

CITTADINANZA DIGITALE

Il nostro Istituto si pone come percorso di miglioramento, sia l'obiettivo di progettare e sviluppare le competenze digitali di studenti e docenti, creando una visione d'Istituto che tenga conto delle raccomandazioni europee e implementando la fornitura e l'uso degli strumenti digitali per un utilizzo sempre più critico e consapevole dei social network, che la realizzazione di un Curricolo Digitale al fine di creare e sperimentare nuovi curricula didattici innovativi in grado di coinvolgere la comunità scolastica.

Il curriculum digitale è concepito come un percorso didattico verticale che, nei tre ordini di scuola, permetta agli alunni di sviluppare competenze digitali interdisciplinari prendendo come riferimento il "DigComp2.2", cioè il *Quadro di riferimento per le competenze dei cittadini*.

Avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curriculum digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici.

La nostra Scuola intende

- ✓ Promuovere un Piano di educazione alle competenze digitali per l'adozione del modello europeo DigComp2.2, (quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini) con il coinvolgimento di tutte le componenti della scuola.
- ✓ Progettare nuovi scenari di apprendimento partecipando agli avvisi resi disponibili dai PON FSE, FESR, PNRR.
- ✓ Attuare progetti laboratoriali anche in orario scolastico attraverso risorse rese disponibili dai FONDI COMUNITARI o con risorse interne.
- ✓ Attuare formazione per i docenti, con l'utilizzo di risorse interne e con il Piano di Formazione della rete di Ambito 21.

DigComp 2.1

Quadro di riferimento per le competenze dei cittadini

La ricerca del JRC (Centro comune di ricerca, servizio scientifico interno della Commissione Europea) sull'apprendimento e sulle competenze per l'era digitale è iniziata nel 2005 con l'obiettivo di sostenere la Commissione Europea e gli stati membri nella definizione di politiche basate su evidenze scientifiche in materia di gestione del potenziale delle tecnologie digitali, al fine di portare innovazione nell'istruzione e nei metodi di formazione, di migliorare l'accesso alla formazione continua e di far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale.

Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei, noto anche come DigComp, rappresenta uno strumento per migliorare le competenze digitali stesse.

Il DigComp ha 8 livelli di padronanza (per ciascuna delle 21 competenze digitali organizzate in 5 dimensioni) finalizzati a facilitare la descrizione ed il riconoscimento della competenza digitale dei cittadini.

L'aggiornamento del DigComp: da 2.1 a 2.2

Il Digital Competence Framework for Citizens quadro delle competenze digitali per i cittadini, noto anche come DigComp, fornisce un linguaggio comune per identificare e descrivere le aree chiave delle competenze digitali.

Si tratta di un aggiornamento degli esempi di conoscenze, abilità e attitudini. Inoltre, la pubblicazione raccoglie anche i principali documenti di riferimento sul DigComp che possono aiutarne l'applicazione in campi diversi.

Il framework (struttura) 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.

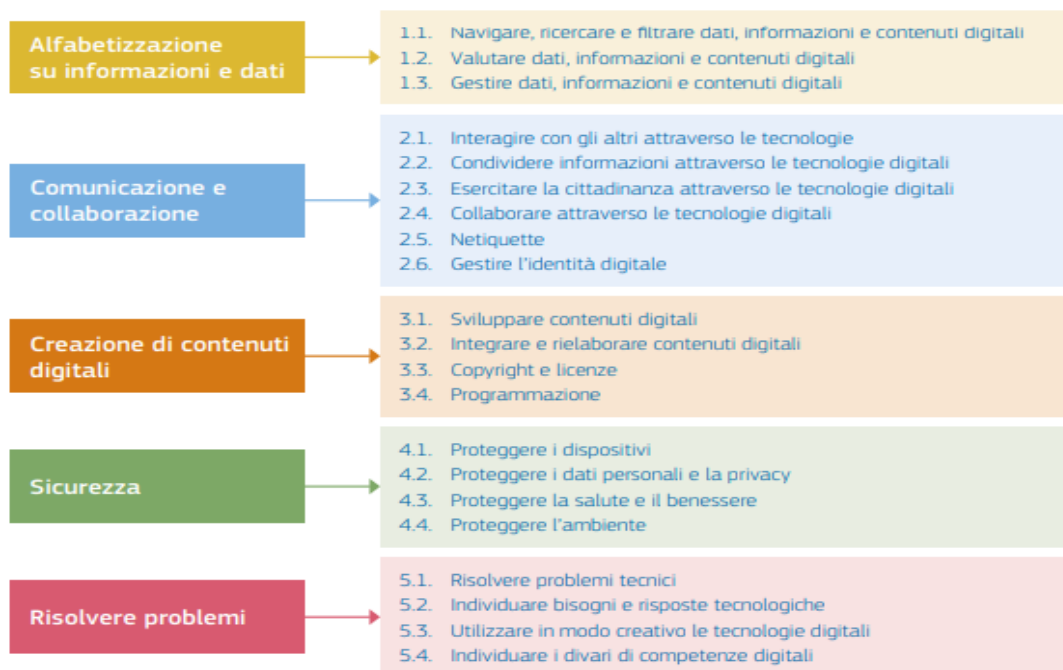
Dimensione 3 Livelli di padronanza per ciascuna competenza.

Dimensione 4 Esempi, conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza.

Dimensione 5 Esempi di utilizzo sull'applicabilità della competenza per diversi scopi.

L'aggiornamento 2.2 del DigComp si concentra su "Esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza" (Dimensione 4). Per ognuna delle 21 competenze, vengono fornite 10-15 brevi frasi con esempi attuali e aggiornati che trattano temi contemporanei. Pertanto, l'aggiornamento non ha modificato i descrittori del modello concettuale di riferimento (Digicomp 2.1) e non cambia il modo in cui sono delineati i livelli di padronanza (Dimensione 3). Anche i casi d'uso presentati nella Dimensione 5 rimangono invariati

DESCRITTORI



Livelli di padronanza

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità di compito	Autonomia	Dominio cognitivo
<u>Base</u>	<u>1</u>	<u>Compiti semplici</u>	<u>Con guida</u>	<u>Conoscere</u>
	<u>2</u>	<u>Compiti semplici</u>	<u>In autonomia</u>	<u>Conoscere</u>
<u>Intermedio</u>	<u>3</u>	<u>Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi</u>	<u>Da solo/a</u>	<u>Comprendere</u>
	<u>4</u>	<u>Compiti e problemi ben definiti e non routinari</u>	<u>In modo indipendente e secondo i miei bisogni</u>	<u>Comprendere</u>
<u>Avanzato</u>	<u>5</u>	<u>Differenti compiti e problemi</u>	<u>Guidando altri</u>	<u>Applicare</u>
	<u>6</u>	<u>Compiti specifici</u>	<u>Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso</u>	<u>Valutare</u>
<u>Altamente specializzato</u>	<u>7</u>	<u>Problemi complessi con soluzioni limitate</u>	<u>In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare altri</u>	<u>Creare</u>

	8	<u>Problemi complessi con diversi fattori di interazione</u>	<u>In grado di proporre nuove idee e processi nel settore</u>	<u>Creare</u>
--	---	--	---	-------------------------------

[Al seguente link si potrà visionare “ DigComp 2.2”nella versione integrale.](#)

https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf

CURRICOLO DIGITALE

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la mediazione dell'insegnante.	- Orientarsi nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input; - individuare e aprire icone; - eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico; - prendere visione di lettere e forme di scritte; - prendere visione di numeri e realizzare numerazioni; - utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli; - visionare immagini e filmati	- Dispositivi digitali e loro funzioni; - modalità di interazione con i dispositivi digitali; - tastiera; - icone principali; - altri strumenti di comunicazione e loro usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili, ecc).
Livelli di padronanza 1		

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
- Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo. - Essere consapevoli delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie.	- Utilizzare strumenti informativi e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e per produrre semplici documenti; - conoscere gli elementi basilari che compongono un computer; - utilizzare i dispositivi digitali, le periferiche, i principali programmi applicativi e i materiali digitali per l'apprendimento; - utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago; - riconoscere le potenzialità e i rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni.	- Il sistema operativo e i più comuni software applicativi; - procedure per la produzione di semplici testi; - procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare; - procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare; - fonti di pericolo e procedure di sicurezza.

Livelli di padronanza atteso: 2/3		

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1^ GRADO

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo. - Essere consapevoli delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie con particolare riferimento al contesto cui vengono applicate. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare strumenti informativi e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e per produrre documenti in diverse situazioni; - conoscere gli elementi basilari che compongono un dispositivo digitale e le relazioni essenziali tra di essi; - utilizzare i dispositivi digitali, le periferiche, i principali programmi applicativi e materiali digitali per l'apprendimento; - utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago; - riconoscere le potenzialità e i rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento; - Il sistema operativo e i più comuni software applicativi; - procedure per la produzione di testi, ipertesti, contenuti multimediali e utilizzo dei fogli di calcolo; - procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare; - procedure di utilizzo critico, sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare; - fonti di pericolo e procedure di sicurezza.
Livello di padronanza atteso: 4 /5		

