



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



SVILUPPARE LE COMPETENZE DI PEDAGOGIA
DIGITALE PER I FORMATORI C_VET

Guida dell'utente



Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute. Numero del progetto: 2020-1-ES01-KA226-VET-095377



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Tabella dei contenuti

1. Introduzione	3
1.1 Progetto Leaders In Teach	3
1.2 Gruppo target	4
1.3 A cosa serve questa guida?	4
2. L'esperienza di Leaders In Teach e l'approccio pedagogico	5
2.1.1. Il sito web	6
2.1.2. La piattaforma Moodle	7



1. Introduzione

La pandemia di COVID-19 ha costretto molti insegnanti e formatori a confrontarsi con un nuovo modo di insegnare che per un'enorme percentuale di loro era assolutamente nuovo: l'insegnamento online. Molti di loro non vedevano il potenziale degli strumenti digitali per migliorare l'esperienza didattica sia per gli insegnanti che per gli studenti.

Di conseguenza, un partenariato di organizzazioni di formazione europee ha creato il progetto Leaders In Teach.

L'obiettivo principale di questo progetto è informare i formatori e gli insegnanti sulle competenze digitali che possono sviluppare per rendere l'esperienza didattica più completa, dinamica, creativa e interessante per formatori e studenti. D'altra parte, il progetto cerca anche di aiutare i formatori a migliorare le loro competenze digitali.

1.1 Progetto Leaders In Teach

Il progetto Leaders In Teach è un progetto Erasmus+ che cerca di dare un nuovo approccio alle esperienze di insegnamento attraverso competenze e strumenti digitali. Queste competenze e strumenti possono essere utili per migliorare il rapporto tra formatori e studenti, coinvolgendo ancora di più questi ultimi nel processo di insegnamento per rendere il rapporto formatore-studente più paritario e collaborativo (aumentando l'interesse degli studenti nella classe).

Come già detto, questo progetto Erasmus + è stato creato da diverse organizzazioni europee, in particolare il partenariato del progetto è composto da:

- Media Creativa 2020 (Spagna)
- Fondazione Juan de los Toyos (Spagna)
- KCZIA (Polonia)
- BFE (Bulgaria)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



➤ COOSS (Italia)



1.2 Gruppo target

Il progetto Leaders In Teach si rivolge principalmente ai formatori C_VET, ma può essere utilizzato anche da qualsiasi tipo di insegnante e formatore interessato a migliorare le proprie competenze digitali.

1.3 A cosa serve questa guida?

Questo documento, la guida Leaders In Teach, vuole essere un manuale per l'uso della piattaforma Moodle, oltre che una guida pedagogica.

Nelle pagine seguenti troverete tutte le informazioni sul progetto, l'approccio pedagogico applicato, gli obiettivi di apprendimento, le abilità e le competenze affrontate, le aree tematiche e gli argomenti proposti, nonché la struttura della piattaforma Moodle.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



2. L'esperienza dei leader nell'insegnamento e l'approccio pedagogico

Il progetto è volto a promuovere l'innovazione nello sviluppo dei metodi di insegnamento, adeguando le competenze di insegnamento-apprendimento del C_VET ai cambiamenti della società e del mercato del lavoro dopo la crisi di Covid. In primo luogo, ciò avviene attraverso il miglioramento delle competenze pedagogiche nell'area chiave della Pedagogia digitale; in secondo luogo, attraverso lo sviluppo di un programma di formazione innovativo basato su un approccio andragogico per potenziare i processi di apprendimento. Il progetto rappresenta un'opportunità di formazione transnazionale per esplorare nuove percezioni su entrambi i fronti.

The screenshot shows a web interface for a course. At the top, there is a blue header with the European Union logo and the text 'Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union'. On the right side of the header, it says 'ENGLISH (EN)' with a dropdown arrow. Below the header, there is a navigation menu with 'Home' and 'Calendar'. The main content area features a large image of a person pointing at a laptop screen while another person writes in a notebook. A red button with the text 'ACCESS TO THE COURSE >' is overlaid on the image. Below the image, there is a 'Welcome' section with the following text: 'Welcome to the **Learning environment of Open Educational Resources**, aimed at teaching professionals who want to know more about Digital Competence, what is and what it means to use active learning methodologies. Digital Competence in education is the set of knowledge, abilities and skills related to the use of technology, applied to educational contexts and processes, in order to achieve one or more objectives.'



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



2.1 Elementi dell'esperienza

2.1.1. Il sito web

- Link al sito web di Leaders In Teach: <http://leadersinteach.eu/>

Il progetto Leaders In Teach è suddiviso in un sito web e in una piattaforma Moodle.

Nel sito web potrete vedere tutte le informazioni del progetto e le notizie sul progetto che vi terranno informati su ogni novità.

Home Products About Partners News Contact

seipe Erasmus+ Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union Leaders INTeach English

Home

Welcome to Leaders IN TEACH project's website!

A space where you will find all the information about Leads IN TEACH, a strategic Erasmus + project to whose objectives and results you will not be indifferent.

Our main objective is to equip trainers with the necessary skills to use digital technology in a creative way, in order to give an answer to the trainees needs in terms of digital competence. To be able to do that and introduce technology in the classroom, improving their Digital Pedagogy competences is a must. But Digital Pedagogy is not about the technology, even if digital delivery clearly requires it; it's about the way we want to teach and the way students want to learn, being facilitated by technology.

C-VET trainers want to be able to use new technologies effectively and they want to know ways that will result in positive learning outcomes. This is where a digital pedagogy comes in. It provides them with the ability to meet new digital technologies and be able to use them effectively, contributing to mitigate the impact of Coronavirus crisis.

The trainers of C-VET system must transmit pedagogy before knowledge, and for that, they have to help the students to be able to obtain knowledge for themselves, motivating them in a context in which online training has come to stay. For this reason, teachers must learn to use resources to create and adapt the content to the technological supports that best adapt to this educational and technological heterogeneity. Hence, the other great horizontal priority of the project is social inclusion, which is, how we have seen, the great objective of the C_VET compared to other types of training.

This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Qui si trovano anche i link ai social media del progetto (in Facebook e Twitter), la possibilità di contattarci e le informazioni di ogni partner. Il sito web è disponibile in diverse lingue (spagnolo, bulgaro, polacco, inglese e italiano).

- Link a Leaders in Teach Facebook: <https://www.facebook.com/LedersInTeach/>
- Link a Leaders in Teach Twitter: <https://twitter.com/LeadersINTeach1>



2.1.2. La piattaforma Moodle

- Link alla piattaforma Leaders In Teach "*Ambiente di apprendimento di risorse educative aperte*": <https://learn.leadersinteach.eu/moodle/?lang=en>


Nella piattaforma Moodle si trova la sezione **Obiettivi di apprendimento**, dove si possono vedere tutti gli obiettivi del progetto che si possono raggiungere.

General

This training course is developed in the framework of the Leaders In Teach project, a partnership funded by the ERASMUS + programme, where different European organisations specialised in the areas of training and new technologies, have joined forces to develop a training itinerary and content that allows any trainer to improve their Digital Competences for education.

- The training course material has been developed to encourage an autonomous learning approach.
- Each module has been divided into learning units that will allow you to approach the basic concepts considered in each of them. At the end of each module, you will be able to answer a self-assessment questionnaire to measure your level of knowledge of the contents you have learnt.
- Using a "Learning by Doing" approach, at the end of each module we give you the opportunity to work with a real scenario to put into practice what you have learnt.



 Learning Objectives of the Training Course

[View](#)

In this document you will find the learning objectives of the course, which you will be able to verify as you go through the modules.

In questa sezione sono riportati gli obiettivi di apprendimento di ogni modulo della piattaforma:

- Modulo 1: Competenze pedagogiche digitali per l'apprendimento C_VET.
 - 1. Conoscere il contesto e il quadro di riferimento per lo sviluppo e la valutazione delle competenze di pedagogia digitale.
 - 2. Sapere cos'è la competenza digitale.
 - 3. Sapere che cos'è una competenza pedagogica.
 - 4. Sapere cos'è una competenza pedagogica digitale.
 - 5. Conoscere le competenze digitali necessarie per i formatori C_VET
- Modulo 2: Tecnologie digitali e approcci pedagogici digitali per migliorare i programmi C_VET.
 - 1. Conoscere e gestire diversi ambienti di apprendimento virtuale per migliorare i programmi C_VET.
 - 2. Conoscere le possibilità offerte dalla pedagogia digitale per l'istruzione C_VET.



- 3. Imparare ad affrontare le sfide della pedagogia digitale nell'istruzione C_VET.
- 4. Saper mantenere gli studenti al centro dell'azione formativa nell'apprendimento e nell'insegnamento digitale.

➤ Modulo 3: Pedagogie innovative e aperte nell'apprendimento C_VET.

- 1. Selezionare le strategie metodologiche più adatte all'apprendimento digitale e alle pedagogie aperte.
- 2. Selezionare le risorse tecnologiche più adatte per facilitare l'apprendimento
- 3. Coinvolgere e sostenere gli studenti nelle pedagogie aperte
- 4. Coinvolgere gli studenti nella creazione del materiale digitale della classe.

➤ Modulo 4: Strumenti digitali e relative strategie a sostegno di approcci innovativi per la promozione dell'istruzione aperta e di pratiche innovative nell'era digitale.

- 1. Conoscere i vantaggi dell'utilizzo di strumenti digitali per l'istruzione C_VET
- 2. Conoscere e gestire strumenti e risorse digitali per la creazione, l'editing e la pubblicazione di contenuti digitali.
- 3. Conoscere e gestire strumenti e risorse digitali per la collaborazione online e l'aggregazione collettiva.
- 4. Progettare, pianificare e valutare attività di apprendimento con diversi strumenti e risorse digitali.

➤ Modulo 5: Strumenti e approcci innovativi per aumentare la motivazione degli studenti attraverso la strategia della pedagogia digitale.

- 1. Imparare a utilizzare strumenti e approcci innovativi per aumentare la motivazione degli studenti C_VET attraverso la strategia della Pedagogia Digitale.
- 2. Conoscere l'importanza e il ruolo della motivazione per il successo delle prestazioni personali e professionali.
- 3. Scoprire come le storie di successo di persone che hanno percorso la stessa strada possono essere un potente fattore di ispirazione e
- 4. Saper utilizzare il digital storytelling per l'insegnamento e l'apprendimento online nell'istruzione C_VET.



In seguito vedremo la **struttura del corso di formazione**, dove si può vedere principalmente cosa si migliorerà o si conoscerà in ogni modulo.

General

This training course is developed in the framework of the Leaders In Teach project, a partnership funded by the ERASMUS + programme, where different European organisations specialised in the areas of training and new technologies, have joined forces to develop a training itinerary and content that allows any trainer to improve their Digital Competences for education.

- The training course material has been developed to encourage an autonomous learning approach.
- Each module has been divided into learning units that will allow you to approach the basic concepts considered in each of them. At the end of each module, you will be able to answer a self-assessment questionnaire to measure your level of knowledge of the contents you have learnt.
- Using a "Learning by Doing" approach, at the end of each module we give you the opportunity to work with a real scenario to put into practice what you have learnt.

Learning Objectives of the Training Course

[View](#)

In this document you will find the learning objectives of the course, which you will be able to verify as you go through the modules.

Training Course Structure

[View](#)

It is important that you have this document at hand, as it will guide you in the learning process.

➤ MODULO 1: Competenze pedagogiche digitali per l'apprendimento C_VET.

- U1. Che cos'è la competenza digitale?
- U2. Che cos'è una competenza pedagogica?
- U3. Che cos'è una competenza digitale pedagogica?
- U4. Aree di competenza digitale per i formatori C_VET.
- U5. Competenze da raggiungere per ogni area.
- U6. Descrizioni delle abilità raggiunte in base al livello, all'area e alla competenza

➤ MODULO 2: Tecnologie digitali e approcci pedagogici digitali per migliorare i programmi C_VET.

- U1. Quali possibilità offre la "Pedagogia digitale"?
- U2. Quali sono le sfide della "Pedagogia digitale"?
- U3. Livello esperienziale in "Pedagogia digitale"
- U4. Un approccio "centrato sullo studente"
- U5. Progettiamo!

➤ MODULO 3: Pedagogie innovative e aperte nell'apprendimento C_VET.

- U1. Digitalizzazione e innovazione nell'apprendimento C_VET



- U2. Che cos'è la pedagogia aperta?
 - U3. Elementi di pedagogia aperta
 - U4. Coinvolgere e sostenere gli studenti nella Pedagogia aperta
 - U5. Scelta e creazione di materiale digitale U6. Coinvolgere gli studenti nella creazione di materiale digitale di classe
- MODULO 4: Strumenti digitali e relative strategie a supporto di approcci innovativi per la promozione dell'istruzione aperta e di pratiche innovative nell'era digitale.
- U1. Strumenti digitali nell'istruzione
 - U2. Strumenti digitali per una didattica aperta e innovativa
 - U2.1. Elenco degli strumenti e descrizioni
 - U2.2. Come utilizzarli e integrarli
 - U3. Uso di strumenti e risorse digitali: copyright e licenze
- MODULO 5: Strumenti e approcci innovativi per aumentare la motivazione degli studenti attraverso la strategia della Pedagogia Digitale.
- U1. La motivazione nell'educazione
 - U2. Strumenti per la motivazione
 - U3. Gli archetipi dei personaggi di Carl Jung e lo storytelling digitale
 - U4. I 7 elementi della narrazione digitale
 - U5. Strumenti gratuiti essenziali per gli educatori
 - U6. Creare una storia digitale



Dopo la struttura verrà visualizzato il **questionario di autovalutazione**, nel quale sarà possibile misurare le proprie competenze digitali.

General

This training course is developed in the framework of the Leaders In Teach project, a partnership funded by the ERASMUS + programme, where different European organisations specialised in the areas of training and new technologies, have joined forces to develop a training itinerary and content that allows any trainer to improve their Digital Competences for education.

- The training course material has been developed to encourage an autonomous learning approach.
- Each module has been divided into learning units that will allow you to approach the basic concepts considered in each of them. At the end of each module, you will be able to answer a self-assessment questionnaire to measure your level of knowledge of the contents you have learnt.
- Using a "Learning by Doing" approach, at the end of each module we give you the opportunity to work with a real scenario to put into practice what you have learnt.

Learning Objectives of the Training Course

[View](#)

In this document you will find the learning objectives of the course, which you will be able to verify as you go through the modules.



Training Course Structure

[View](#)

It is important that you have this document at hand, as it will guide you in the learning process.

SELF-ASSESSMENT QUESTIONNAIRE

[View](#)

[Make attempts: 1](#)

[Receive a grade](#)

La possibilità di fare questo questionario dipende dal fatto che abbiate effettuato il login alla piattaforma Moodle; c'è solo una possibilità di fare questo questionario che vi informerà sulle vostre competenze digitali. C'è una ruota che, se selezionata, rende effettiva la registrazione come utente della piattaforma Moodle.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Developing Digital Pedagogy Competences for C_VET trainers (English)

Badges

Competencies

Grades

General

MODULE 1. Digital pedagogical competences in vocational training for employment

MODULE 2. Digital technologies and Digital Pedagogical approaches to enhance C_VET programs.

MODULE 3. Innovative and Open Pedagogies

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Developing Digital Pedagogy Competences for C_VET trainers (English)

Home / Courses / Developing Digital Pedagogy Competences for C_VET trainers (English)

Enrol me in this course

General

This training course is developed in the framework of the Leaders In Teach project, a partnership funded by the ERASMUS + programme, where different European organisations specialised in the areas of training and new technologies, have joined forces to develop a training itinerary and content that allows any trainer to improve their Digital Competences for education.

- The training course material has been developed to encourage an autonomous learning approach.
- Each module has been divided into learning units that will allow you to approach the basic concepts considered in each of them. At the end of each module, you will be able to answer a self-assessment questionnaire to measure your level of knowledge of the contents you have learnt.
- Using a "Learning by Doing" approach, at the end of each module we give you the opportunity

<https://learn.leadersinteach.eu/moodle/enrol/index.php?id=2>

Nella mapa delle competenze digitali sono spiegate le diverse competenze e i gradi che si possono avere.



I diversi **moduli** del corso sono composti da tre parti, dopo una piccola introduzione a ciascun modulo:

1. Modulo
2. Questionario di valutazione
3. Scenario di vita reale

Nello scenario reale, potete dimostrare le conoscenze acquisite nei moduli. C'è una situazione che può verificarsi nella vita reale e che dovete risolvere utilizzando le informazioni del modulo. Ogni scenario reale è adattato all'argomento del modulo.

Infine, alla fine della piattaforma Moodle troverete il **Set di risorse**, dove potrete trovare strumenti utili per migliorare le vostre competenze e sviluppare un'esperienza didattica più dinamica e creativa. Qui potete trovare applicazioni incentrate su:

MODULE 1. Digital pedagogical competences in vocational training for employment

Welcome to Module 1 "Digital pedagogical competences in vocational training for employment ". This module consists of 4 units. Below you will find the training material for each unit, as well as additional resources and evaluation questionnaires.

- U1. What is Digital Competence?
- U2. Competences to be achieved for each area and its descriptions.
- U3. What is a pedagogical digital competence and digital pedagogical competence?
- U4. Digital competence areas for C_VET Trainers.

Module 1

[View](#)

Evaluation 1

[MARK AS DONE](#)

In this section we present a series of exercises that will help you to test the knowledge acquired in this module.

Real Life Scenario 1

[View](#)

In this document you will see the learning scenario of Module 1.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- ❖ Comunicazione
- ❖ Collaborazione
- ❖ Strumenti di bookmarking
- ❖ Creazione di contenuti
- ❖ Indagini, sondaggi e quiz

Resources



Set of Resources

MARK AS DONE

Set of Resources

MARK AS DONE

