



# DISCVET\_ DEVELOPMENT OF THE DIGITAL SOVEREIGNTY COMPETENCES OF VET TEACHERS AND TRAINERS



## DISCVET

## IO1: QUADRO DELLE COMPETENZE DELLA SOVRANITÀ DIGITALE

**BBB** Bundesverband der  
Träger beruflicher Bildung  
(Bildungsverband) e. V.

Germany



Bulgaria



Greece



Cyprus



Slovenia



Germany



Italy

## CONTENTS

1. Definizioni .....	3
2. Introduzione.....	5
3. The European e-Competence Framework (e-CF) – versione 3 .....	6
3.1. Le quattro dimensioni dell' e-CF .....	7
3.2. Applicazione di e-CF.....	9
4. DigiComp2: Il Quadro Europeo delle Competenze Digitali .....	11
4.1. Le cinque aree di DigComp2.....	12
4.2. Selezione delle competenze DigComp2 per il quadro di sovranità.....	15
5. DigCompEdu: adattare DigComp all'ambiente VET .....	16
5.1. Aree di competenza di DigCompEdu .....	18
5.2. Selezione delle competenze DigComp2 per il quadro di sovranità.....	22
6. Applicazione delle competenze per il quadro di sovranità per insegnanti e formatori VET .....	23
6.1. Selection of relevant Professions according to ESCO .....	23
7. Allineamento delle competenze di sovranità alle professioni ESCO relative agli insegnanti e ai formatori VET .....	27
8. Conclusioni.....	29

# 1. Definizioni

In questo documento adotteremo le seguenti definizioni:

- **Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF)**<sup>1</sup>, sistema di classificazione basato sui risultati dell'apprendimento per tutti i tipi di qualifiche, che ha lo scopo di aiutare a comparare i sistemi nazionali di qualifiche, i quadri e i loro livelli per rendere le qualifiche più comprensibili e portabili tra diversi paesi e sistemi in Europa,
- **La conoscenza**<sup>2</sup> è il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. La conoscenza è l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative a un campo di lavoro o di studio. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, la conoscenza è descritta come teorica e/o fattuale;
- **Le abilità**<sup>3</sup> sono la capacità di applicare la conoscenza e di usare il know-how per completare i compiti e risolvere i problemi. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, le abilità sono descritte come cognitive (che implicano l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) o pratiche (che implicano destrezza manuale e l'uso di metodi, materiali, attrezzi e strumenti);
- **Competenza**<sup>4</sup> significa la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, la competenza è descritta in termini di responsabilità e autonomia.
- **Competenze chiave**<sup>5</sup>,<sup>5</sup> Quelle di cui tutti gli individui hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personale, l'occupabilità, l'inclusione sociale, lo stile di vita sostenibile, la vita di successo in società pacifiche, la gestione della vita consapevole della salute e la cittadinanza attiva. Sono sviluppate in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia fino alla vita adulta, e attraverso l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti, compresa la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il quartiere e altri
- **Qualificazione**<sup>6</sup> significa un risultato formale di un processo di valutazione e convalida che si ottiene quando un organismo competente determina che un individuo ha raggiunto i risultati dell'apprendimento secondo determinati standard;

<sup>1</sup> <https://europa.eu/europass/en/european-qualifications-framework-efq>

<sup>2</sup> [https://www.cedefop.europa.eu/files/4117\\_en.pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/4117_en.pdf)

<sup>3</sup> ESCOpeda: <https://ec.europa.eu/esco/portal/escopedia/Skill>

<sup>4</sup> Based on EQF - ESCOpeda: <https://ec.europa.eu/esco/portal/escopedia/Competence>

<sup>5</sup> Council Recommendation, 2018/C 189/01 [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN)

<sup>6</sup> ESCOpeda:

<https://ec.europa.eu/esco/portal/escopedia/Qualification#:~:text=As%20defined%20in%20the%20European,learning%20outcomes%20to%20given%20standards>.



- Un **risultato dell'apprendimento**<sup>7</sup> è una dichiarazione di ciò che uno studente conosce, capisce ed è in grado di fare al completamento di un processo di apprendimento, che è definito in termini di conoscenza, abilità e competenza.
- **Educazione digitale**<sup>8</sup>, denota due aspetti: 1) lo **sviluppo di competenze digitali** rilevanti per gli studenti e gli insegnanti, e 2) **l'uso pedagogico delle tecnologie digitali** per sostenere, migliorare e trasformare l'apprendimento e l'insegnamento.
- **L'alfabetizzazione digitale**<sup>9</sup> riguarda, tra l'altro, la capacità di articolare e cercare dati online, analizzarli e valutarli criticamente, nonché di gestire, organizzare e conservare dati e informazioni.
- **E-learning**<sup>10</sup>, riferendosi all'apprendimento supportato dalle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

---

<sup>7</sup> EQF Recommendation: <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2008:111:0001:0007:EN:PDF>

<sup>8</sup> Digital Education action Plan 2021-2027

<sup>9</sup> [Cedefop's Glossary](#) p.59

<sup>10</sup> [https://www.cedefop.europa.eu/files/4117\\_en.pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/4117_en.pdf)

## 2. Introduzione

Parte del progetto **Development of the Digital Sovereignty Competences of VET teachers and trainers (DiSCVET)** (numero di progetto 2020-1-DE02-KA226-VET-008261), finanziato da Erasmus Plus sotto il settore dell'istruzione e della formazione professionale, è la preparazione dell'output intellettuale con argomento **'VET teachers/trainers Digital Sovereignty Competences Framework'**. I paesi partner del progetto sono Germania, Grecia, Italia, Cipro, Slovenia e Bulgaria.

La chiusura delle scuole VET a causa della pandemia e l'assenza di migliaia di studenti dalle loro classi regolari ha richiesto una rapida transizione all'e-learning per mantenere la continuità dell'istruzione. Tuttavia, le sfide per implementare l'e-learning in tutto il sistema educativo sono state numerose, compresa la mancanza di un'infrastruttura digitale per questa trasformazione senza precedenti e la mancanza di conoscenze, abilità e competenze degli insegnanti per portare avanti l'e-learning.

Il presente documento descrive il trasferimento di competenze da diverse strutture di quadri di competenza, con il risultato di una selezione delle caratteristiche e delle funzionalità pratiche che sono più adatte per la formulazione di un Quadro di Sovranità Digitale. Ci sono numerosi framework disponibili in Europa e nel mondo che descrivono le competenze, ognuno creato e guidato da ragioni diverse e progettato per affrontare diverse questioni specifiche. Ai fini del nostro progetto, abbiamo considerato cinque sistemi, ognuno dei quali è in qualche modo legato ai nostri obiettivi. Attingerò molto dall'e-CF e dal DigComp Framework, in quanto cerca di allinearsi con il DigComp2 Framework (che supporterà anche lo sfruttamento e la sostenibilità a lungo termine), come un ulteriore quadro di competenza specifico per il gruppo target. Il quadro sarà progettato in modo accessibile per gli stakeholder specifici con cui il consorzio intende sia pilotarlo che massimizzare lo sfruttamento, portando ad un impatto a lungo termine e alla sostenibilità dei quadri di competenza.

Il risultato è un rapporto sintetizzato e analizzato in relazione ai principali quadri di competenze digitali.

In questo contesto, nei seguenti capitoli, gli argomenti discussi sono:

- L'approccio dell'e-competence Framework (e-cf).
- L'approccio del DigiComp Framework 2 (DigiComp2).
- Quali delle competenze identificate in materia di sovranità digitale e sicurezza informatica sono un elemento obbligatorio per gli insegnanti/formatori VET per operare efficacemente nell'ambiente dell'e-learning all'interno della pandemia Covid19?
- Quale livello di possesso per abilità/competenza sono necessari per fornire un'esperienza di apprendimento che sia equivalente alla formazione in classe?

## 3. The European e-Competence Framework (e-CF) – versione 3



L' European e-Competence Framework (e-CF) versione 3.0 fornisce un riferimento di 40 competenze come richiesto e applicato sul posto di lavoro delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), usando un linguaggio comune per competenze, abilità e livelli di capacità che possono essere compresi in tutta Europa.

Come prima implementazione settoriale del Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF), l'e-CF è stato creato per l'applicazione da parte di aziende di servizi TIC, utenti e fornitori, per manager e dipartimenti di risorse umane (HR), per istituzioni educative e organismi di formazione, inclusa l'istruzione superiore, per osservatori del mercato e responsabili politici, e altre organizzazioni nei settori pubblico e privato.

L'e-CF è stato progettato per qualsiasi persona o organizzazione che si occupa di pianificazione, creazione e/o sviluppo di abilità e competenze TIC. È stato inizialmente sviluppato dalla comunità europea delle imprese TIC, ma si rivolge anche ai bisogni delle istituzioni educative TIC e di altri stakeholder europei.

Le definizioni delle competenze e dei livelli sono principalmente generiche, e per esempio non riguardano gli strumenti tecnici, ma la capacità di eseguire questioni di lavoro. Non importa se un software è usato o meno, ciò che è importante per esempio per un insegnante VET è progettare un programma di formazione on line, sviluppare materiale di formazione on line per l'organizzazione, sostenere e migliorare l'aggiornamento degli studenti.

Il quadro e-CF è il quadro delle competenze più popolare in Europa, dato che un grande sforzo della Commissione Europea DG Industria ha supportato la sua progettazione, implementazione e test attraverso diversi progetti. Come conseguenza del suo sviluppo, alcune organizzazioni hanno sviluppato diversi strumenti online (e-Competence Quality Self-Assessment Tool; CEPIS; European e-Competence Framework), principalmente focalizzati sull'autovalutazione delle competenze e abilità degli utenti TIC. Tuttavia, questi strumenti online non offrono alcun collegamento con le istituzioni di formazione che raccomandano percorsi formativi per i gap identificati tra il profilo del candidato e il profilo professionale target che ha scelto. Manca anche il collegamento con le certificazioni di competenza, così come la corrispondenza con altri quadri o riferimenti, eccetto l'EQF (Quadro Europeo delle Qualifiche)<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> Fernandez-Sanz, Luis & Gómez, Josefa & Castillo Martínez, Ana. (2018). Analysis of the European ICT Competence Frameworks. 10.4018/978-1-5225-5297-0.ch012.  
Available here:

Nell'e-CF i termini sono abbastanza generici per essere usati in tutte le professioni. Deve essere fatto usando descrizioni generiche relative alle funzioni culturali, così da un profilo di ruolo ad un altro possiamo usare lo stesso descrittore (per i livelli per esempio) se un descrittore più specifico non dà un valore aggiunto. Il livello richiesto dal mercato del lavoro può essere diverso anche se i descrittori sono simili. I profili di ruolo di e-Culture hanno adattato l'e-CF al campo specifico di e-Culture.

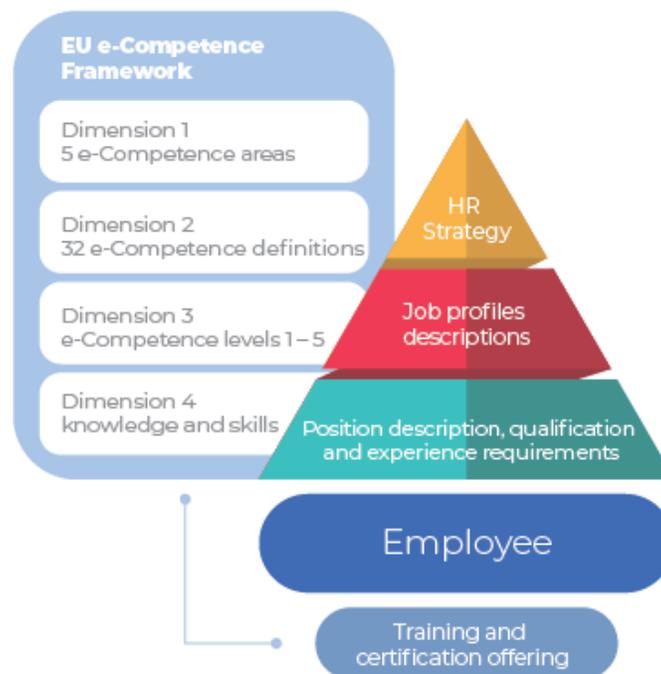
e-Competence Level	EQF Level
5	8
4	7
3	6
2	5 and 4
1	3

L'e-CF ha 5 livelli direttamente collegati agli 8 livelli dell'EQF. I livelli 1 e 2 dell'EQF non sono appropriati nel campo delle TIC in quanto rappresentano conoscenze e competenze molto basilari, anche i livelli 4 e 5 dell'EQF sono implementati nello stesso livello 2 dell'e-CF.

Nel 2016, l'e-CF 3.0 è diventato uno standard europeo ed è stato pubblicato ufficialmente come norma europea EN 16234. La sua ultima versione, EN16234-1:2019 "e-Competence Framework (e-CF)" può essere acquistata e applicata dalle organizzazioni.

### 3.1. Le quattro dimensioni dell' e-CF

L'European e-Competence Framework (e-CF) è strutturato in quattro dimensioni.



[https://www.researchgate.net/publication/323167135\\_Analysis\\_of\\_the\\_European\\_ICT\\_Competence\\_Frameworks/citation/download](https://www.researchgate.net/publication/323167135_Analysis_of_the_European_ICT_Competence_Frameworks/citation/download)

Queste dimensioni riflettono diversi livelli di pianificazione del business e delle risorse umane e sono specificate come segue:

- Dimensione 1:** riflette cinque aree di e-Competence, derivate dai processi aziendali TIC **PIANIFICARE - COSTRUIRE - ESEGUIRE - ABILITARE - GESTIRE**.

5 areas:  
 PLAN, BUILD, RUN,  
 ENABLE and MANAGE
- Dimensione 2:** definisce un set di e-Competenze per ogni area (40 competenze in totale). Include: i) il titolo della competenza, ii) una descrizione generale, iii) requisiti per livello e-CF, iv) esempi di conoscenza e v) esempi di abilità.

40 e-Competence
- Dimensione 3:** elenca i livelli di competenza per ogni e-Competenze. I livelli forniscono dichiarazioni di aspettative tipiche dei risultati e delle abilità associate alle qualifiche. Sono derivati dal Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF). I livelli vanno dal livello 1 al livello 5, che sono collegati ai livelli da 3 a 8 dell'EQF. Questo mira ad offrire una descrizione più concreta di ciascuna delle e-Competenze che compongono il Profilo di Ruolo.

Samples of Knowledge and Skills  
 for each e-Competence
- Dimensione 4:** contiene ulteriori abilità, incluse le "soft skills" che qualificano le e-Competenze della dimensione 2. Queste abilità aggiuntive sono divise in tre categorie: abilità tecniche, comportamentali, manageriali. Ogni competenza elettronica è accoppiata con una o più competenze aggiuntive. Le croci sono usate per segnare le abilità aggiuntive che corrispondono ad ogni e-Competence. Questo dimostra che ogni e-Competence può essere pienamente impiegata, solo se accompagnata da abilità aggiuntive.

Attribution of the 40  
 e-Competences at one of  
 5 levels corresponding to  
 EQF levels from 3 to 8

## 3.2. Applicazioni dell' e-CF

Per ciascuna delle 5 aree, sono state identificate le seguenti competenze, categorizzate secondo un livello EQF pertinente:

Dimension 1 5 e-CF areas (A - E)	Dimension 2 40 e-Competences identified	Dimension 3 e-Competence proficiency levels e-1 to e-5, related to EQF levels 3-8				
		e-1	e-2	e-3	e-4	e-5
A. PLAN	⊕ A.1. IS and Business Strategy Alignment					
	⊕ A.2. Service Level Management					
	⊕ A.3. Business Plan Development					
	⊕ A.4. Product / Service Planning					
	⊕ A.5. Architecture Design					
	⊕ A.6. Application Design					
	⊕ A.7. Technology Trend Monitoring					
	⊕ A.8. Sustainable Development					
	⊕ A.9. Innovating					
B. BUILD	⊕ B.1. Application Development					
	⊕ B.2. Component Integration					
	⊕ B.3. Testing					
	⊕ B.4. Solution Deployment					
	⊕ B.5. Documentation Production					
	⊕ B.6. Systems Engineering					
C. RUN	⊕ C.1. User Support					
	⊕ C.2. Change Support					
	⊕ C.3. Service Delivery					
	⊕ C.4. Problem Management					
D. ENABLE	⊕ D.1. Information Security Strategy Development					
	⊕ D.2. ICT Quality Strategy Development					
	⊕ D.3. Education and Training Provision					
	⊕ D.4. Purchasing					
	⊕ D.5. Sales Proposal Development					
	⊕ D.6. Channel Management					
	⊕ D.7. Sales Management					
	⊕ D.8. Contract Management					
	⊕ D.9. Personnel Development					
	⊕ D.10. Information and Knowledge Management					
	⊕ D.11. Needs Identification					
	⊕ D.12. Digital Marketing					
E. MANAGE	⊕ E.1. Forecast Development					
	⊕ E.2. Project and Portfolio Management					
	⊕ E.3. Risk Management					
	⊕ E.4. Relationship Management					
	⊕ E.5. Process Improvement					
	⊕ E.6. ICT Quality Management					
	⊕ E.7. Business Change Management					
	⊕ E.8. Information Security Management					
	⊕ E.9. IS Governance					

In questo contesto, dalla struttura e-CF, al fine di aumentare la sovranità digitale degli insegnanti VET, stiamo prendendo in considerazione le seguenti aree di competenza:

- D10: Gestione delle informazioni e della conoscenza, che copre:
  - i. L'identificazione di informazioni e conoscenze rilevanti per l'organizzazione e sviluppa processi e strutture per gestirle
  - ii. La creazione di strutture informative che permettono lo sfruttamento, l'ottimizzazione e la condivisione delle informazioni.
  - iii. La comprensione degli strumenti appropriati da impiegare per creare, estrarre, mantenere, rinnovare e propagare la conoscenza aziendale per capitalizzare dal patrimonio informativo.



- E3: Gestione del rischio, che copre:
  - i. L'implementazione della gestione del rischio nei sistemi informativi attraverso l'applicazione della politica e della procedura di gestione del rischio definita dall'azienda.
  - ii. La valutazione dei rischi per il business dell'organizzazione, comprese le risorse web, cloud e mobili.
  - iii. La progettazione e il mantenimento di documenti di rischio potenziale e piani di contenimento.
- E8: Gestione della sicurezza delle informazioni, che copre:
  - i. La gestione della politica di sicurezza delle informazioni e dei sistemi che tiene conto delle minacce tecniche, umane, organizzative e di altre minacce rilevanti, in linea con la strategia informatica e aziendale e che riflette la cultura del rischio dell'organizzazione.
  - ii. Il dispiegamento e la gestione delle risorse operative e specialistiche (per esempio forensi, informazioni sulle minacce e rilevamento delle intrusioni) necessarie per assicurare la capacità di gestire gli incidenti di sicurezza, e fa raccomandazioni per il miglioramento continuo della politica e della strategia di sicurezza.

## 4. DigiComp2: Il Quadro Europeo delle Competenze Digitali

Il Quadro Europeo delle Competenze Digitali, è stato pubblicato per la prima volta nel 2013 dalla Commissione Europea. Conosciuto anche come DigComp, offre uno strumento per migliorare la competenza digitale dei cittadini. che sostengono la costruzione della competenza digitale, e pianificare iniziative di istruzione e formazione per migliorare la competenza digitale di specifici gruppi target. DigComp fornisce anche un linguaggio comune su come identificare e descrivere le aree chiave della competenza digitale e offre quindi un riferimento comune a livello europeo. Dal 2013 ad oggi, DigComp è stato utilizzato per molteplici scopi, in particolare nel contesto dell'occupazione, dell'istruzione e della formazione e dell'apprendimento permanente.

Oggi, essere digitalmente competenti significa che le persone devono avere competenze in tutte le aree di DigComp. Contribuisce allo sviluppo del DESI - Digital Economy & Society Index (Indice di Economia e Società Digitale) e all'Iniziativa Nazionale Competenze Digitali - INCoDe.2030.

La formulazione di DigComp2 incorpora 4 dimensioni come mostrato nell'immagine a lato:

**È organizzato in 5 aree e comprende un totale di 21 competenze.** Per ogni competenza sono stati definiti **otto**

**livelli di competenza**, seguendo la tassonomia di Bloom e ispirandosi alla struttura e al vocabolario del Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF): Livello 1 e 2 (Base), Livello 3 e 4 (Intermedio), Livello 5 e 6 (Avanzato) e infine Livello 7 e 8 (Altamente specializzato). Ogni livello rappresenta un passo avanti nell'acquisizione della competenza da parte dei cittadini secondo la sua sfida cognitiva, la complessità dei compiti che possono gestire e la loro autonomia nel completare il compito.



Source 1: [Schooleducationgateway.eu](http://Schooleducationgateway.eu)

Le principali applicazioni di DigComp2 sono legate a:

- **Valutazione delle competenze:** DigComp è utilizzato per valutare i livelli di competenza digitale, i punti di forza e di debolezza di un individuo o di una popolazione target.
- **La formazione dei formatori e l'apprendimento degli utenti finali:** DigComp è utilizzato per progettare misure di formazione per i formatori che devono sviluppare la competenza digitale.
- **Il riconoscimento e la certificazione:** DigComp è usato per valutare, riconoscere ed eventualmente certificare i risultati dell'apprendimento e il miglioramento delle competenze.

## 4.1. The five areas of DigComp2

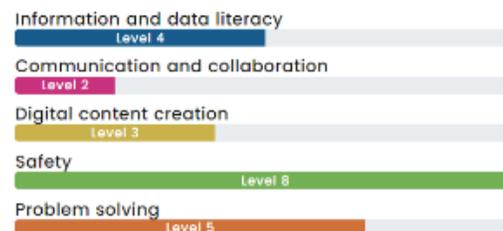
Secondo la Commissione Europea che ha permesso la progettazione e l'adozione di DigComp 2.0<sup>12</sup>, essa identifica le componenti chiave della competenza digitale in 5 aree che possono essere riassunte come segue<sup>13</sup>:



- 1) **Alfabetizzazione dell'informazione e dei dati:** Articolare i bisogni di informazione, localizzare e recuperare dati digitali, informazioni e contenuti. Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Conservare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.
- 2) **Comunicazione e collaborazione:** Interagire, comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali essendo consapevoli della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza partecipativa. Gestire la propria identità e reputazione digitale.
- 3) **Creazione di contenuti digitali:** Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare informazioni e contenuti in un corpo di conoscenze esistenti, comprendendo il copyright e le licenze devono essere applicate. Saper dare istruzioni comprensibili per un sistema informatico.
- 4) **Sicurezza:** Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica, ed essere consapevoli delle tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro uso.
- 5) **Problem solving:** Identificare bisogni e problemi, e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Usare strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati con l'evoluzione digitale

Ciascuna delle aree è stata allineata a un livello EQF, indicando i risultati dell'apprendimento rilevanti per le qualifiche a quel livello in qualsiasi sistema di qualifiche. In questo contesto, come presentato nell'immagine a lato,

- 1) **Information and data literacy**, is aligned to level 4
- 2) **Communication and collaboration** is aligned to level 2
- 3) **Digital content creation**, is aligned to level 3
- 4) **Safety**, is aligned to level 8
- 5) **Problem solving**, is aligned to level 5



Source 2: <http://www.digcomptest.eu/index.php?pg=quadro>

<sup>12</sup> Vuorikari R, Punie Y, Carretero Gomez S and Van Den Brande G. DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: the Conceptual Reference Model. EUR 27948 EN. Luxembourg (Luxembourg): Publications Office of the European Union; 2016. JRC101254

<sup>13</sup> <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

Nel contesto sopra menzionato, il modello di riferimento DigiComp include le seguenti competenze per ciascuna delle 4 Aree di Competenza<sup>14</sup>:

## 1. Alfabetizzazione dell'informazione e dei dati

- 1.1. Navigare, cercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali, descritto come la capacità di:
  - i. articolare i bisogni informative
  - ii. cercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali
  - iii. accedervi e navigare tra di essi.
  - iv. creare e aggiornare strategie di ricerca personali
- 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali, descritti come la capacità di:
  - i. analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.
  - ii. analizzare, interpretare e valutare criticamente i dati, le informazioni e i contenuti digitali
- 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali, descritto come la capacità di:
  - i. organizzare, memorizzare e recuperare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.
  - ii. organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato.

## 2. Comunicazione e collaborazione:

- 2.1. Interagire attraverso le tecnologie digitali, descritte come la capacità di:
  - i. interact across a variety of digital technologies; and
  - ii. understand the appropriate digital media for a given context.
- 2.2. La condivisione attraverso le tecnologie digitali, descritta come la capacità di:
  - i. condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate.
  - ii. agire come intermediario,
  - iii. conoscere le pratiche di referenziamento e attribuzione.
- 2.3. Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, descritte come la capacità di:
  - i. partecipare alla società attraverso l'uso di servizi digitali pubblici e privati
  - ii. cercare opportunità di auto-emancipazione e di cittadinanza partecipativa attraverso tecnologie digitali appropriate.
- 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali, descritte come la capacità di:
  - i. usare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi, e per la co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenze.
- 2.5. Netiquette, descritta come la capacità di:
  - i. essere consapevoli delle norme comportamentali e del know-how durante l'uso delle tecnologie digitali e l'interazione negli ambienti digitali

<sup>14</sup> For further information: <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>



- ii. adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico
- iii. essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali.

2.6. Gestire l'identità digitale, descritta come la capacità di:

- i. creare e gestire una o più identità digitali,
- ii. essere in grado di proteggere la propria reputazione,
- iii. gestire i dati che si producono attraverso diversi strumenti, ambienti e servizi digitali.

### 3. Creazione di contenuti digitali

3.1. Lo sviluppo di contenuti digitali, descritto come la capacità di:

- i. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati,
- ii. esprimere se stessi attraverso i media digitali.

3.2. Integrare e rielaborare il contenuto digitale, descritto come la capacità di:

- i. modificare, raffinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti in un corpo di conoscenze esistenti
- ii. creare contenuti e conoscenze nuove, originali e rilevanti.

3.3. Copyright e licenze, descritto come la capacità di:

- i. capire come il copyright e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.

3.4. Programmazione, descritta come la capacità di:

- i. pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili per un sistema informatico
- ii. risolvere un dato problema o eseguire un compito specifico.

### 4. Sicurezza

4.1. Proteggere i dispositivi, descritto come la capacità di:

- i. proteggere i dispositivi e i contenuti digitali,
- ii. capire i rischi e le minacce negli ambienti digitali.
- iii. conoscere le misure di sicurezza e protezione
- iv. avere la dovuta considerazione per l'affidabilità e la privacy.

4.2. Proteggere i dati personali e la privacy, descritto come la capacità di:

- i. proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali
- ii. capire come usare e condividere le informazioni di identificazione personale e allo stesso tempo essere in grado di proteggere se stessi e gli altri dai danni
- iii. capire che i servizi digitali usano una "Privacy policy"
- iv. informare su come vengono utilizzati i dati personali.
- v. informare su come vengono utilizzati i dati personali.

4.3. Proteggere la salute e il benessere, descritto come la capacità di:

- i. essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico mentre si usano le tecnologie digitali



- ii. essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (per esempio il cyber bullismo)
  - iii. essere consapevoli delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.
- 4.4. Proteggere l'ambiente, descritto come la capacità di:
- i. essere consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro uso.

## 5. Problem solving

- 5.1. Risolvere problemi tecnici, descritto come la capacità di:
- i. identificare problemi tecnici quando si utilizzano dispositivi e ambienti digitali
  - ii. risolverli (dal trouble-shooting alla risoluzione di problemi più complessi).
- 5.2. Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche, descritto come la capacità di:
- i. valutare i bisogni e identificare, valutare, selezionare e usare strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per risolverli
  - ii. adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali (per esempio l'accessibilità).
- 5.3. Uso creativo delle tecnologie digitali, descritto come la capacità di:
- i. usare strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti
  - ii. impegnarsi individualmente e collettivamente nell'elaborazione cognitiva per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali.
- 5.4. Identificare i gap di competenza digitale, descritti come la capacità di:
- i. capire dove la propria competenza digitale ha bisogno di essere migliorata o aggiornata
  - ii. essere in grado di sostenere gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali
  - iii. cercare opportunità di autosviluppo e tenersi aggiornati con l'evoluzione digitale.

## 4.2. Selezione delle competenze DigComp2 per il quadro di sovranità

In questo contesto, dalla struttura di DigComp2, al fine di aumentare la sovranità digitale degli insegnanti VET, stiamo prendendo in considerazione le seguenti aree di competenza:

### 4. Sicurezza

#### 4.1 Proteggere i dispositivi, descritto come la capacità di:

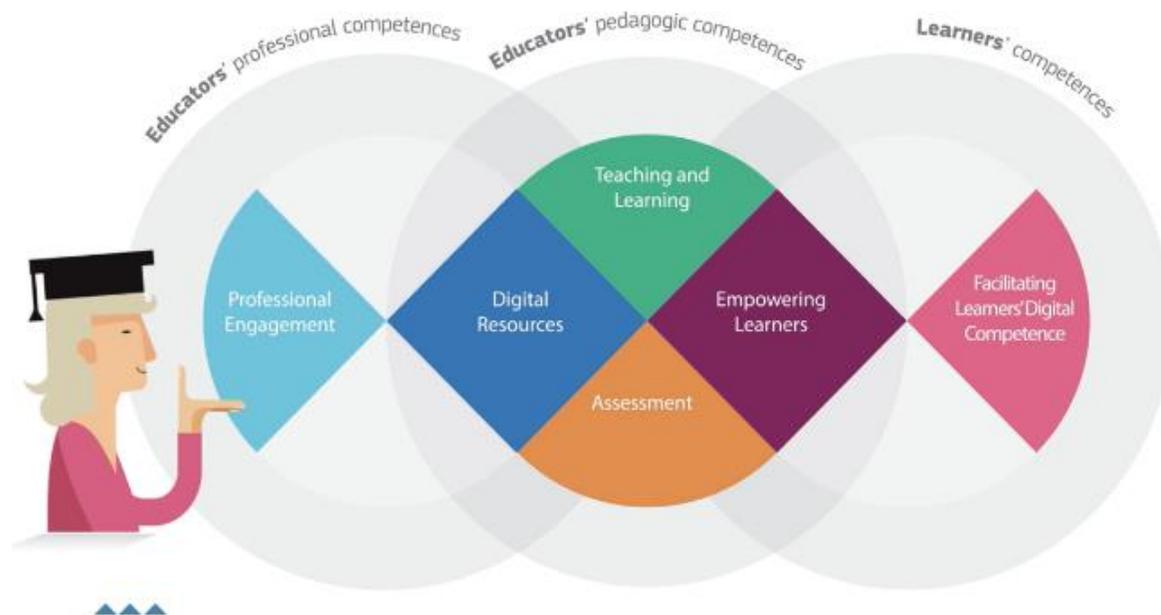
- i. proteggere i dispositivi e i contenuti digitali,
- ii. capire i rischi e le minacce negli ambienti digitali.
- iii. conoscere le misure di sicurezza e protezione
- iv. avere la dovuta considerazione per l'affidabilità e la privacy.

## 5. DigCompEdu: adattare DigComp all'ambiente VET

DigCompEdu<sup>15</sup> descrive le competenze DigComp con l'obiettivo di sostenere e incoraggiare l'uso di strumenti digitali nell'istruzione, come mezzo di miglioramento e innovazione.

L'European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu) è un quadro scientificamente valido che descrive cosa significa per gli educatori essere competenti in campo digitale. Esso fornisce un quadro di riferimento generale per supportare lo sviluppo di competenze digitali specifiche per gli educatori in Europa. DigCompEdu è diretto agli educatori a tutti i livelli di istruzione, dalla prima infanzia all'istruzione superiore e agli adulti, compresa l'istruzione e la formazione generale e professionale, l'istruzione con bisogni speciali e i contesti di apprendimento non formale.

DigCompEdu è strutturato su 6 diverse aree di competenza<sup>16</sup>, ovvero:



Source 3: European Framework for the Digital Competence of Educators, European Commission, p.19

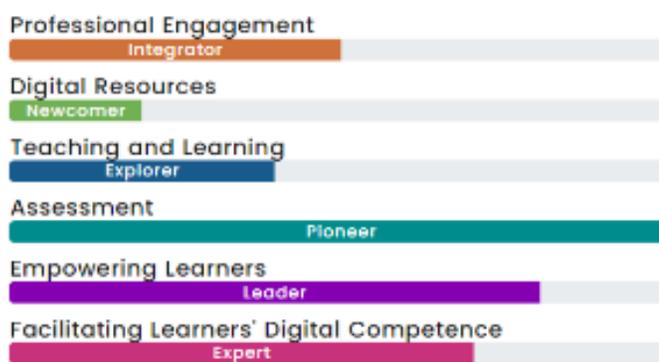
- **L'area 1** si concentra sull'ambiente professionale, è diretta all'ambiente professionale più ampio, cioè l'uso da parte degli educatori delle tecnologie digitali nelle interazioni professionali con i colleghi, gli studenti, i genitori e altre parti interessate, per il loro sviluppo professionale individuale e per il bene collettivo dell'organizzazione.

<sup>15</sup> Punie, Y., editor(s), Redecker, C., European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu , EUR 28775 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017, ISBN 978-92-79-73718-3 (print),978-92-79-73494-6 (pdf), doi:10.2760/178382 (print),10.2760/159770 (online), JRC107466

<sup>16</sup> [https://ec.europa.eu/jrc/sites/default/files/digcompedu\\_leaflet\\_en-2017-11-14.pdf](https://ec.europa.eu/jrc/sites/default/files/digcompedu_leaflet_en-2017-11-14.pdf)

- **L'area 2** sull'approvvigionamento, la creazione e la condivisione di risorse digitali; esamina le competenze necessarie per utilizzare, creare e condividere in modo efficace e responsabile le risorse digitali per l'apprendimento
- **L'area 3** sulla gestione e l'orchestrazione dell'uso degli strumenti digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento, è dedicata alla gestione e all'orchestrazione dell'uso delle tecnologie digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento
- **L'area 4** sugli strumenti digitali e le strategie per migliorare la valutazione, affronta l'uso delle strategie digitali per migliorare la valutazione
- **L'area 5** sull'uso di strumenti digitali per potenziare gli studenti, si concentra sul potenziale delle tecnologie digitali per strategie di insegnamento e apprendimento incentrate sullo studente
- **L'area 6** sulla facilitazione della competenza digitale degli studenti, dettaglia le competenze pedagogiche specifiche richieste per facilitare la competenza digitale degli studenti. Per ogni competenza, vengono forniti un titolo e una breve descrizione, che servono come principale punto di riferimento

È organizzato in sei aree, con 22 competenze, e propone un modello di progressione con sei livelli di competenza sempre più complessi per aiutare gli educatori a valutare e sviluppare la propria competenza digitale. I livelli di competenza seguono il Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue (CEFR), vale a dire:

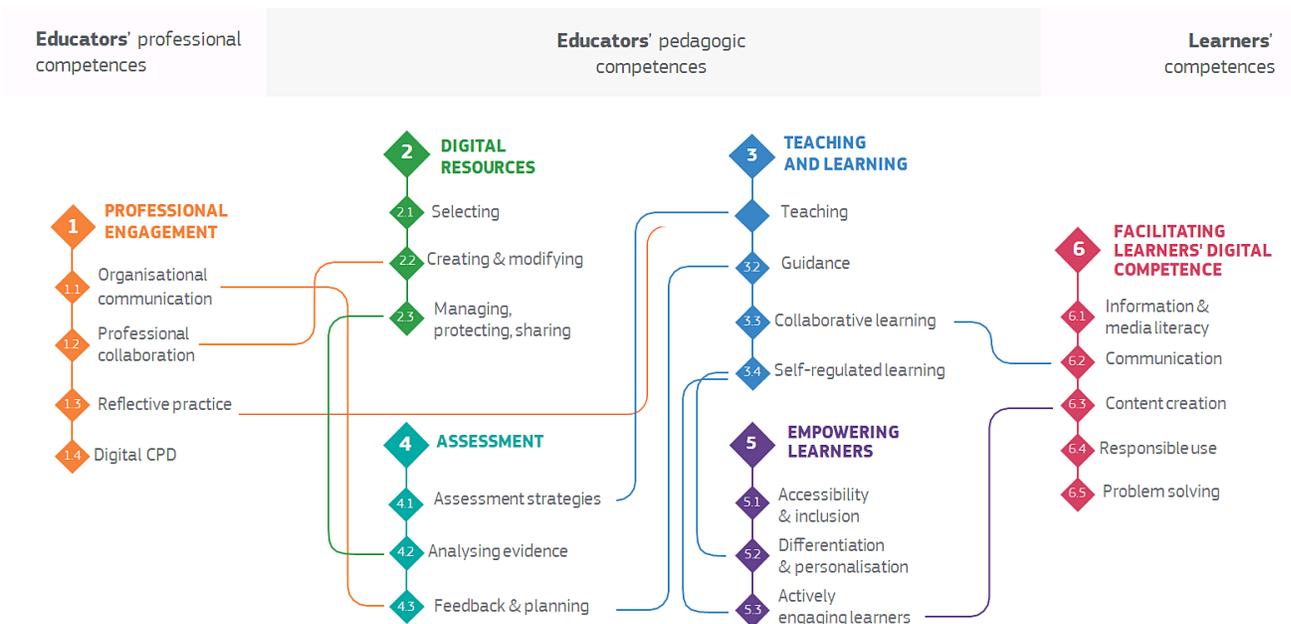


Source 4: <http://www.digcomptest.eu/index.php?pg=quadro>

- **A1 - Nuovo arrivato**, che ha avuto pochissimi contatti con gli strumenti digitali e ha bisogno di una guida per espandere il proprio repertorio
- **A2 - Esploratore**, che ha iniziato a usare gli strumenti digitali senza però seguire un approccio completo o coerente. Ha bisogno di intuizione e ispirazione per espandere le loro competenze.
- **B1 - Integratore**, che usa e sperimenta gli strumenti digitali per una serie di scopi, cercando di capire quali strategie digitali funzionano meglio in quali contesti.
- **B2 - Esperto**, che usa una gamma di strumenti digitali in modo sicuro, creativo e critico per migliorare le proprie attività professionali. Espandono continuamente il loro repertorio di pratiche.
- **C1 - Leader**, che si affida a un ampio repertorio di strategie digitali flessibili, complete ed efficaci. Sono una fonte di ispirazione per gli altri.
- **C2 - Pioniere**, che mette in discussione l'adeguatezza delle pratiche digitali e pedagogiche contemporanee, di cui essi stessi sono esperti. Guidano l'innovazione e sono un modello di ruolo per gli insegnanti più giovani.

## 5.1. Aree delle competenza di DigCompEdu

Il quadro complessivo di DigComp è presentato nell'immagine sottostante che identifica le competenze chiave per area e sono ulteriormente spiegate nella sezione seguente:



Source 5: European Framework for the Digital Competence of Educators, European Commission, p.16

Nel contesto sopra menzionato, il modello di riferimento DigiCompEdu include le seguenti competenze per ciascuna delle 6 aree di competenza <sup>17</sup>:

### 1 Impegno professionale

#### 1.1. Comunicazione organizzativa, inclusa la capacità di:

- i. usare le tecnologie digitali per migliorare la comunicazione organizzativa con gli studenti, i genitori e terze parti.
- ii. contribuire allo sviluppo collaborativo e al miglioramento delle strategie di comunicazione organizzativa.

#### 1.2. Collaborazione professionale, compresa la capacità di:

- i. utilizzare le tecnologie digitali per impegnarsi nella collaborazione con altri educatori, condividendo e scambiando conoscenze ed esperienze e innovando in modo collaborativo le pratiche pedagogiche.

<sup>17</sup> For further information: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>



### 1.3. Pratica riflessiva, inclusa la capacità di:

- i. riflettere individualmente e collettivamente, valutare criticamente e sviluppare attivamente la propria pratica pedagogica digitale e quella della propria comunità educativa.

### 1.4. Sviluppo professionale continuo (CPD) digitale, compresa la capacità di:

- ii. usare fonti e risorse digitali per lo sviluppo professionale continuo.

## 2 Risorse digitali

### 2.1 Selezionare le risorse digitali, inclusa la capacità di:

- ii. identificare, valutare e selezionare le risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento.
- iii. considerare l'obiettivo di apprendimento specifico, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, quando si selezionano le risorse digitali e si pianifica il loro uso.

### 2.2 Creare e modificare le risorse digitali, inclusa la capacità di:

- i. modificare e costruire su risorse esistenti con licenza aperta e altre risorse dove questo è permesso.
- ii. creare o co-creare nuove risorse educative digitali.
- iii. considerare l'obiettivo di apprendimento specifico, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, quando si progettano le risorse digitali e si pianifica il loro uso.

### 2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali, compresa la capacità di:

- i. organizzare i contenuti digitali e renderli disponibili agli studenti, ai genitori e ad altri educatori.
- ii. proteggere efficacemente i contenuti digitali sensibili.
- iii. rispettare e applicare correttamente le regole sulla privacy e sul copyright.
- iv. comprendere l'uso e la creazione di licenze aperte e risorse educative aperte, compresa la loro corretta attribuzione.

## 3 Teaching and Learning

### 3.1 Insegnamento, compresa la capacità di:

- i. pianificare e implementare dispositivi e risorse digitali nel processo di insegnamento, in modo da migliorare l'efficacia degli interventi didattici.
- ii. gestire e orchestrare in modo appropriato gli interventi di insegnamento digitale.
- iii. sperimentare e sviluppare nuovi formati e metodi pedagogici per l'insegnamento.

### 3.2 Orientamento, compresa la capacità di:

- i. usare le tecnologie e i servizi digitali per migliorare l'interazione con gli studenti, individualmente e collettivamente, all'interno e all'esterno della sessione di apprendimento.
- ii. usare le tecnologie digitali per offrire una guida e un'assistenza tempestiva e mirata.
- iii. sperimentare e sviluppare nuove forme e formati per offrire orientamento e supporto.

### 3.3 Apprendimento collaborativo, inclusa la capacità di:



- i. usare le tecnologie digitali per favorire e migliorare la collaborazione degli studenti.
- ii. permettere agli studenti di usare le tecnologie digitali come parte di incarichi collaborativi, come mezzo per migliorare la comunicazione, la collaborazione e la creazione di conoscenza collaborativa

3.4 Apprendimento auto-regolato, inclusa la capacità di:

- i. Utilizzare le tecnologie digitali per supportare i processi di apprendimento auto-regolato, cioè per permettere agli studenti di pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, fornire prove di progresso, condividere intuizioni e trovare soluzioni creative.

## 4 Valutazione

4.1 Strategie di valutazione, inclusa la capacità di:

- i. usare le tecnologie digitali per la valutazione formativa e sommativa.
- ii. migliorare la diversità e l'adeguatezza dei formati e degli approcci di valutazione.

4.2 Analizzare le prove, compresa la capacità di:

- i. generare, selezionare, analizzare criticamente e interpretare le prove digitali sull'attività, le prestazioni e i progressi degli studenti, al fine di informare l'insegnamento e l'apprendimento.

4.3 Feedback e pianificazione, compresa la capacità di:

- i. usare le tecnologie digitali per fornire un feedback mirato e tempestivo agli studenti.
- ii. adattare le strategie di insegnamento e fornire un supporto mirato, sulla base delle prove generate dalle tecnologie digitali utilizzate.
- iii. permettere agli studenti e ai genitori di comprendere le prove fornite dalle tecnologie digitali e usarle per prendere decisioni.

## 5 Responsabilizzare gli studenti

5.1 Accessibilità e inclusione, compresa la capacità di:

- i. assicurare l'accessibilità alle risorse e alle attività di apprendimento, per tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni speciali.
- ii. considerare e rispondere alle aspettative, abilità, usi e idee sbagliate degli studenti (digitali), così come ai vincoli contestuali, fisici o cognitivi al loro uso delle tecnologie digitali.

5.2 Differenziazione e personalizzazione, inclusa la capacità di:

- i. usare le tecnologie digitali per rispondere alle diverse esigenze di apprendimento degli studenti, permettendo loro di avanzare a diversi livelli e velocità, e di seguire percorsi e obiettivi di apprendimento individuali.

5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti, compresa la capacità di:

- i. usare le tecnologie digitali per promuovere l'impegno attivo e creativo degli studenti con una materia.

- ii. usare le tecnologie digitali all'interno di strategie pedagogiche che favoriscano le competenze trasversali degli studenti, il pensiero profondo e l'espressione creativa.
- iii. aprire l'apprendimento a nuovi contesti del mondo reale, che coinvolgano gli studenti stessi in attività pratiche, indagini scientifiche o risoluzione di problemi complessi, o in altri modi aumentare il coinvolgimento attivo degli studenti in argomenti complessi.

## 6 Facilitare la competenza digitale degli studenti

6.1 Alfabetizzazione informativa e mediatica, inclusa la capacità di:

- i. incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di articolare i bisogni informativi;
- ii. trovare informazioni e risorse in ambienti digitali;
- iii. organizzare, elaborare, analizzare e interpretare le informazioni;
- iv. confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle informazioni e delle loro fonti.

6.2 Comunicazione e collaborazione digitale, inclusa la capacità di:

- i. incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di usare in modo efficace e responsabile le tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.

6.3 Creazione di contenuti digitali, inclusa la capacità di:

- i. incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di esprimersi attraverso mezzi digitali, e di modificare e creare contenuti digitali in diversi formati
- ii. insegnare agli studenti come il copyright e le licenze si applicano ai contenuti digitali, come fare riferimento alle fonti e attribuire le licenze.

6.4 Responsabilità, inclusa la capacità di:

- i. prendere misure per assicurare il benessere fisico, psicologico e sociale dei discenti mentre usano le tecnologie digitali.
- ii. mettere in grado gli studenti di gestire i rischi e di usare le tecnologie digitali in modo sicuro e responsabile

6.5 Digital problem solving, inclusa la capacità di:

- i. incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di identificare e risolvere problemi tecnici, o di trasferire la conoscenza tecnologica in modo creativo a nuove situazioni.



## Buona pratica:

- Uno strumento di valutazione su misura chiamato "Swiss Digi-Check" aiuta i dirigenti e il personale delle istituzioni di formazione professionale ad autovalutare il bisogno di trasformazione digitale dell'istituzione attraverso workshop di un giorno che sono guidati dall'Istituto federale per la formazione professionale (IUFFP). I temi trattati dallo strumento di valutazione sono le competenze digitali dei docenti e dei discenti e le condizioni quadro per una trasformazione digitale. I suoi risultati sono: fare il punto sul grado di digitalizzazione nelle scuole di formazione professionale, determinare il potenziale di miglioramento e di trasformazione innovativa delle pratiche di insegnamento, identificare le misure per l'ulteriore sviluppo delle competenze digitali degli insegnanti e fornire una panoramica degli altri sviluppi della digitalizzazione.

## 5.2. Selezione delle competenze DigComp2 per il quadro di sovranità

In questo contesto, dalla struttura di DigCompEdu, al fine di aumentare la sovranità digitale degli insegnanti VET, stiamo prendendo in considerazione le seguenti aree di competenza:

### 2 Risorse digitali

- 2.1 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali, compresa la capacità di:
- i. organizzare i contenuti digitali e renderli disponibili a studenti, genitori e altri educatori.
  - ii. proteggere efficacemente i contenuti digitali sensibili.
  - iii. rispettare e applicare correttamente le regole sulla privacy e sul copyright.
  - iv. comprendere l'uso e la creazione di licenze aperte e di risorse educative aperte, compresa la loro corretta attribuzione.

## 6. Applicazione delle competenze per il quadro di sovranità per insegnanti e formatori VET

### 6.1. Selezione delle Professioni rilevanti secondo ESCO

Per applicare le competenze selezionate relative alla sovranità al settore VET, in particolare agli insegnanti e ai formatori VET, abbiamo selezionato le professioni pertinenti secondo ESCO.

ESCO<sup>18</sup> funziona come un dizionario, descrivendo, identificando e classificando le occupazioni professionali e le competenze rilevanti per il mercato del lavoro dell'UE e per l'istruzione e la formazione. Questi concetti e le relazioni tra loro possono essere compresi da sistemi elettronici, il che permette a diverse piattaforme online di usare ESCO per servizi come l'abbinamento di persone in cerca di lavoro con lavori sulla base delle loro competenze, suggerendo



Source 6: European Commission, Online ESCO Directory

corsi di formazione a persone che vogliono riqualificarsi o migliorare le loro competenze, ecc. ESCO fornisce le descrizioni di 2942 occupazioni e 13.485 competenze legate a queste occupazioni, tradotte in 27 lingue. L'obiettivo di ESCO è quello di sostenere la mobilità del lavoro in tutta Europa e quindi un mercato del lavoro più integrato ed efficiente, offrendo un "linguaggio comune" sulle occupazioni e le competenze che può essere utilizzato da diversi soggetti interessati su temi di occupazione e istruzione e formazione.

In questo contesto, abbiamo identificato e applicheremo le competenze di sovranità alle seguenti professioni:

#### 1. Insegnante professionale

<b>ESCO Code</b>	2320.1
<b>Descrizione</b>	Gli insegnanti professionali istruiscono gli studenti nel loro campo di studio specializzato, che è prevalentemente di natura pratica. Essi forniscono un'istruzione teorica al servizio delle abilità e delle tecniche pratiche che gli studenti devono successivamente padroneggiare nella vocazione specializzata di loro scelta e aiutano nello sviluppo dei relativi atteggiamenti e valori. Gli insegnanti professionali controllano i progressi degli studenti, assistono individualmente quando necessario

<sup>18</sup> More information at: <https://ec.europa.eu/esco/portal/howtouse/21da6a9a-02d1-4533-8057-dea0a824a17a>

	e valutano la loro conoscenza e le loro prestazioni in materia attraverso compiti, test ed esami.	
<b>Compiti</b>	I compiti svolti di solito includono: sviluppare curricula e pianificare il contenuto del corso e i metodi di istruzione; determinare le esigenze di formazione degli studenti o dei lavoratori e mantenere i contatti con gli individui, l'industria e altri settori dell'istruzione per garantire la fornitura di programmi di istruzione e formazione pertinenti; presentare lezioni e condurre discussioni per aumentare le conoscenze e le competenze degli studenti; istruire e monitorare gli studenti nell'uso di strumenti, attrezzature e materiali e nella prevenzione di lesioni e danni; osservare e valutare il lavoro degli studenti per determinare i progressi, fornire feedback e dare suggerimenti per il miglioramento; somministrare test orali, scritti o di performance per misurare i progressi, valutare l'efficacia della formazione e valutare le competenze; preparare rapporti e mantenere registri come i voti degli studenti, i registri delle presenze e i dettagli delle attività di formazione; supervisionare progetti indipendenti o di gruppo, tirocini sul campo, lavori di laboratorio o altri tipi di formazione; fornire istruzione individualizzata e tutorial o corsi di recupero; condurre sessioni di formazione sul lavoro per insegnare e dimostrare principi, tecniche, procedure o metodi di determinate materie.	
<b>Etichette / termini alternativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• docente universitario professionale</li> <li>• insegnante di università professionale</li> <li>• insegnante di istituto tecnico</li> <li>• docente professionale</li> <li>• educatore professionale</li> <li>• strutturatore professionale</li> <li>• insegnante di scuola professionale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tutor universitario professionale</li> <li>• tutor professionale</li> <li>• insegnante di carriera e tecnologia</li> <li>• assistente all'insegnamento professionale</li> <li>• insegnante di educazione professionale</li> <li>• insegnante di istituto tecnologico</li> </ul>
<b>Più informazioni:</b>	European Commission > ESCO > Occupations > vocational teacher	

## 2. Insegnante di perfezionamento

<b>ESCO Code</b>	2359.7
<b>Descrizione</b>	Gli insegnanti di istruzione superiore organizzano e insegnano programmi progettati specificamente per gli studenti adulti. Impartiscono un ampio spettro di materie, che vanno da aree accademiche come la matematica e la storia, a formazioni per lo sviluppo della personalità, competenze tecniche o corsi pratici come lingue e TIC. Insegnano e sostengono gli adulti che aspirano ad ampliare le loro conoscenze e le loro abilità personali e professionali e/o a raggiungere ulteriori qualifiche. Gli insegnanti di formazione continua prendono in considerazione le conoscenze precedenti e l'esperienza di lavoro e di vita degli studenti. Individualizzano il loro insegnamento e coinvolgono gli studenti nella pianificazione e nell'esecuzione delle loro attività di apprendimento. Gli insegnanti di formazione continua progettano compiti ed esami ragionevoli e adatti ai loro studenti adulti.
<b>Compiti</b>	(a) valutare il livello di abilità degli studenti e determinare i bisogni di apprendimento;

	<p>(b) pianificare, preparare e consegnare programmi di studio, lezioni e laboratori per singoli studenti e gruppi;</p> <p>(c) preparare e presentare materiale sulla teoria della materia studiata</p> <p>(d) insegnare e dimostrare gli aspetti pratici della materia studiata;</p> <p>(e) assegnare esercizi e lavori pertinenti al livello di abilità, interessi e attitudini degli studenti;</p> <p>(f) valutare gli studenti e offrire consigli, critiche e incoraggiamento;</p> <p>(g) rivedere i programmi di studio, il contenuto dei corsi, il materiale didattico e i metodi di insegnamento</p> <p>(h) preparare gli studenti agli esami e alle valutazioni</p> <p>(i) consigliare gli studenti su questioni educative come la scelta dei corsi e dei programmi, la programmazione delle lezioni, l'adattamento scolastico, l'assenteismo, le abitudini di studio e la pianificazione della carriera;</p> <p>(j) consulenza agli studenti per aiutarli a capire e superare i problemi personali, sociali o comportamentali che influiscono sulla loro istruzione;</p> <p>(k) preparare gli studenti a successive esperienze educative incoraggiandoli ad esplorare le opportunità di apprendimento e a perseverare nei compiti impegnativi.</p>	
<b>Etichette / termini alternativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• professionista dell'istruzione superiore</li> <li>• insegnante di istruzione superiore</li> <li>• professionista dell'istruzione superiore</li> <li>• tutore dell'istruzione superiore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• insegnante di formazione continua</li> <li>• tutor di sesta classe</li> <li>• insegnante di sesta forma</li> <li>• docente di educazione continua</li> </ul>
<b>Più informazioni:</b>	European Commission > ESCO > Occupations > further education teacher	

### 3. Specialista dei metodi educativi

<b>ESCO Code</b>	2351
<b>Descrizione</b>	Gli specialisti dei metodi educativi conducono ricerche e sviluppano o consigliano metodi di insegnamento, corsi e aiuti. Riesaminano ed esaminano il lavoro degli insegnanti, il funzionamento delle istituzioni educative e i risultati raggiunti e raccomandano cambiamenti e miglioramenti.
<b>Compiti</b>	<p>(a) ricercare gli attuali sviluppi nei curricula, nei metodi di insegnamento e in altre pratiche educative, e consigliare i cambiamenti necessari e i possibili miglioramenti;</p> <p>(b) valutazione e consulenza sui contenuti dei corsi e sui metodi d'esame;</p> <p>(c) ricerca di audiovisivi e altri sussidi didattici e consulenza, pianificazione e organizzazione della loro introduzione negli istituti di istruzione;</p> <p>(d) documentare le materie e i corsi sviluppati e valutare i nuovi corsi;</p> <p>(e) fornire sviluppo professionale continuo, formazione e servizi di consulenza agli insegnanti;</p> <p>(f) organizzare e condurre workshop e conferenze per formare gli insegnanti a nuovi programmi e metodi;</p> <p>(g) sviluppare la struttura, il contenuto e gli obiettivi di nuovi corsi e programmi educativi;</p>



	<p>(h) visitare periodicamente le scuole e conferire con il personale amministrativo e docente su questioni relative a programmi, metodi di insegnamento, attrezzature e altro;</p> <p>(i) visitare le classi per osservare le tecniche di insegnamento e valutare il rendimento degli insegnanti e i risultati scolastici ottenuti;</p> <p>(j) preparare relazioni e fare raccomandazioni alle autorità educative su possibili cambiamenti e miglioramenti dei programmi, dei metodi di insegnamento e di altre questioni</p>
<b>Alternative Labels / Terms</b>	n/a
<b>More info:</b>	European Commission > ESCO > Occupations > curriculum administrator

## 7. Allineamento delle competenze di sovranità alle professioni ESCO relative agli insegnanti e ai formatori VET

Based on the above analysis, the Digital Sovereignty Competence Framework is applicable in all three Professions related to VET Teachers / Trainers. After reviewing the 3 Digital Competence Frameworks (e.g., DigComp and DigCompEdu) the applicable competences for the proposed Sovereignty Competence Framework are being summarized below:

Area di Competenza	Sovranità digitale Competenze Coperte	Allineamento al quadro di competenza esistente	Codice ESCO		
			2320.1	2359.7	2351
D10: Gestione dell'informazione e della conoscenza	<ul style="list-style-type: none"> <li>i. L'identificazione di informazioni e conoscenze rilevanti per l'organizzazione e sviluppa processi e strutture per gestirle</li> <li>ii. La creazione di strutture informative che permettono lo sfruttamento, l'ottimizzazione e la condivisione delle informazioni.</li> <li>iii. La comprensione degli strumenti appropriati da impiegare per creare, estrarre, mantenere, rinnovare e propagare la conoscenza aziendale per capitalizzare dal patrimonio informativo.</li> </ul>	e-CF	X	X	
E3: Gestione del rischio	<ul style="list-style-type: none"> <li>i. L'implementazione della gestione del rischio nei sistemi informativi attraverso l'applicazione della politica e della procedura di gestione del rischio definita dall'azienda.</li> <li>ii. La valutazione dei rischi per il business dell'organizzazione, comprese le risorse web, cloud e mobili.</li> <li>iii. La progettazione e il mantenimento di documenti di rischio potenziale e piani di contenimento.</li> </ul>	e-CF	X	X	
E8: Gestione della sicurezza delle informazioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>i. La gestione della politica di sicurezza delle informazioni e dei sistemi tenendo conto delle minacce tecniche, umane, organizzative e di altre</li> </ul>	e-CF			X

Area di Competenza	Sovranità digitale Competenze Coperte	Allineamento al quadro di competenza esistente	Codice ESCO		
			2320.1	2359.7	2351
	<p>minacce rilevanti, in linea con la strategia IT e di business e riflettendo la cultura del rischio dell'organizzazione.</p> <p>ii. Il dispiegamento e la gestione delle risorse operative e specialistiche (per es. forense, informazioni sulle minacce e rilevamento delle intrusioni) necessarie per assicurare la capacità di gestire gli incidenti di sicurezza, e fa raccomandazioni per il miglioramento continuo della politica e della strategia di sicurezza.</p>				
4.1 Proteggere i dati personali e la privacy	<p>i. proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali</p> <p>ii. capire come usare e condividere le informazioni di identificazione personale e allo stesso tempo essere in grado di proteggere se stessi e gli altri dai danni</p> <p>iii. iii. capire che i servizi digitali usano una "Privacy policy"</p> <p>iv. iv. informare su come vengono utilizzati i dati personali.v. DigComp2</p>	DigComp2			
2.1 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali	<p>i. Organizzare i contenuti digitali e renderli disponibili a studenti, genitori e altri educatori.</p> <p>ii. proteggere efficacemente i contenuti digitali sensibili.</p> <p>iii. rispettare e applicare correttamente le norme sulla privacy e sul copyright.</p> <p>iv. comprendere l'uso e la creazione di licenze aperte e di risorse educative aperte, compresa la loro corretta attribuzione.</p>	DigCompEdu	X	X	X

## 8. CONCLUSIONI

Il consorzio riconosce che il progetto non può, da solo, risolvere tutte le sfide che i formatori/insegnanti VET affrontano nell'area della digitalizzazione dell'istruzione, la trasformazione della classe in un ambiente di e-learning e le sfide che seguono a queste trasformazioni, in particolare sulla protezione dei loro dati digitali e le loro competenze di sicurezza digitale. Tuttavia, i materiali che sono stati sviluppati attraverso il progetto "Sviluppo delle competenze di sovranità digitale degli insegnanti e dei formatori VET (DiSCVET) possono essere applicati ed essere trasferiti ad una vasta gamma di attori diversi, compresi i centri VET, i fornitori di posti di lavoro e i responsabili politici.

Il presente documento è stato creato con l'obiettivo di essere applicato come Quadro di riferimento per la sovranità digitale. Il Framework si concentra su 5 diversi sistemi che sono rilevanti per il progetto e raccoglie da vari altri framework tutte le informazioni necessarie relative alle competenze e alle abilità che gli insegnanti/formatori VET dovrebbero avere per fornire ed eseguire un'esperienza di e-learning nella formazione in classe. In questo quadro sono stati descritti in dettaglio tre diversi quadri UE sulle competenze digitali e la sovranità al fine di dare una panoramica e fornire un'introduzione ai gruppi target del progetto. Infine, abbiamo condotto un sondaggio per la convalida di questo quadro. Riunendo ricercatori esperti e leader nella formazione professionale in tutta Europa, formatori, insegnanti, manager e professionisti delle scuole professionali e delle organizzazioni di formazione, il consorzio ha ottenuto di raccogliere feedback e raccomandazioni, e di adattare totalmente il Framework alle necessità identificate.