

Un curriculum verticale per la competenza digitale nel quadro dell'educazione alla cittadinanza

Prof.ssa Floriana Falcinelli

Università degli Studi di Perugia

Perugia, 21/01/2019

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazione del Consiglio del 22/5/ 2018)

«E' **necessario** che le persone possiedano il giusto corredo di **abilità e competenze** per mantenere il tenore di vita attuale, sostenere alti tassi di occupazione e promuovere la coesione sociale in previsione della società e del mondo del lavoro di domani. Sostenere nell'intera Europa coloro che acquisiscono le abilità e le competenze necessarie per la **realizzazione personale, la salute, l'occupabilità e l'inclusione sociale** contribuisce a rafforzare la resilienza dell'Europa in un'epoca di cambiamenti rapidi e profondi.»

Importanza delle competenze

- «È pertanto diventato più importante che mai investire nelle **competenze di base**. L'**istruzione di alta qualità, corredata di attività extracurricolari e di un approccio ad ampio spettro allo sviluppo delle competenze**, migliora il conseguimento delle competenze di base. Una società che diventa sempre più **mobile e digitale** deve inoltre esplorare nuove modalità di apprendimento ... Le **tecnologie digitali esercitano un impatto sull'istruzione, sulla formazione e sull'apprendimento mediante lo sviluppo di ambienti di apprendimento più flessibili**, adattati alle necessità di una società ad alto grado di mobilità »

Competenze e formazione

«Nell'economia della conoscenza, **la memorizzazione di fatti e procedure è importante, ma non sufficiente** per conseguire progressi e successi. Abilità quali la **capacità di risoluzione di problemi, il pensiero critico, la capacità di cooperare, la creatività, il pensiero computazionale, l'autoregolamentazione** sono più importanti che mai nella nostra società in rapida evoluzione. Sono gli strumenti che consentono di **sfruttare in tempo reale ciò che si è appreso, al fine di sviluppare nuove idee, nuove teorie, nuovi prodotti e nuove conoscenze** ».

Natura complessa delle competenze

Ai fini della presente raccomandazione 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.

Interconnessione tra le competenze

- «Le competenze chiave sono considerate **tutte di pari importanza**; ognuna di esse contribuisce a una vita fruttuosa nella società. Le competenze possono essere applicate in molti contesti differenti e in combinazioni diverse. **Esse si sovrappongono e sono interconnesse**; gli aspetti essenziali per un determinato ambito favoriscono le competenze in un altro. Elementi quali il pensiero critico, la risoluzione di problemi, il lavoro di squadra, le abilità comunicative e negoziali, le abilità analitiche, la creatività e le abilità interculturali sottendono a tutte le competenze chiave.»

Le 8 competenze chiave

1. competenza alfabetica funzionale,
2. competenza multilinguistica,
3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria,
4. competenza digitale,
5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare,
6. competenza in materia di cittadinanza,
7. competenza imprenditoriale,
8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

La competenza digitale, come competenza chiave

«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 cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.**»

Le ICT come nuovi contesti di apprendimento

- **Multidimensionalità dell'esperienza di apprendimento** oltre i limiti delle situazioni educative formalizzate
- **Contaminazione tra mondo virtuale e reale**
- **Apprendimento costruttivo e reticolare**, diverso dalla linearità del codice alfabetico
- **Sperimentazione delle dimensioni del gioco e dell'immaginario, dell'espressività emozionale**
- Centralità dell'**evento comunicativo informale** con nuove forme di **scambio** e di **condivisione** tra pari (web 2.0)
- Percezione della **cultura come sistema di simboli dinamico aperto alla costruzione sociale** (universalità senza totalità)

L'educazione alla competenza digitale, dimensione fondamentale del progetto formativo

- Occorre rispondere ai bisogni di **conoscenza, di espressione e di comunicazione** dei ragazzi, oggi caratterizzati da ansia di connessione, esperienza diffusa, personalizzata, immersiva, integrata delle diverse tecnologie. Gli insegnanti devono conoscere questa esperienza e aiutare i ragazzi a **organizzare, riflettere, attribuire senso** ad essa.
- Orientarsi per una **nuova ecologia dei media** verso la logica dell'**integrazione**, della **non intrusività del mezzo**, dell'**uso non passivizzante della tecnologia**, di una **esperienza tecnologica consapevole**.
- Usare le tecnologie a scuola con un atteggiamento di **ricerca e collaborazione docenti allievi**.

ICT come risorse per la costruzione a scuola di un ambiente di apprendimento

- L'uso delle ICT consente la **costruzione di un ambiente di apprendimento** in cui siano allestite un variegato repertorio di **risorse**, di tecniche appropriate, di strategie e strumenti di scaffolding per permettere una reale **personalizzazione dei percorsi di apprendimento, un apprendimento attivo, collaborativo significativo, creativo, emancipante.**
- Uso di **ambienti on line** per l'integrazione delle attività in presenza con le risorse di rete (**blended learning, cloud computing**), per la **gestione , comunicazione , condivisione e costruzione attiva delle risorse della conoscenza**

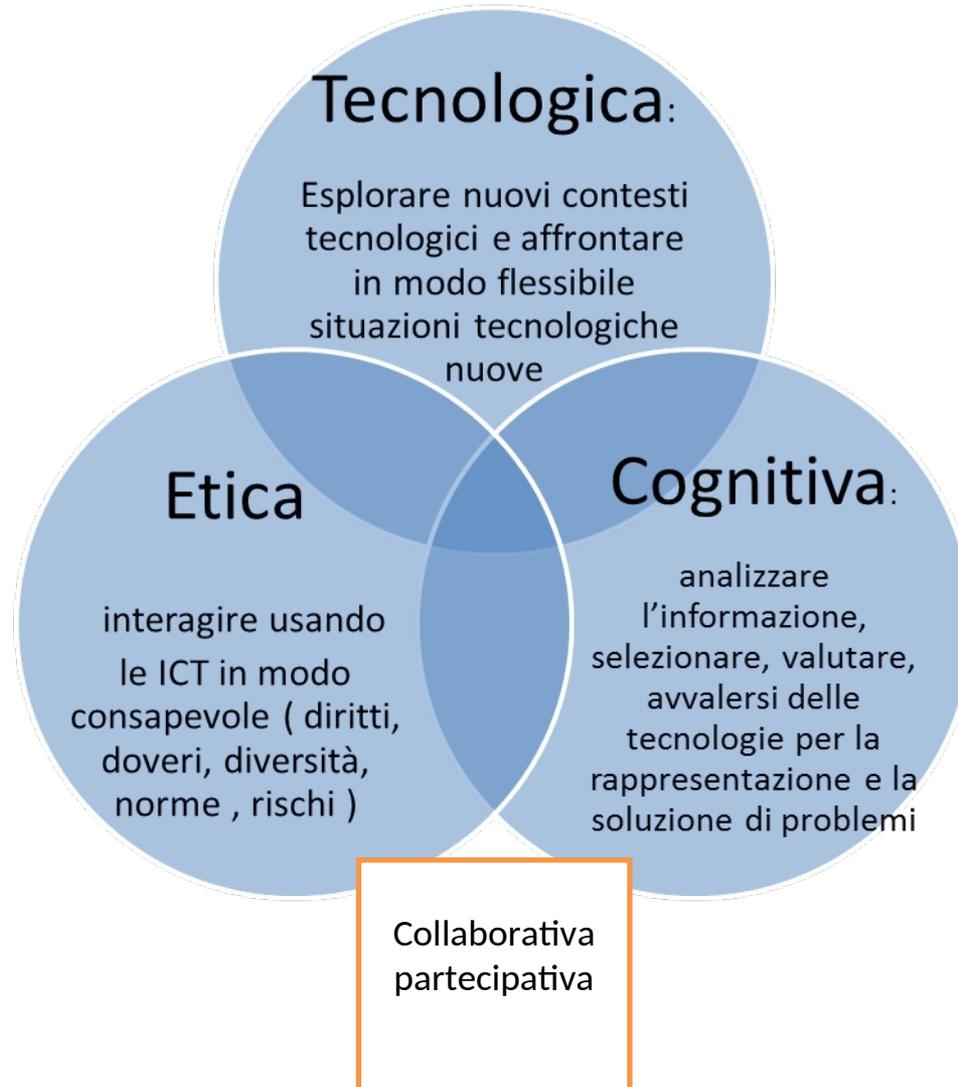
Educazione alla competenza digitale come educazione alla cittadinanza

- «Non proteggere i minori dai media ma aiutarli a conoscere, comprendere, **utilizzare i media in modo consapevole per interpretare la realtà in cui vivono e prepararsi alla responsabilità di cittadini adulti**, capaci di intervenire nelle decisioni pubbliche che governano le loro condizioni di vita» (D.Buckingham)
- Comprensione critica, “presa di coscienza” della complessità sociale e informativa, **veicolo dei valori pedagogici della cittadinanza** come il dialogo, la partecipazione, la costruzione di interessi comuni

Aspetti della competenza digitale (Ala-Mutka, 2011)

- **Media literacy:** comprensione critica e capacità di un orientamento personale e democratico (emancipazione attiva, empowerment), fruizione consapevole e riflessiva (interpretazione), utilizzo consapevole per perseguire propri scopi di comunicazione e di espressione creativa.
- **ICT literacy:** conoscenza tecnica e l'utilizzo di computer e applicazioni software per la creazione di contenuti digitali
- **Internet literacy:** capacità di operare con successo in ambienti multimediali di rete sapendo comunicare e collaborare
- **Information literacy:** trovare, selezionare, organizzare ed elaborare le informazioni e i contenuti digitali
- **Digital literacy:** utilizzo di strumenti digitali in modo responsabile ed efficace per le proprie attività e lo sviluppo personale, giovandosi di reti di persone

Modello DCA e sue dimensioni (Calvani, Fini, Ranieri 2010)



DigComEduFramework

The screenshot shows a web browser window displaying the EU Science Hub website. The address bar shows the URL <https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>. The page features the European Commission logo and the text "EU SCIENCE HUB The European Commission's science and knowledge service". A navigation menu includes "About Us", "Research", "Knowledge", "Working With Us", "Procurement", "News & Events", and "Our Communities". A sidebar on the left lists "DigComp", "Framework", "Implementation", "Governance", and "Support material". The main content area has a blue header with "DigComp" and "Digital Competence Framework for citizens". Below this, the title "The Digital Competence Framework" is followed by a paragraph: "DigComp 2.0 identifies the key components of digital competence in 5 areas which can be summarised as below:". A yellow box contains two numbered items: "1) **Information and data literacy**: To articulate information needs, to locate and retrieve digital data, information and content. To judge the relevance of the source and its content. To store, manage, and organise digital data, information and content." and "2) **Communication and collaboration**: To interact, communicate and collaborate through digital technologies while being aware of cultural and generational diversity. To participate in society." To the right, a "Related Publications" section lists several documents, including "Background Review for Developing the Digital Competence Framework for Consumers: A snapshot of hot-button issues and recent literature" and "The Digital Competence Framework for Consumers". The Windows taskbar at the bottom shows various application icons and the system clock at 18:47.

Subscribe | Europa Analytics | Cookies | Legal notice | Contact | Search English (en)

Search

European Commission

EU SCIENCE HUB
The European Commission's science and knowledge service

European Commission > EU Science Hub > DigComp > The Digital Competence Framework

About Us Research Knowledge Working With Us Procurement News & Events Our Communities

DigComp
Framework
Implementation
Governance
Support material

DigComp
Digital Competence Framework for citizens

The Digital Competence Framework

DigComp 2.0 identifies the key components of digital competence in 5 areas which can be summarised as below:

- 1) **Information and data literacy**: To articulate information needs, to locate and retrieve digital data, information and content. To judge the relevance of the source and its content. To store, manage, and organise digital data, information and content.
- 2) **Communication and collaboration**: To interact, communicate and collaborate through digital technologies while being aware of cultural and generational diversity. To participate in society.

Related Publications

Background Review for Developing the Digital Competence Framework for Consumers: A snapshot of hot-button issues and recent literature

The Digital Competence Framework for Consumers

DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: the Conceptual Reference Model.

DIGCOMP: a Framework for

18:47

DigComp 2.0

- **Area 1. Informazione e data literacy:**
identificare, localizzare, recuperare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo
- **Area 2. Comunicazione e collaborazione:**
comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti

- **Area 3. Creazione di contenuti digitali:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video) integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti, produrre espressioni creative, contenuti media e programmare, conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze
- **Area 4. Sicurezza:** protezione personale , protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile

- **Area 5 : Problem solving:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i media digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui