo e di secondo grado) che vogliono riflettere sull'uso efficace ed innovativo delle tecnologie digitali nella propria scuola. SELFIE è rivolto a tutta la comunità scolastica, ovvero dirigenti scolastici, docenti e studenti e permette di fotografare annualmente le pratiche d'uso (NON le tecnologie!) e le strategie digitali della scuola per catturare lo stato attuale e pianificare azioni future.

La [Commissione Europea](#) ha sviluppato lo strumento SELFIE in collaborazione con alcuni esperti del settore educativo. SELFIE è online, gratuito, personalizzabile e può essere usato da tutte le scuole d'Europa. Questo sito web contiene informazioni sulle iniziative SELFIE in Italia, materiali di supporto per le scuole, informazioni sugli eventi dedicati a SELFIE in Italia e tanto altro ancora.

Usato da oltre
600 scuole
in Europa



Le aree esplorate da SELFIE

SELFIE si basa sul quadro delle competenze digitali delle istituzioni educative denominato DigCompOrg, messo a punto dalla Commissione Europea e composto da 7 aree tematiche: Dirigenza e gestione dell'organizzazione, Pratiche di insegnamento e apprendimento, Sviluppo professionale, Pratiche di valutazione, contenuti e curriculum, Collaborazioni ed interazioni

INFORMAZIONI



JRC-EAC-selfie-tool@ec.europa.eu

bocconi@itd.cnr.it

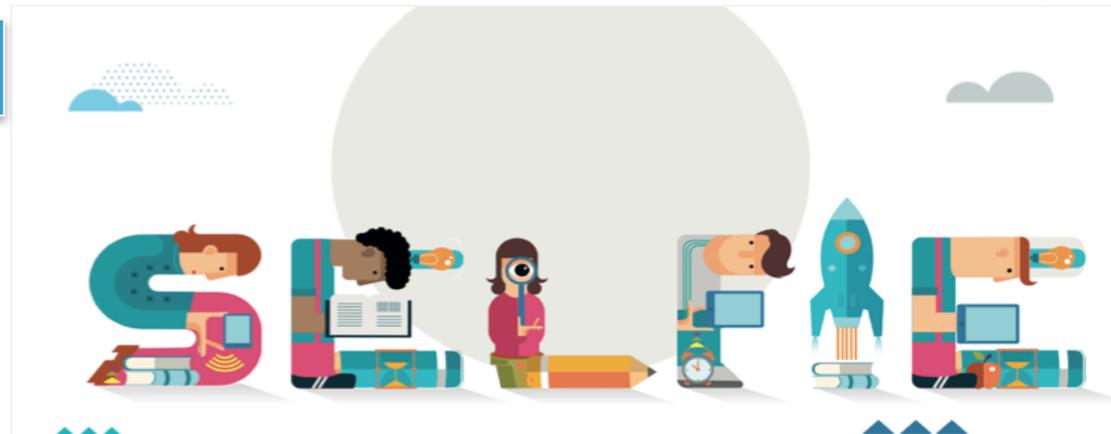


https://ec.europa.eu/education/schools-go-digital_en

<http://selfieitalia.it>



[#SELFIE_EU](https://twitter.com/SelfieEU)



Grazie!

E adesso è arrivato il momento...



...di farci un SELFIE!

IPRASE – CORSO PER ANIMATORI DIGITALI
8 Novembre, 2018, IPRASE, Rovereto, Trento

CC by 3.0 CNR-ISTITUTO TECNOLOGIE DIDATTICHE