



Teachers

Empowering VET practitioners to create
effective and engaging digital micro-learning
experiences through Instructional Design

PROJECT No: 2023-1-ES01-KA220-VET-000159464

Matrice delle competenze UE e risultati dell'apprendimento

Progettazione didattica centrata sullo studente per il micro-apprendimento



Introduzione	3
Unità di competenza.....	5
Risultati dell'apprendimento (Learning Outcomes)	6
Unità di Competenza 1.....	6
Unità di Competenza 2.....	7
Unità di Competenza 3.....	8
Unità di Competenza 4.....	9
Unità di Competenza 5.....	10
Unità di Competenza 6.....	11
Unità di Competenza 7.....	12
Unità di Competenza 8.....	13

Introduzione

La rapida evoluzione della tecnologia digitale sta rimodellando numerosi aspetti della nostra vita, compresa l'istruzione. Riconoscendo l'importanza delle competenze e dell'alfabetizzazione digitali, la strategia digitale dell'Unione europea enfatizza il rafforzamento delle competenze digitali nell'ambito dell'istruzione e formazione professionale (IFP). Questa iniziativa è fondamentale per fornire sia agli insegnanti che agli studenti gli strumenti necessari per operare in modo efficace in un mondo sempre più digitale. L'urgenza di adattare il sistema di IFP all'istruzione digitale è stata particolarmente sottolineata dalla pandemia da COVID-19, che ha evidenziato la necessità di poter offrire esperienze di apprendimento digitale efficaci e coinvolgenti.

Tuttavia, la creazione di tali esperienze rimane un compito arduo per molti operatori IFP. La consultazione pubblica sul Piano d'Azione per l'istruzione digitale 2021-2027 ha rivelato che i professionisti dell'istruzione hanno un grande e forte bisogno di linee guida pratiche per implementare l'apprendimento a distanza, online o blended, in maniera più inclusiva ed efficace. Le Aree specifiche che, più di altre, richiedono linee guida sono quelle che riguardano l'adattamento dei contenuti e del processo di valutazione all'ambiente digitale. Inoltre, il passaggio verso una società digitale richiede che i contenuti educativi si evolvano per soddisfare le preferenze degli studenti, che si sono spostate sempre più verso la possibilità di utilizzare materiali dinamici, interattivi e multimediali.

Il panorama dell'insegnamento e dell'apprendimento in continua evoluzione, insieme all'evidente trasformazione intervenuta nel mercato del lavoro a vari livelli, richiedono agli operatori dell'IFP di tenersi continuamente aggiornati e di sviluppare o rafforzare le proprie competenze, in primo luogo nell'ambito della progettazione formativa e della creazione di esperienze digitali incentrate sullo studente. Approcci innovativi come il *micro-apprendimento* e l'*edutainment* sono stati identificati come metodi efficaci per migliorare il coinvolgimento, l'interattività e la motivazione nei contesti di apprendimento digitale.

Introduzione al ID Teachers

Il progetto ID Teachers è stato progettato per migliorare le competenze dei professionisti dell'IFP relativamente alle pedagogie e agli strumenti digitali necessari per creare esperienze di micro-apprendimento efficaci e coinvolgenti. Concentrandosi sulla progettazione didattica, il progetto mira a supportare i formatori e gli educatori nella transizione verso l'ambiente digitale, elevando al contempo la qualità dell'esperienza formativa offerta ai discenti.

Il progetto si propone, pertanto, di raggiungere i seguenti obiettivi:

- Miglioramento dell'apprendimento attraverso lo sviluppo di esperienze di micro-apprendimento progettate con obiettivi chiari, contenuti appropriati e strategie didattiche coinvolgenti.
- Innalzamento del grado di flessibilità dell'apprendimento, attraverso l'ideazione di esperienze di micro-apprendimento accessibili in qualsiasi momento, ovunque e da qualsiasi dispositivo, che consentono agli studenti di apprendere al proprio ritmo e secondo il proprio programma.
- Innalzamento del grado di coinvolgimento, attraverso esperienze di micro-apprendimento interattive e coinvolgenti che migliorano la motivazione e la concentrazione degli studenti.
- Abilitazione di una valutazione più efficace dei risultati dell'apprendimento, che restituisca in maniera veritiera il grado di conseguimento degli obiettivi formativi e fornisca feedback significativi agli studenti.
- Miglioramento delle opportunità di sviluppo professionale, attraverso interventi formativi di immediata utilità e orientati a promuovere una cultura dell'apprendimento continuo all'interno della comunità IFP.

Introduzione al Quadro delle Competenze

Per garantire il successo del progetto ID Teachers, è stato sviluppato un solido quadro di competenze, che si basa su linee guida metodologiche e modelli consolidati, tra i quali:

- **European Skills/Competences, qualifications, and Occupations (ESCO) (ESCO)** per i progettisti della formazione.
- **Design Perspectives:** una strategia per le competenze di progettazione lanciata dal Design Council.
- **PISA Global Competence Framework dell'OSCE** per gli studenti in un mondo interconnesso.
- **EntreComp:** Il quadro delle competenze imprenditoriali della Commissione europea.
- **DigComp 2.0:** Il quadro delle competenze digitali per i cittadini edito dalla Commissione europea.
- **GreenComp:** Il quadro europeo delle competenze in materia di sostenibilità edito dalla Commissione europea.

Questi riferimenti intendono assicurare agli operatori IFP un solido bagaglio di conoscenze scientifiche ed empiriche, le competenze chiave e le strategie pratiche necessarie per progettare e offrire esperienze di apprendimento digitale di alta qualità. Traendo ispirazione da queste linee guida, il progetto ID Teachers mira a promuovere una cultura dello sviluppo professionale continuo e l'innovazione nel settore dell'IFP, con l'ambizione ultima di contribuire al miglioramento della qualità e dell'efficacia dell'istruzione digitale in Europa.

Unità di competenza

Il percorso formativo si basa sulle seguenti Unità di Competenza:

Unità di competenza 1- Capire il Learner-Centred Instructional Design

Unità di competenza 2- Progettare moduli di micro-apprendimento

Unità di competenza 3- Adattare i contenuti al micro-apprendimento

Unità di competenza 4- Strumenti tecnologici per il micro-apprendimento

Unità di competenza 5- Strategie di valutazione

Unità di competenza 6- Accessibilità e inclusività nella progettazione didattica

Unità di competenza 7- Facilitazione e supporto nell'IFP

Unità di competenza 8- Considerazioni etiche relative alla progettazione didattica

Risultati dell'apprendimento (Learning Outcomes)

Unità di Competenza 1
Capire il Learner-Centred Instructional Design

OBIETTIVI	<p>In questa unità, gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprenderanno i principi fondamentali della progettazione centrata sul discente e la sua applicazione alla didattica • esploreranno i diversi approcci della progettazione centrata sul discente e la loro applicazione alla realizzazione di strumenti didattici adeguati • saranno in grado di analizzare i vantaggi della progettazione didattica centrata sul discente saranno in grado di metterne in grado i principi e le metodologie nei contesti educativi
------------------	--

LO 1.1	Applicare capacità analitiche per comprendere e mettere in pratica i principi della progettazione centrata sui discenti	Competenze	Pensiero analitico, comunicazione.
		Conoscenza	Approcci Learner-Centred, evidenze dalla ricerca.
		Responsabilità	Autonomia nella progettazione; applicazione dei principi in modo efficace.
LO 1.2	Utilizzare strategie di differenziazione e personalizzazione nell'interazione, per soddisfare le diverse esigenze e aspettative degli studenti.	Competenze	Tecniche di differenziazione, metodi di personalizzazione.
		Conoscenza	Variabilità dello studente, modelli di personalizzazione dell'apprendimento.
		Responsabilità	Autonomia nell'adattamento; applicazione di esperienze di personalizzazione.
LO 1.3	Progettare moduli di micro-apprendimento allineati con i principi Learner-Centred.	Competenze	Progettazione del modulo, allineamento didattico.
		Conoscenza	Migliori pratiche di micro-apprendimento.
		Responsabilità	Autonomia nella creazione dei moduli; allineamento ai principi.
LO 1.4	Creare contenuti di micro-learning che promuovano il coinvolgimento e l'autonomia degli studenti.	Competenze	Creazione di contenuti, strategie di coinvolgimento.
		Conoscenza	Caratteristiche del micro-apprendimento.
		Responsabilità	Autonomia nella creazione dei contenuti; facilitazione del coinvolgimento.
LO 1.5	Implementare strategie didattiche Learner-Centred per migliorare l'efficacia delle esperienze di micro-apprendimento.	Competenze	Applicazione della strategia didattica.
		Conoscenza	Metodologie di apprendimento Learner-Centred.
		Responsabilità	Autonomia nell'implementazione della strategia; miglioramento dell'efficacia.

Unità di Competenza 2

Progettare moduli di micro-apprendimento

OBIETTIVI	<p>In questa unità, gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • acquisiranno le competenze necessarie alla progettazione di moduli di micro-apprendimento adattati agli specifici obiettivi di apprendimento • impareranno a integrare efficacemente elementi multimediali e funzionalità interattive nei contenuti di micro-apprendimento • svilupperanno le competenze necessarie per adattare i contenuti formativi al micro-apprendimento, garantendo il coinvolgimento e la fidelizzazione degli studenti
------------------	--

LO 2.1	Sviluppare contenuti di micro-apprendimento in linea con le caratteristiche e gli obiettivi di questa metodologia.	Competenze	Sviluppo dei contenuti, allineamento.
		Conoscenza	Principi di micro-apprendimento.
		Responsabilità	Autonomia nello sviluppo dei contenuti; allineamento agli obiettivi.
LO 2.2	Utilizzare elementi multimediali in modo efficace per migliorare il coinvolgimento e l'efficacia dei contenuti di micro-apprendimento.	Competenze	Integrazione multimediale, miglioramento del coinvolgimento.
		Conoscenza	Principi di progettazione multimediale.
		Responsabilità	Autonomia nella selezione multimediale; miglioramento del coinvolgimento.
LO 2.3	Creare "pillole" formative per una maggiore efficacia dell'apprendimento.	Competenze	Creazione di attività, promozione del focus formativo.
		Conoscenza	Vantaggi dell'apprendimento in pillole.
		Responsabilità	Autonomia nella progettazione delle attività; focalizzazione degli studenti
LO 2.4	Adattare i contenuti per l'erogazione del micro-learning, assicurandosi che siano adatti all'audience e al contesto.	Competenze	Adattamento dei contenuti, targeting dell'audience.
		Conoscenza	Fattori contestuali.
		Responsabilità	Autonomia nell'adattamento; idoneità dell'audience.
LO 2.5	Valutare l'efficacia dei moduli di micro-apprendimento, apportando modifiche per migliorare i risultati degli studenti.	Competenze	Valutazione, aggiustamento.
		Conoscenza	Criteri di valutazione.
		Responsabilità	Autonomia nella valutazione; miglioramento dei risultati.

Unità di Competenza 3

Adattare i contenuti al micro-apprendimento

OBIETTIVI	<p>In questa unità, gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • acquisiranno competenze sulle tecniche da utilizzare per segmentare e sequenziare i contenuti ottimizzati in ambienti di micro-apprendimento • esploreranno le tecniche di storytelling e le strategie di gamification per migliorare l'efficacia dei contenuti di micro-apprendimento • impareranno a valutare e selezionare gli strumenti tecnologici più appropriati per creare ed erogare contenuti di micro-apprendimento
------------------	--

LO 3.1	Utilizzare tecniche di segmentazione e sequenziamento dei contenuti per scomporre informazioni complesse e garantire una progressione logica.	Competenze	Suddivisione, sequenziamento.
		Conoscenza	Teoria del carico cognitivo, principi di sequenziamento.
		Responsabilità	Autonomia nella segmentazione e nel sequenziamento; progressione logica.
LO 3.2	Semplificare concetti complessi in modo efficace mantenendo l'integrità e la profondità del contenuto.	Competenze	Semplificazione, integrità dei contenuti.
		Conoscenza	Strategie di semplificazione.
		Responsabilità	Autonomia nella semplificazione; mantenimento dell'integrità dei contenuti.
LO 3.3	Utilizzare tecniche di narrazione per coinvolgere gli studenti e trasmettere concetti chiave in modo significativo e riconoscibile.	Competenze	Narrazione, coinvolgimento.
		Conoscenza	Strutture narrative.
		Responsabilità	Autonomia nella narrazione; coinvolgimento e relazionalità.
LO 3.4	Incorporare elementi di gamification nella progettazione del micro-learning per migliorare la motivazione e la partecipazione degli studenti.	Competenze	Progettazione di gamification, miglioramento della motivazione.
		Conoscenza	Principi di gamification.
		Responsabilità	Autonomia nella progettazione della gamification; miglioramento della motivazione.
LO 3.5	Valutare l'efficacia degli adattamenti dei contenuti nel micro-apprendimento, perfezionando le strategie basate sul feedback degli studenti.	Competenze	Valutazione, perfezionamento.
		Conoscenza	Strategie di adattamento.
		Responsabilità	Autonomia nella valutazione; perfezionamento in base al feedback.

Unità di Competenza 4

Strumenti tecnologici per il micro-apprendimento

OBIETTIVI	<p>In questa unità, gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • acquisiranno le abilità necessarie ad utilizzare i sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS) e gli strumenti per la creazione di contenuti di micro-apprendimento • esploreranno le piattaforme di mobile learning e gli strumenti di collaborazione sociale più adatti per l'erogazione del micro-learning • impareranno a valutare l'efficacia degli strumenti tecnologici e a scegliere quelli più adatti ai loro progetti di micro-apprendimento
------------------	---

LO 4.1	Navigare e utilizzare i Sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS) per fornire contenuti di micro-apprendimento in modo efficace.	Competenze	Navigazione LMS, distribuzione dei contenuti.
		Conoscenza	Funzionalità dell'LMS.
		Responsabilità	Autonomia nella navigazione; distribuzione efficace dei contenuti.
LO 4.2	Utilizzare e creare strumenti per contenuti di micro-apprendimento coinvolgenti e interattivi.	Competenze	Competenza nell'utilizzo degli strumenti di creazione, creazione di contenuti.
		Conoscenza	Funzionalità dello strumento di creazione.
		Responsabilità	Autonomia nell'utilizzo dello strumento; creazione dei contenuti.
LO 4.3	Utilizzare le piattaforme di mobile learning per facilitare le esperienze di apprendimento accessibili su vari dispositivi e da vari luoghi.	Competenze	Utilizzo delle piattaforme mobile, promozione dell'accessibilità.
		Conoscenza	Tendenze del mobile learning.
		Responsabilità	Autonomia nell'utilizzo delle piattaforme; promozione dell'accessibilità.
LO 4.4	Integrare strumenti di apprendimento sociale e collaborativo in ambienti di micro-apprendimento per favorire l'interazione e la condivisione delle conoscenze.	Competenze	Integrazione degli strumenti, facilitazione della collaborazione.
		Conoscenza	Teorie dell'apprendimento sociale.
		Responsabilità	Autonomia nell'integrazione; facilitazione della collaborazione.
LO 4.5	Valutare gli strumenti tecnologici per il micro-apprendimento in base alla loro idoneità ed efficacia nel migliorare le esperienze di apprendimento.	Competenze	Valutazione degli strumenti, valutazione dell'efficacia.
		Conoscenza	Panorama degli strumenti tecnologici.
		Responsabilità	Autonomia nella valutazione; migliorare le esperienze di apprendimento.

Unità di Competenza 5
Strategie di valutazione

OBIETTIVI	<p>In questa unità, gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • svilupperanno le competenze necessarie alla progettazione di valutazioni formative su misura per ambienti di micro-apprendimento • esploreranno approcci di valutazione adattivi e metodi di valutazione basati sulle prestazioni per valutare i risultati del micro-apprendimento • impareranno a fornire feedback costruttivi e a facilitare la riflessione per supportare i progressi degli studenti nelle attività di micro-apprendimento
------------------	---

LO 5.1	Progettare tecniche di valutazione formativa per monitorare i progressi degli studenti e fornire feedback tempestivi.	Competenze	Progettazione della valutazione, restituzione di feedback.
		Conoscenza	Principi di valutazione formativa.
		Responsabilità	Autonomia nella progettazione; restituzione di feedback.
LO 5.2	Sviluppare valutazioni basate sulle prestazioni per valutare le abilità pratiche e l'applicazione delle conoscenze in contesti di micro-apprendimento.	Competenze	Valutazione delle prestazioni, valutazione delle competenze.
		Conoscenza	Metodi di valutazione delle prestazioni.
		Responsabilità	Autonomia nello sviluppo della valutazione; valutazione delle competenze.
LO 5.3	Implementare meccanismi di feedback negli ambienti di micro-apprendimento per incoraggiare la riflessione e il miglioramento degli studenti.	Competenze	Implementazione del feedback, facilitazione della riflessione.
		Conoscenza	Strategie di feedback.
		Responsabilità	Autonomia nell'attuazione; facilitare la riflessione.
LO 5.4	Progettare approcci di valutazione adattivi nelle esperienze di apprendimento personalizzate e soddisfare le esigenze individuali degli studenti.	Competenze	Progettazione della valutazione adattiva, personalizzazione.
		Conoscenza	Principi di valutazione adattiva.
		Responsabilità	Autonomia nella progettazione; personalizzazione.
LO 5.5	Utilizzare tecniche di coinvolgimento per creare attività di micro-apprendimento interattive e coinvolgenti che migliorino la partecipazione degli studenti.	Competenze	Progettazione dell'engagement, facilitazione dell'interazione.
		Conoscenza	Strategie di coinvolgimento.
		Responsabilità	Autonomia nell'utilizzo della tecnica; valorizzazione della partecipazione.

Unità di Competenza 6

Accessibilità e inclusività nella progettazione didattica

OBIETTIVI	<p>In questa unità, gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprenderanno i principi dell'Universal Design for Learning (UDL) e come applicarli per creare esperienze di micro-apprendimento accessibili • conosceranno gli standard di accessibilità e le linee guida per i contenuti digitali per garantire la conformità nella progettazione del micro-learning • svilupperanno strategie per affrontare la diversità degli studenti e per promuovere l'inclusività negli ambienti di micro-apprendimento
------------------	---

LO 6.1	Applicare i principi dell'Universal Design for Learning (UDL) per garantire l'accessibilità e l'inclusività nella progettazione del micro-learning.	Competenze	Applicazione UDL, promozione dell'accessibilità.
		Conoscenza	Linee guida dell'UDL.
		Responsabilità	Autonomia nell'applicazione; accessibilità e l'inclusività.
LO 6.2	Implementare standard di accessibilità per la creazione di contenuti digitali, rispettando le normative e le linee guida per garantire che i contenuti siano accessibili a tutti gli studenti.	Competenze	Implementazione dell'accessibilità, conformità.
		Conoscenza	Standard di accessibilità.
		Responsabilità	Autonomia nell'attuazione; Responsabilità della conformità.
LO 6.3	Affrontare la diversità degli studenti e personalizzare i contenuti di micro-apprendimento per soddisfare diversi stili di apprendimento, preferenze ed esigenze.	Competenze	Personalizzazione, accoglienza della diversità.
		Conoscenza	Fattori di diversità dello studente.
		Responsabilità	Autonomia nella personalizzazione; Responsabilità dell'accoglienza.
LO 6.4	Progettare in modo inclusivo, creando esperienze di apprendimento inclusivo, favorendo il senso di appartenenza degli studenti.	Competenze	Design inclusivo, celebrazione della diversità.
		Conoscenza	Principi di progettazione inclusiva.
		Responsabilità	Autonomia nella progettazione; favorire l'appartenenza.
LO 6.5	Valutare l'accessibilità e l'inclusività dei materiali di micro-apprendimento, identificando le aree di miglioramento e implementando gli aggiustamenti necessari.	Competenze	Valutazione, implementazione dell'adeguamento.
		Conoscenza	Criteri di valutazione dell'accessibilità e dell'inclusività.
		Responsabilità	Autonomia nella valutazione; miglioramento e adeguamento.

Unità di Competenza 7
Facilitazione e supporto nell'IFP

OBIETTIVI	<p>In questa unità, gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> svilupperanno meccanismi efficaci di sostegno agli studenti adattati alle esigenze specifiche dell'istruzione e della formazione professionale acquisiranno competenze in materia di facilitazione dell'apprendimento collaborativo e promozione del lavoro di squadra per gli studenti dell'IFP impareranno come erogare interventi di coaching e mentoring agli studenti dell'IFP, guidandoli attraverso il loro percorso di formazione professionale
------------------	---

LO 7.1	Fornire meccanismi efficaci di sostegno agli studenti nei contesti IFP, dimostrando reattività alle esigenze e alle sfide che essi pongono.	Competenze	Erogazione degli interventi di affiancamento, reattività.
		Conoscenza	Meccanismi di sostegno all'IFP, bisogni degli studenti nell'istruzione professionale.
		Responsabilità	Autonomia nel fornire supporto; Responsabilità nella risposta ai bisogni degli studenti.
LO 7.2	Facilitare le attività di apprendimento collaborativo tra gli studenti dell'IFP, favorendo il lavoro di squadra e lo scambio di conoscenze all'interno dei contesti professionali.	Competenze	Facilitazione, collaborazione.
		Conoscenza	Teorie dell'apprendimento collaborativo nell'IFP, dinamiche del lavoro di squadra in ambito professionale.
		Responsabilità	Autonomia nella facilitazione; favorire la collaborazione.
LO 7.3	Costruire una comunità di apprendimento di supporto all'interno degli ambienti IFP, promuovendo il coinvolgimento e l'interazione tra gli studenti della formazione professionale.	Competenze	Costruzione di comunità, promozione del coinvolgimento.
		Conoscenza	Strategie di costruzione di comunità nell'IFP, tecniche di coinvolgimento per gli studenti dell'IFP.
		Responsabilità	Autonomia nella costruzione della comunità; promuovere il coinvolgimento.
LO 7.4	Fornire interventi di coaching e mentoring agli studenti dell'IFP, guidandoli attraverso percorsi formativi personalizzati	Competenze	Coaching, tutoraggio.
		Conoscenza	Principi di coaching e mentoring nell'IFP, strategie di sostegno agli studenti dell'IFP.
		Responsabilità	Autonomia nel fornire supporto; assistenza personalizzata.
LO 7.5	Promuovere le capacità di apprendimento autodiretto tra gli studenti dell'IFP, per favorire l'assunzione di responsabilità nel proprio sviluppo professionale..	Competenze	Promozione dell'apprendimento autodiretto, facilitazione nella definizione degli obiettivi.
		Conoscenza	Teorie dell'apprendimento autodiretto nell'IFP, pianificazione dello sviluppo professionale.
		Responsabilità	Autonomia nel favorire l'apprendimento autodiretto; facilitazione nella definizione degli obiettivi.

Unità di Competenza 8

Considerazioni etiche nella progettazione didattica

OBIETTIVI	<p>In questa unità, gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • acquisiranno consapevolezza circa le considerazioni etiche relative alla privacy, alla protezione dei dati e alla proprietà intellettuale nella progettazione del micro-learning • esploreranno le strategie atte a promuovere la cittadinanza digitale e l'uso responsabile della tecnologia negli ambienti di micro-apprendimento • impareranno a navigare tra i dilemmi etici e a prendere decisioni informate riguardo alle questioni etiche nella progettazione del micro-learning
------------------	---

LO 8.1	Garantire che le misure di protezione della privacy e dei dati siano implementate nella progettazione e nell'erogazione del micro-learning, rispettando le normative e le linee guida pertinenti.	Competenze	Tutela della privacy, sicurezza dei dati.
		Conoscenza	Leggi sulla privacy, norme sulla protezione dei dati.
		Responsabilità	Autonomia nell'attuazione; Responsabilità della conformità.
LO 8.2	Difendere i diritti di proprietà intellettuale nella creazione di contenuti di micro-apprendimento, rispettando le leggi sul diritto d'autore e riconoscendo le fonti in modo appropriato.	Competenze	Gestione della proprietà intellettuale, rispetto del diritto d'autore.
		Conoscenza	Leggi sulla proprietà intellettuale, principi sul diritto d'autore.
		Responsabilità	Autonomia nella gestione dei diritti; Responsabilità del riconoscimento.
LO 8.3	Considerare le implicazioni etiche relative all'apprendimento nel micro-learning, garantendo trasparenza ed equità nella raccolta e analisi dei dati.	Competenze	Analisi etica, promozione della trasparenza.
		Conoscenza	Etica dell'analisi.
		Responsabilità	Autonomia nelle considerazioni etiche; Responsabilità per la trasparenza.
LO 8.4	Ottenere il consenso dello studente per la raccolta e l'utilizzo dei dati nelle attività di micro-apprendimento, rispettando le preferenze individuali sulla privacy.	Competenze	Gestione del consenso, rispetto della privacy.
		Conoscenza	Regolamentazione della raccolta dati, preferenze privacy.
		Responsabilità	Autonomia nella gestione del consenso; Responsabilità del rispetto della privacy.
LO 8.5	Promuovere la cittadinanza digitale e l'uso responsabile della tecnologia tra gli studenti, favorendo la consapevolezza dell'etica online e dei diritti digitali.	Competenze	Promozione della cittadinanza digitale, educazione all'etica online.
		Conoscenza	Diritti digitali, linee guida etiche online.
		Responsabilità	Autonomia nella promozione; Responsabilità educativa.