

La competenza digitale come elemento trasversale alle competenze chiave

Lorella Giannandrea

Università di Macerata

Nuove competenze chiave (maggio 2018)



- Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, del **18 dicembre 2006**, relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente

1. Comunicazione nella madrelingua
2. Comunicazione nelle lingue straniere
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
4. Competenza digitale
5. Imparare a imparare
6. Competenze sociali e civiche
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità
8. Consapevolezza ed espressione culturale

- Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea del **22 maggio 2018** relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente

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

Il digitale è “competenza di base”

- Nelle nuove indicazioni dell’Unione Europea il digitale è a tutti gli effetti “competenza di base”, accanto al leggere e allo scrivere. Lo troviamo descritto già nell’introduzione al documento: ***“È necessario innalzare il livello di padronanza delle competenze di base(alfabetiche, matematiche e digitali) e sostenere lo sviluppo della capacità di imparare a imparare quale presupposto costantemente migliore per apprendere e partecipare alla società in una prospettiva di apprendimento permanente”.***

1 e 2. La competenza alfabetica funzionale e multilinguistica

- *“ individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, **utilizzando materiali visivi, sonori e digitali**”.*
- **1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**
- **2.1 Interagire con le tecnologie digitali**
- **3.1 Sviluppare contenuti digitali**
-

3. Matematica, scienze, tecnologia e ingegneria

- Compare l'ingegneria, come una delle aree di applicazione delle conoscenze matematiche e scientifiche “per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani”.
- “la competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la ***comprensione dei cambiamenti*** determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino”.
- **5.1 Risolvere problemi tecnici**
- **5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche**
- **3.4 Programmazione**
-

4. Competenza digitale

- Nella competenza digitale non si pone l'accento solo sulla rete, come ambiente di ricerca, ma anche sulla gestione delle informazioni e contenuti, sui dati e le identità digitali.
- Si propone agli studenti di sviluppare abilità di riconoscimento di software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e capacità di interagire efficacemente con essi.
- **Al primo posto quindi non tanto gli aspetti tecnici, ma soprattutto l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione) e la sicurezza, la capacità di programmare e condividere contenuti digitali.**

5. Imparare ad imparare

- Imparare a imparare, ma anche **far fronte all'incertezza, gestire resilienza** e stress, puntare al proprio benessere fisico ed emotivo, saper sviluppare **fiducia ed empatia**.
- **2.5 Netiquette**
- **2.6 Gestire l'identità digitale**
- **2.1 Interagire con le tecnologie digitali**

6. cittadinanza

- **sostegno della parità di genere e della coesione sociale**, di stili di vita sostenibili, della promozione di una cultura di pace e non violenza, nonché della disponibilità a rispettare la **privacy** degli altri e a **essere responsabili in campo ambientale**".
- **2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali**
- **4.1 Proteggere i dispositivi**
- **4.2 Proteggere i dati personali e la privacy**
- **4.3 Tutelare la salute e il benessere**
- **4.4 Proteggere l'ambiente**

7. competenza imprenditoriale

- si cerca di **educare a passare dal pensiero all'azione**.
- la competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire, con creatività, sulla base di idee e opportunità e di **“trasformarle in valori per gli altri”**.
- le capacità di “saper gestire l'incertezza, l'ambiguità e il rischio in quanto fattori rientranti nell'assunzione di decisioni informate”.
- **3.3 Copyright e licenze**
- **5.4 Identificare i gap di competenza digitale**

8. Consapevolezza ed espressione culturale

- comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali.
- Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.
- **5.3 Usare creativamente le tecnologie digitali**

Competenza digitale come condizione abilitante

- La competenza digitale richiama il tema della responsabilità verso gli altri, sia sul piano comunicativo che informativo (Rivoltella, 2017);
- Impegno verso forme di comunicazione corretta;
- Produzione di risorse informative valide e utili per la comunità.
- La cittadinanza digitale può esercitarsi solo grazie alla capacità di decodifica e comprensione critica delle interfacce informative nelle quali siamo immersi.
- Il distanziamento da questa immersione permette quella «saggezza digitale» che consente al soggetto di trarre beneficio dalle «virtù del digitale» (Ranieri, 2019).

Riferimenti bibliografici

- Ranieri, M. (2019). Le competenze digitali per la formazione dei cittadini, in Rossi, P.G. e Rivoltella P.C. (a cura di) *Tecnologie per l'educazione*, Pearson, Milano.
- Rivoltella, P. C. (2015). *Le virtù del digitale. Per un'etica dei media*, Morcelliana, Brescia.
- Rivoltella, P.C. e Rossi P.G. (2019). *Il corpo e la macchina. Tecnologie, cultura, educazione*, Morcelliana, Brescia.