

ESERCITARE LA CITTADINANZA DIGITALE

Il framework DigCompEdu

23 Novembre 2020
Stefania Giovanetti

AGENDA

- ❑ La cittadinanza digitale nella Legge 92/2019 e nelle Linee Guida
- ❑ Il framework DigComp 2.1
- ❑ La valutazione delle competenze digitali

**LA CITTADINANZA DIGITALE NELLA LEGGE 92/2019
E NELLE LINEE GUIDA**

I RIFERIMENTI NORMATIVI

- ◎ **LEGGE 20 agosto 2019, n. 92**
- ◎ *Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica*

- ◎ **DM 22 giugno 2020, n. 35**
- ◎ **Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica**
- ◎ *(ai sensi dell'articolo 3 della legge 20 agosto 2019, n. 92)*

- ◎ **Nota DGPER 19479 del 16 luglio 2020**
- ◎ *Piano formazione docenti per l'educazione civica di cui alla legge 92/2019*

VERSO LE COMPETENZE TRASVERSALI: LE SOLLECITAZIONI NORMATIVE

- ❑ la certificazione delle competenze**
- ❑ il curriculum delle studente (D.M. 6 agosto 2020, n.88)**
- ❑ le competenze trasversali e l'orientamento (ex ASL)**
- ❑ l'educazione civica**

ASPETTI CONTENUTISTICI E METODOLOGICI

Nel rispetto dell'autonomia organizzativa e didattica di ciascuna istituzione scolastica, le Linee guida si sviluppano intorno a **tre nuclei concettuali** che costituiscono i pilastri della legge, a cui possono essere ricondotte tutte le diverse tematiche dalla stessa individuate:

1. **costituzione**
2. **cittadinanza digitale**
3. **sviluppo sostenibile**

La **trasversalità** dell'insegnamento offre un **paradigma di riferimento diverso da quello delle discipline...** per sviluppare processi di interconnessione tra saperi disciplinari ed extradisciplinari.

L'EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE

Legge 92/2019 art.5

Linee guida

Nel rispetto dell'autonomia scolastica, l'offerta formativa erogata nell'ambito dell'insegnamento di cui al comma 1 prevede **almeno** le seguenti abilità e conoscenze digitali essenziali, da sviluppare con gradualità tenendo conto dell'età degli alunni e degli studenti:

- a) analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;
- b) interagire attraverso varie tecnologie digitali e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto;
- c) informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati; ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali;
- d) conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali, adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali;
- e) creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui; utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri;
- f) conoscere le politiche sulla tutela della riservatezza applicate dai servizi digitali relativamente all'uso dei dati personali;
- g) essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico; essere in grado di proteggere se' e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali; essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo.

Per "Cittadinanza digitale" deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali.

Sviluppare questa capacità a scuola, con studenti che sono già immersi nel web e che quotidianamente si imbattono nelle tematiche proposte, significa da una parte consentire **l'acquisizione di informazioni e competenze utili a migliorare questo nuovo e così radicato modo di stare nel mondo**, dall'altra **mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l'ambiente digitale comporta**, considerando anche le conseguenze sul piano concreto.

L'approccio e l'approfondimento di questi temi dovrà iniziare fin dal primo ciclo di istruzione: con opportune e diversificate strategie, infatti, tutte le età hanno il diritto e la necessità di esserne correttamente informate.

Non è più solo una questione di conoscenza e di utilizzo degli strumenti tecnologici, ma del **tipo di approccio** agli stessi; per questa ragione, affrontare l'educazione alla cittadinanza digitale non può che essere un impegno professionale che coinvolge tutti i docenti contitolari della classe e del Consiglio di classe.

COMPETENZE - CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Raccomandazione del Consiglio UE, maggio 2018)

Le competenze sono definite come una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti, in cui:

- ❑ la **conoscenza** si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono **le basi per comprendere** un certo settore o argomento
- ❑ per **abilità** si intende sapere ed essere capaci di **eseguire** processi ed **applicare** le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati
- ❑ gli **atteggiamenti** descrivono la **disposizione e la mentalità** per agire o reagire a idee, persone o situazioni

COMPETENZA DIGITALE

- ❑ La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo **con dimestichezza e spirito critico e responsabile** per apprendere, lavorare e partecipare alla **società**
- ❑ Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico

L. Floridi, *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Cortina Editore (2020)

- ◎ L'uomo dopo la «Quarta rivoluzione» (fine dell'antropocentrismo):
 - ✓ "open software" → entità incompleta che si costituisce *in fieri*
 - ✓ sostrato informazionale
 - ✓ nell'infosfera → ambiente costituito da informazioni
 - ✓ determinato dalle relazioni con le informazioni

LA VERA SFIDA NELL'INFOSFERA:
NON L'INNOVAZIONE DIGITALE, MA LA GOVERNANCE
DEL DIGITALE

ONLIFE

«LA SOCIETA' DELLE MANGROVIE»

Scrive Luciano Floridi:

“E' come la società delle mangrovie. Vivono in acqua salmastra, dove quella dei fiumi e quella del mare si incontrano. Un ambiente incomprensibile se lo si guarda con l'ottica dell'acqua dolce o dell'acqua salata. Onlife è questo: la nuova esistenza nella quale la barriera fra reale e virtuale è caduta, non c'è più differenza fra “online” e “offline”, ma c'è appunto una “onlife”: la nostra esistenza, che è ibrida come l'habitat delle mangrovie”.

IL FRAMEWORK DIGCOMP 2.1

I RIFERIMENTI EUROPEI NEW SKILLS AGENDA FOR EUROPE (2016)

Commissione e il Consiglio d'Europa hanno proposto la revisione delle precedenti raccomandazioni, focalizzato l'attenzione sulla centralità di un'istruzione di qualità basata sulle competenze

Raccomandazione
del Consiglio del 22
maggio 2018
"Competenze
chiave per
l'apprendimento
permanente"

Nuovo QCER
«Quadro comune di
riferimento per la
conoscenza delle
lingue in ambito
europeo»

Terza versione del
DigComp
o "Quadro
europeo della
competenza
digitale 2.1" (2017)

EntreComp
o "Quadro
europeo della
competenza
imprenditorialit
à"(2016)

I RIFERIMENTI EUROPEI

« QUADRO EUROPEO DELLA COMPETENZA DIGITALE» (DIG COMP 2.1)

- ❑ Pubblicato per la prima volta nel 2013 a cura del Joint Research Centre (JRC) ,il servizio scientifico e di conoscenza della Commissione Europea, DigComp è diventato un riferimento per lo sviluppo e la pianificazione strategica di iniziative sulle competenze digitali, sia a livello europeo sia nei singoli stati membri dell'Unione
- ❑ A giugno del 2016, JRC ha pubblicato DigComp 2.0, aggiornando la terminologia e il modello concettuale e presentando esempi di implementazione a livello europeo, nazionale e regionale
- ❑ DigComp 2.1 è l'evoluzione del **quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini**
- ❑ Partendo dal modello concettuale di riferimento pubblicato con DigComp 2.0, questo documento illustra otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo applicati al settore dell'istruzione e del lavoro

IL RIFERIMENTO EUROPEO: DIGCOMP 2.1

Legge 92/2019 art.5

- a) analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;
- b) interagire attraverso varie tecnologie digitali e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto;
- c) informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati; ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali;
- d) conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali, adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali;
- e) creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui; utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri;
- f) conoscere le politiche sulla tutela della riservatezza applicate dai servizi digitali relativamente all'uso dei dati personali;
- g) essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico; essere in grado di proteggere se' e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali; essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo

DigComp 2.1

1 Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

2 Comunicazione e collaborazione

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

3 Creazione di contenuti digitali

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

4 Sicurezza

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

5 Risolvere problemi

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare i divari di competenze digitali

LE COMPETENZE DIGITALI OGGI

- ❑ La diffusione delle tecnologie dell'informazione e comunicazione e la capillare disponibilità di connessione alla rete ha modificato lo scenario pubblico e privato dei cittadini
- ❑ Sono cambiate le modalità per esercitare la cittadinanza
- ❑ Emerge la necessità di maturare una gamma articolata di competenze digitali da agire in questo nuovo dominio della cittadinanza (in cui analogico e digitale si integrano progressivamente in ogni ambito)

L'INCLUSIONE DIGITALE

- ❑ Le opportunità offerte dalle tecnologie richiedono una riflessione sull'inclusione digitale, **ovvero la possibilità per tutti i cittadini di usufruire dei vantaggi derivati dall'uso delle tecnologie**
- ❑ L'inclusione digitale si tende a misurare in termini di accesso alle tecnologie, anche se non dipende esclusivamente dal possesso di mezzi tecnologici, ma dalle **conoscenze che si hanno per utilizzare tali mezzi**

IL FRAMEWORK DIGCOMP

- ◎ La competenza digitale, trasversale ad ogni altra competenza, risulta funzionale all'esercizio della cittadinanza e necessita di strumenti finalizzati a consentirne una puntuale definizione e valutazione
- ◎ È questo bisogno che il framework DIGCOMP intercetta, offrendo un punto di partenza, nella **descrizione e valutazione delle competenze digitali**, aperto a future integrazioni ed evoluzioni in linea con la fluidità che caratterizza la competenza digitale

LA STRUTTURA DEL MODELLO DIGCOMP

- ❑ Il modello DIGCOMP è un quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali. Costituisce un punto di riferimento per le iniziative degli stati membri volte a sviluppare e migliorare le competenze digitali dei cittadini
- ❑ Individua e descrive le competenze digitali in termini di conoscenze, abilità e atteggiamenti
- ❑ DIGCOMP fornisce una definizione dinamica della competenza digitale che **non guarda all'uso di strumenti specifici, ma ai bisogni di cui ogni cittadino della società dell'informazione e comunicazione è portatore: bisogno di essere informato, bisogno di interagire, bisogno di esprimersi, bisogno di protezione, bisogno di gestire situazioni problematiche connesse agli strumenti tecnologici ed ambienti digitali**
- ❑ Il quadro di riferimento europeo per le competenze digitali è uno strumento finalizzato a consentire una descrizione condivisa delle competenze digitali dei cittadini
- ❑ La struttura del quadro di riferimento DIGCOMP è stata usata per creare uno strumento di autovalutazione delle competenze digitali dei cittadini disponibile sul sito di Europass. Questo strumento serve a indicare nel proprio CV il livello di competenza digitale (<https://europass.cedefop.europa.eu/it/home>)

LA STRUTTURA DEL DIGCOMP

- ❑ Il modello DIGCOMP presenta una tassonomia per lo sviluppo della competenza digitale per i cittadini, con indicazioni riguardanti le singole competenze che costituiscono la competenza digitale

- ❑ Il modello completo consta di
 - ✓ 5 aree di competenza digitale
 - ✓ 21 competenze
 - ✓ 3 livelli (base, intermedio, avanzato)
 - ✓ esempi per ogni competenza di conoscenze, abilità e atteggiamenti
 - ✓ esempi di applicabilità del modello nell'ambito dell'educazione e dell'occupazione.

DIGCOMP 2.1

5 AREE DI COMPETENZA - 21 COMPETENZE

Informazione

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni
- 1.2 Valutare le informazioni
- 1.3 Memorizzare e recuperare le informazioni

Comunicazione

- 2.1 Interagire con le tecnologie
- 2.2 Condividere informazioni e contenuti
- 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza online
- 2.4 Collaborare attraverso i canali digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

Creazione di contenuti

- 3.1 Sviluppare contenuto
- 3.2 Integrare e rielaborare.
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

Sicurezza

- 4.1 Proteggere i dispositivi.
- 4.2 Proteggere i dati personali
- 4.3 Tutelare la salute
- 4.4 Proteggere l'ambiente

Problem-solving

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche
- 5.3 Innovare e creare utilizzando la tecnologia
- 5.4 Identificare i gap di competenza digitale

DIGCOMP 2.1 (2017)

- ❑ Rappresenta l'evoluzione del quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini ed è incentrata sull'**ampliamento dai tre livelli iniziali di padronanza a una descrizione a otto livelli più particolareggiata**
- ❑ Fornisce esempi di utilizzo per questi otto livelli, con l'obiettivo di sostenere gli stakeholder nell'implementazione futura di DigComp.

IL FRAMEWORK DIGCOMP 2.1

- ❑ Il framework DigComp si articola in 5 dimensioni:
 - ✓ Dimensione 1: Aree di competenze individuate come facenti parte delle competenze digitali
 - ✓ Dimensione 2: Descrittori delle competenze e titoli pertinenti a ciascuna area
 - ✓ Dimensione 3: Livelli di padronanza per ciascuna competenza. **Gli otto livelli di padronanza per ciascuna competenza sono stati definiti attraverso i risultati di apprendimento (tramite verbi di azione, secondo la tassonomia di Bloom) traendo ispirazione dalla struttura e dal vocabolario del quadro europeo delle qualifiche EQF (European Qualification Framework)**
 - ✓ Dimensione 4: Conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza
 - ✓ Dimensione 5: Esempi di utilizzo sull'applicabilità della competenza per diversi scopi

GLI 8 LIVELLI DI PADRONANZA

- ❑ Come mostra la tabella 1 nella pagina seguente, ciascun livello rappresenta un gradino in più nell'acquisizione da parte dei cittadini delle competenze in riferimento a tre indicatori: la **sfida cognitiva**, la **complessità delle attività** che possono gestire e la loro **autonomia** nello svolgimento dell'attività
- ❑ Ad es. un cittadino di livello 2 è in grado di ricordare e svolgere un compito semplice aiutato da qualcuno con competenze digitali solo in caso di necessità. Un cittadino di livello 5, invece, può applicare le conoscenze, svolgere diversi compiti e risolvere i problemi, oltre che aiutare gli altri a farlo
- ❑ I primi sei livelli di padronanza del nuovo quadro sono collegati ai tre livelli definiti in origine in DigComp 1.0. All'ultima versione del quadro di riferimento è stato aggiunto un nuovo livello altamente specializzato che comprende i livelli 7 e 8

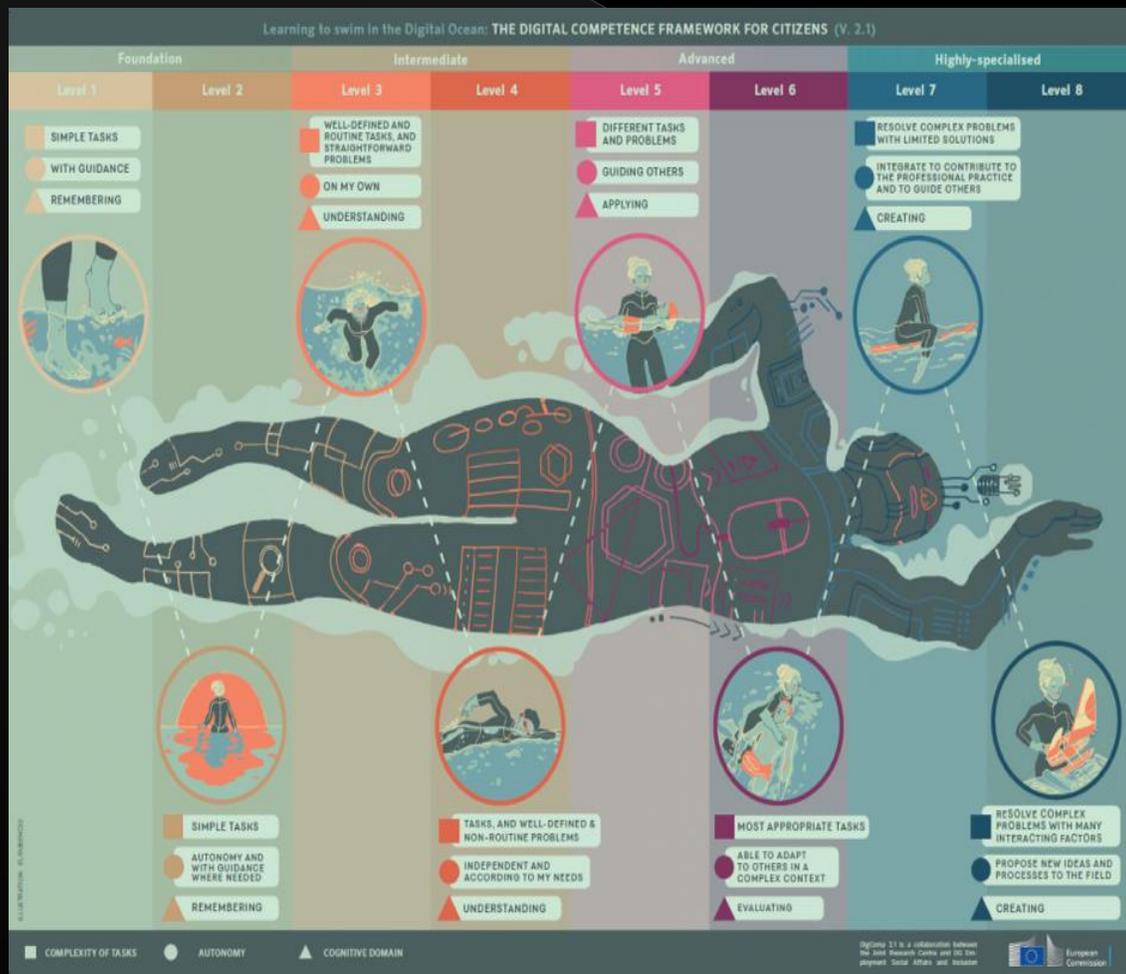
Tabella 1: Principali parole - chiave che contraddistinguono i livelli di padronanza

Table 1: Main keywords that feature the proficiency levels

Levels in DigComp 1.0	Levels in DigComp 2.1	Complexity of tasks	Autonomy	Cognitive domain
Foundation	1	Simple tasks	With guidance	Remembering
	2	Simple tasks	Autonomy and with guidance where needed	Remembering
Intermediate	3	Well-defined and routine tasks, and straightforward problems	On my own	Understanding
	4	Tasks, and well-defined and non-routine problems	Independent and according to my needs	Understanding
Advanced	5	Different tasks and problems	Guiding others	Applying
	6	Most appropriate tasks	Able to adapt to others in a complex context	Evaluating
Highly specialised	7	Resolve complex problems with limited solutions	Integrate to contribute to the professional practice and to guide others	Creating
	8	Resolve complex problems with many interacting factors	Propose new ideas and processes to the field	Creating

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.1	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida dove necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i miei bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi con soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

IMPARARE A NUOTARE NELL'OCEANO DIGITALE



EUROPEAN COMMISSION - DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK FOR CITIZENS (V. 2.1) - LEARNING TO SWIM IN THE DIGITAL OCEAN

Livelli di padronanza

1 Base 2 3 Intermedio 4

Esempi di utilizzo

02 Scenario di apprendimento: Preparare una breve relazione su un argomento specifico

<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • individuare i miei fabbisogni informativi, • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, • scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno, • identificare semplici strategie di ricerca personali. 	<p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • i miei fabbisogni informativi, • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, • scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno, • identificare Semplici strategie di ricerca personali. 	<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • spiegare i miei fabbisogni informativi, • svolgere ricerche ben definite e sistematiche per individuare informazioni e contenuti negli ambienti digitali, • spiegare come accedere e navigare al loro interno, • spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche 	<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • illustrare fabbisogni informativi, • organizzare le ricerche di dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, • descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno, • organizzare strategie di ricerca personali.
<p>con l'aiuto di un insegnante:</p> <p>Sono in grado di individuare siti web, blog e database digitali da un elenco nel mio libro di testo digitale per cercare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione.</p> <p>Sono inoltre in grado di individuare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione in questi siti web, blog e database digitali, oltre ad accedervi e a navigare al loro interno.</p> <p>Utilizzando un elenco di parole chiave ed etichette generiche disponibili nel mio libro di testo digitale, sono inoltre in grado di individuare quelle che potrebbero essere utili per trovare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione.</p>	<p>In classe con l'insegnante a cui posso rivolgermi in caso di necessità:</p> <p>Sono in grado di individuare siti web, blog e database digitali da un elenco nel mio libro di testo digitale per cercare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione.</p> <p>Sono inoltre in grado di individuare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione in questi siti web, blog e database digitali, oltre ad accedervi e a navigare al loro interno.</p> <p>Utilizzando un elenco di parole chiave ed etichette generiche disponibili nel mio libro di testo, sono inoltre in grado di individuare quelle che potrebbero essere utili per trovare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione.</p>	<p>Per conto mio:</p> <p>Sono in grado di nominare all'insegnante siti web, blog e database digitali a cui accedo abitualmente dal mio PC per consultare la bibliografia per i compiti a casa.</p> <p>Sono inoltre in grado di utilizzare parole chiave ben definite per trovare risorse bibliografiche all'interno di siti web, blog e database digitali e spiegare come accedere ai risultati e navigare al loro interno.</p> <p>Sono in grado di spiegare ai compagni le parole chiave e le etichette che utilizzo abitualmente per trovare riferimenti bibliografici negli ambienti digitali (blog, siti web, database) per preparare i miei compiti.</p>	<p>Sono in grado di fornire esempi ai miei compagni di classe di siti web, blog e database digitali che consulto per trovare riferimenti bibliografici sull'argomento della mia relazione.</p> <p>Sono in grado di organizzare la mia strategia di ricerca per trovare questi siti web, blog e database digitali che contengono riferimenti bibliografici inerenti l'argomento della mia relazione.</p> <p>Sono in grado di descrivere all'insegnante come accedo e navigo tra i siti web, i blog e i database digitali per trovare i riferimenti bibliografici ottenuti tramite questa ricerca organizzata.</p> <p>Sono in grado di organizzare con post-it digitali e online sul mio tablet una lista di parole chiave ed etichette utili per trovare riferimenti bibliografici inerenti l'argomento della relazione.</p>
<p>Sono in grado di risolvere i problemi, accorgendomi che mi sono collegato al sito web sbagliato o che non sto navigando nei siti che utilizzo abitualmente.</p>	<p>Sono in grado di risolvere i problemi, accorgendomi che mi sono collegato al sito web sbagliato o che non sto navigando nei siti che utilizzo abitualmente.</p>	<p>Sono in grado di risolvere i problemi, accorgendomi che mi sono collegato al sito web sbagliato o che non sto navigando nei siti che utilizzo abitualmente.</p>	<p>Sono in grado di rispondere a qualunque richiesta mentre svolgo queste attività. Ad esempio, sono in grado di aggiungere nuove parole chiave ed etichette alle mie strategie di ricerca personali se non trovo le risorse adeguate inerenti l'argomento della relazione.</p>

LE DUE FASI DI OGNI LIVELLO



Ogni livello comprende due distinte fasi, sicché in totale la progressione della competenza si declina in otto step.

AREE DELLE COMPETENZE

1 Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

2 Comunicazione e collaborazione

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

3 Creazione di contenuti digitali

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

4 Sicurezza

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

5 Risolvere problemi

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare i divari di competenze digitali

ALCUNI ESEMPI

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

Area delle competenze 2: Comunicazione e collaborazione: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
 Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto.

Livello di Padronanza	base		intermedio	
	1	2	3	4
<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione, e • identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. 	<p>A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione, e • identificare adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto. 	<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • interagire con le tecnologie digitali in modo ben definito e sistematico, e • scegliere mezzi di comunicazione digitali ben definiti e di routine per un determinato contesto. 	<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • scegliere svariate tecnologie digitali semplici per l'interazione, e • scegliere una varietà di mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto. 	
<p>Esempi di utilizzo</p> <p>01 Scenario di occupazione: Organizzare un evento</p>		<p>Per conto mio: Sono in grado di interagire con i partecipanti e altri colleghi utilizzando la app per il mio account email aziendale dal mio smartphone allo scopo di organizzare un evento per la mia azienda. Sono inoltre in grado di scegliere le opzioni disponibili nella mia suite di email per organizzare l'evento, tra cui l'invio di inviti tramite calendario. Sono in grado di risolvere problemi, ad es. indirizzo email errato.</p>		
<p>Esempi di utilizzo</p> <p>02 Scenario di apprendimento: Preparare un lavoro di gruppo con i compagni di classe</p>		<p>Per conto mio: sono in grado di utilizzare una chat di uso comune sul mio smartphone (ad es. messenger di Facebook o WhatsApp) per parlare con i miei compagni di classe e organizzare il lavoro di gruppo. Sono in grado di utilizzare altri mezzi di comunicazione sul tablet di scuola (ad es. il forum della classe) che potrebbero essere utili per parlare dei dettagli dell'organizzazione del lavoro di gruppo. Sono in grado di risolvere problemi come aggiungere o cancellare membri dal gruppo della chat.</p>	<p>←</p>	

LIVELLO DI PADRONANZA	3
ESEMPI DI UTILIZZO	<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • interagire con le tecnologie digitali in modo ben definito e sistematico, e • scegliere mezzi di comunicazione digitali ben definiti e di routine per un determinato contesto
SCENARIO DI APPRENDIMENTO	<p>Per conto mio: sono in grado di utilizzare una chat di uso comune sul mio smartphone (ad es. messenger di Facebook o WhatsApp) per parlare con i miei compagni di classe e organizzare il lavoro di gruppo.</p> <p>Sono in grado di utilizzare altri mezzi di comunicazione sul tablet di scuola (ad es. il forum della classe) che potrebbero essere utili per parlare dei dettagli dell'organizzazione del lavoro di gruppo.</p> <p>Sono in grado di risolvere problemi come aggiungere o cancellare membri dal gruppo della chat.</p>

ALCUNI ESEMPI

2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

Competence area 2: Communication and collaboration 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
Partecipare alla vita sociale attraverso: l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati; trovare opportunità di servizi, strumenti e cittadini al partecipare (realizzare) servizi, tecnologie digitali, più appropriate.

I livelli di Padronanza	Base		Intermedio		Avanzato	
	1	2	3	4	5	6
Esempi di utilizzo	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale. riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale. 		<p>Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> scogliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale. indicare tecnologie digitali appropriate ben definite e sistematiche per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale. 		<p>In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> scegliere semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale. discutere tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale. 	
01 Scenario di occupazione Organizzare un evento					<p>Sono in grado di proporre e utilizzare varie strategie multimediali (ad es. sondaggio su Facebook, Hashtag su Instagram e Twitter) per potenziare le capacità personali e professionali dei miei concittadini per partecipare alla definizione dei principali argomenti di un evento sull'utilizzo dello zucchero nella produzione alimentare.</p> <p>Sono in grado di informare i miei colleghi su queste strategie e mostrare loro come utilizzarne una in particolare per potenziare le capacità personali e professionali di partecipazione dei cittadini.</p>	
Esempi di utilizzo					<p>Sono in grado di proporre e utilizzare vari micro-blog (ad es. Twitter, blog e wiki, per una consultazione pubblica relativa all'inclusione sociale dei migranti nel nostro quartiere per raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo.</p> <p>Sono in grado di informare i miei compagni di classe su queste piattaforme digitali e mostrare loro come utilizzarne una in particolare per potenziare le capacità personali e professionali di partecipazione dei cittadini alla vita del proprio quartiere.</p>	
02 Scenario di apprendimento Preparare un lavoro di gruppo con i compagni di classe					<p>Sono in grado di informare i miei compagni di classe su queste piattaforme digitali e mostrare loro come utilizzarne una in particolare per potenziare le capacità personali e professionali di partecipazione dei cittadini alla vita del proprio quartiere.</p>	

LIVELLO DI PADRONANZA	5
ESEMPI DI UTILIZZO	<p>Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> proporre servizi digitali diversi per partecipare alla vita sociale. utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le mie capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.
SCENARIO DI APPRENDIMENTO:	<p>Preparare un lavoro di gruppo con i compagni di classe</p>
	<p>Sono in grado di proporre e utilizzare vari micro-blog (ad es. Twitter), blog e wiki, per una consultazione pubblica relativa all'inclusione sociale dei migranti nel nostro quartiere per raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo.</p> <p>Sono in grado di informare i miei compagni di classe su queste piattaforme digitali e mostrare loro come utilizzarne una in particolare per potenziare le capacità personali e professionali di partecipazione dei cittadini alla vita del proprio quartiere</p>

ALCUNI ESEMPI

4.4 Proteggere l'ambiente

Livelli di Padronanza	1 Base	2	3 Intermedio	4	5	6 Avanzato	7	8 Altamente Specializzato
	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo. 	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo. 	Da solo e risolvendo problemi diversi, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • indicare impatti ambientali ben definiti e sistematici delle tecnologie digitali e il loro utilizzo. 	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • discutere modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. 	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • mostrare diverse modalità per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. 	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • scegliere le soluzioni più appropriate per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. 	A un livello altamente specializzato, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata inerenti la protezione dell'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. • integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nella tutela dell'ambiente. 	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione inerenti la protezione dell'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. • proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.
Esempi di utilizzo	01 Scenario di occupazione: Utilizzo di un account Twitter per condividere informazioni sulla mia azienda							Sono in grado di creare un video illustrato che risponde a domande sull'utilizzo sostenibile dei dispositivi digitali nelle aziende del mio settore, da condividere su Twitter, destinato allo staff e ad altri professionisti del settore.
Esempi di utilizzo	02 Scenario di apprendimento: Utilizzo della piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni su argomenti interessanti							Sono in grado di creare un nuovo eBook per rispondere alle domande sull'utilizzo sostenibile dei dispositivi digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma di apprendimento digitale della mia scuola affinché possa essere utilizzato dai miei compagni e dalle loro famiglie.

LIVELLO DI PADRONANZA

8

A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:

- creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione inerenti la protezione dell'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
- proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

ESEMPI DI UTILIZZO

SCENARIO DI APPRENDIMENTO

Utilizzo della piattaforma di apprendimento digitale della scuola per condividere informazioni su argomenti interessanti

Sono in grado di creare un nuovo eBook per rispondere alle domande sull'utilizzo sostenibile dei dispositivi digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma di apprendimento digitale della mia scuola affinché possa essere utilizzato dai miei compagni e dalle loro famiglie.

LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

RUBRICHE PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Area di competenza: Alfabetizzazione su informazioni e dati

Are di competenza	Competenza	Liv.	Evidenza
Alfabetizzazione su informazioni e dati	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	A	Risolve problemi complessi con definizione limitata inerenti la navigazione, la ricerca, l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali; sa spiegare la propria metodologia di ricerca e variarne le strategie per superare situazioni impreviste che si verificano nell'ambiente digitale
		I	Sa svolgere ricerche per individuare informazioni e contenuti negli ambienti digitali, sa spiegare come accedervi e navigare al loro interno, sa organizzare strategie di ricerca personali
		B	Sa individuare i propri fabbisogni informativi, ricercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, navigare al loro interno, identificare semplici strategie di ricerca personali
		D	Sa reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali
	Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	A	Risolve problemi complessi con definizione limitata relativi all'analisi ed alla selezione di fonti credibili ed affidabili di dati, informazioni e contenuti digitali
		I	Sa svolgere una valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti diverse di dati, informazioni e contenuti digitali
		B	Sa eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti ben definite di dati, informazioni e contenuti digitali
		D	Se guidato, è in grado di eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali
	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	A	Risolve problemi complessi con definizione limitata inerenti la gestione, l'organizzazione, l'archiviazione ed il recupero di dati, informazioni contenuti; sa proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
		I	Sa manipolare informazioni, dati e contenuti per facilitarne l'organizzazione, l'archiviazione ed il recupero in un ambiente strutturato
		B	Sa selezionare dati, informazioni e contenuti allo scopo di organizzarli, archivarli e recuperarli in maniera sistematica all'interno di ambienti digitali
		D	Sa organizzare, salvare e ritrovare dati, informazioni e contenuti in modo semplice in ambienti digitali

RUBRICHE PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Area di competenza: **Comunicazione e collaborazione**

Area di competenza	Competenze	Liv.	Evidenze
Comunicazione e collaborazione	Interagire attraverso le tecnologie digitali	A	<i>Sa risolvere problemi complessi con definizione limitata inerenti il modo di interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali e i mezzi di comunicazione digitali</i>
		I	<i>Sa adeguare una varietà di tecnologie digitali per l'interazione più appropriata ed i mezzi di comunicazione più appropriati per un determinato contesto</i>
		B	<i>Sa scegliere svariate tecnologie digitali semplici per l'interazione ed una varietà di mezzi di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto</i>
		D	<i>Sceglie tecnologie digitali semplici per l'interazione ed identifica adeguati mezzi di comunicazione semplici per un determinato contesto</i>
	Condividere attraverso le tecnologie digitali	A	<i>Sa creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata inerenti la condivisione di informazioni attraverso le tecnologie digitali</i>
		I	<i>Sa condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso diversi strumenti digitali; sa spiegare prassi di riferimento e attribuzione</i>
		B	<i>Utilizza semplici tecnologie digitali per condividere dati, informazioni e contenuti digitali; sa individuare prassi semplici di riferimento e attribuzione</i>
		D	<i>Riconosce semplici tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali</i>
	Collaborare attraverso le tecnologie digitali	A	<i>Sa creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata inerenti l'utilizzo di processi collaborativi e la co-costruzione, co-creazione di dati, risorse e know-how attraverso gli strumenti e le tecnologie digitali</i>
		I	<i>Sa variare l'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie digitali più appropriati per i processi collaborativi e scegliere gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per co-costruire e co-creare dati, risorse e know-how</i>
		B	<i>Sa scegliere strumenti digitali e tecnologie ben definiti e sistematici per i processi collaborativi</i>
		D	<i>Sa scegliere strumenti e tecnologie digitali semplici per i processi collaborativi</i>
Netiquette	A	<i>Sa creare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata inerenti il galateo digitale, rispettose dei diversi pubblici e delle differenze culturali e generazionali</i>	
	I	<i>Sa adattare le norme comportamentali e il know-how più appropriati per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali</i>	
	B	<i>Sa discutere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali</i>	
	D	<i>Sa distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali</i>	

RUBRICHE PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Area di competenza: Creazione di contenuti digitali

Area di competenza	Competenze	Liv.	Evidenze
Creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali	A	<i>Sa trovare soluzioni a problemi complessi con definizione limitata inerenti la creazione e la modifica dei contenuti in formati diversi; fornisce supporto ad altri nello sviluppo dei contenuti</i>
		I	<i>Sa modificare i contenuti utilizzando i formati più appropriati</i>
		B	<i>Sa individuare modalità per creare e modificare i contenuti in diversi formati</i>
		D	<i>Sa individuare modalità per creare e modificare contenuti semplici in formati semplici</i>
	Integrare e rielaborare contenuti digitali	A	<i>Sa creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata, inerenti la modifica, l'affinamento, il miglioramento e l'integrazione di contenuti e informazioni nuovi nel know-how esistente per crearne di nuovi e originali</i>
		I	<i>Sa lavorare con contenuti e informazioni nuovi e diversi, modificandoli, affinandoli, migliorandoli e integrandoli per crearne di nuovi e originali.</i>
		B	<i>Sa discutere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.</i>
		D	<i>Sa scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci semplici di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali</i>

RUBRICHE PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Area di competenza: **Problem solving**

Area di competenza	Competenze	Liv.	Evidenze
Problem solving	<i>Risolvere problemi tecnici</i>	A	<i>Sa valutare problemi tecnici che si verificano quando si utilizzano i dispositivi e gli ambienti digitali, proponendo idee e processi</i>
		I	<i>Sa distinguere problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e scegliere soluzioni</i>
		B	<i>In autonomia, individuare problemi tecnici ben definiti e sistematici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e scegliere soluzioni ben definite e sistematiche</i>
		D	<i>Sa individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali ed identificare semplici soluzioni per risolverli</i>
	<i>Usare creativamente le tecnologie digitali</i>	A	<i>Sa valutare l'utilizzo di diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi; sa applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali</i>
		I	<i>Sa adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti; partecipa individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali</i>
		B	<i>Sa individuare autonomamente semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti e sa dimostrare interesse, a livello individuale e collettivo, nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali</i>
		D	<i>Sa individuare, se opportunamente guidato, semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; dimostra interesse, a livello individuale e collettivo, nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali</i>

**QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE DELLE COMPETENZE
DIGITALI
DigCompEdu SAT**

https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/DigCompEdu_SAT_IT?startQuiz=true&surveylanguage=EN

Grazie dell'attenzione