

COMPETENZE DIGITALI

DigComp 2.2



INDICE



01

Introduzione: cosa sono le competenze?

02

Le 5 aree del Framework

03

Focus sugli studenti

04

Strumenti e Risorse Utili

OBIETTIVI

- ✓ Sapere cosa sono competenze digitali, perchè sono importanti e il loro impatto
- ✓ Conoscere le 5 aree principali del framework DigComp
- ✓ Identificare strumenti utili per sviluppare competenze digitali
- ✓ Promuovere un uso consapevole e creativo delle tecnologie digitali

CHE COSA SONO LE COMPETENZE DIGITALI?



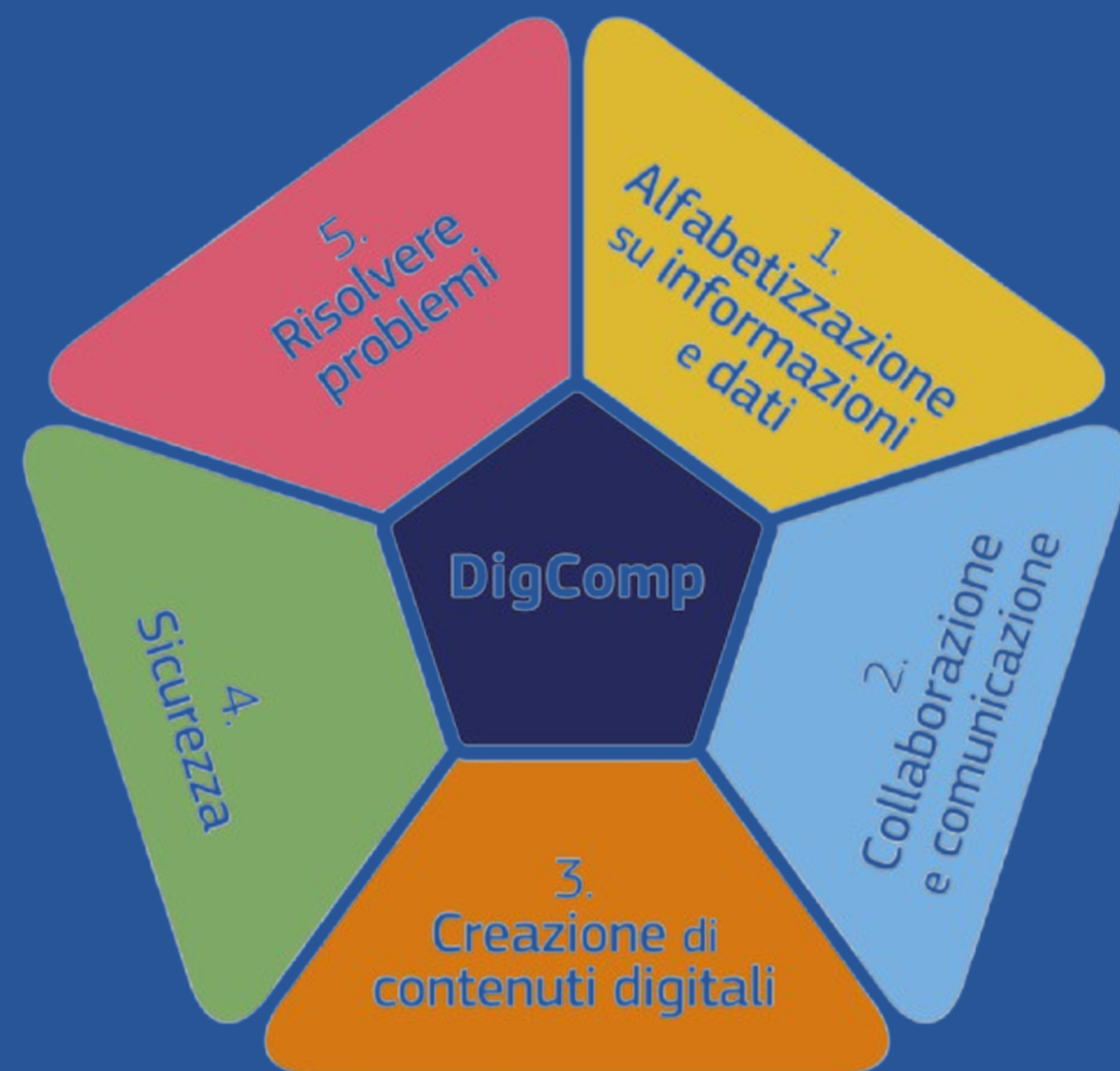
Le competenze digitali sono un insieme di *abilità, conoscenze e attitudini* necessarie per utilizzare le tecnologie digitali in modo **efficace** e **sicuro** in vari contesti (non solo a scuola o al lavoro ma anche nei contesti di vita quotidiana).

Il DigComp (Digital Competence Framework) – framework sviluppato dalla Commissione Europea – definisce le competenze digitali (*divise in 5 aree*) che ogni cittadino dovrebbe possedere per poter **partecipare attivamente alla società digitale**.

5 AREE DEL FRAMEWORK DIGCOMP

- 01 Alfabetizzazione su informazioni e dati
- 02 Comunicazione e collaborazione
- 03 Creazione di contenuti digitali
- 04 Sicurezza
- 05 Risolvere problemi





Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

Comunicazione e collaborazione

- 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- 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

Creazione di contenuti digitali

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

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

Risolvere problemi

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

STRUMENTO DI AUTOVALUTAZIONE MYDIGISKILLS



<https://mydigiskills.eu/it/index>

MyDigiSkills è uno strumento che permette di **autovalutare le proprie competenze digitali** nelle cinque aree del DigComp. Dopo aver completato il test, il sistema fornisce un feedback sui livelli di competenza in ciascuna area. Le domande riguardano *abilità pratiche, conoscenze teoriche e atteggiamenti verso la tecnologia*.

La versione in italiano di MyDigiSkills è gestita da **Repubblica Digitale**, un'iniziativa nazionale del Dipartimento per la trasformazione digitale del governo, che mira a ridurre il divario digitale, promuovere l'inclusione digitale e favorire l'educazione tecnologica in Italia.

APPROFONDIMENTO AREE DELLE COMPETENZE DIGITALI: COSA IMPLICANO E COME GLI STUDENTI POSSONO SVILUPPARLE.

Alfabetizzazione informativa - Information and Data Literacy



APPROFONDIMENTO AREE DELLE COMPETENZE DIGITALI: COSA IMPLICANO E COME GLI STUDENTI POSSONO SVILUPPARLE.

Comunicazione e collaborazione - Communication and Collaboration



APPROFONDIMENTO AREE DELLE COMPETENZE DIGITALI: COSA IMPLICANO E COME GLI STUDENTI POSSONO SVILUPPARLE.

Creazione di contenuti digitali - Digital Content Creation



APPROFONDIMENTO AREE DELLE COMPETENZE DIGITALI: COSA IMPLICANO E COME GLI STUDENTI POSSONO SVILUPPARLE.

Sicurezza - Safety



APPROFONDIMENTO AREE DELLE COMPETENZE DIGITALI: COSA IMPLICANO E COME GLI STUDENTI POSSONO SVILUPPARLE.

Risoluzione dei problemi - Problem Solving



STRUMENTI PRATICI PER SUPPORTARE LE COMPETENZE DIGITALI



Strumenti per l'alfabetizzazione informativa: motori di ricerca, database online, risorse bibliografiche digitali che aiutano a raccogliere informazioni in modo rapido ed efficace;



Strumenti per comunicare e collaborare: piattaforme di messaggistica, e-mail, videochiamate, e social media, che permettono di interagire con altre persone;



Strumenti per la gestione e collaborazione: applicazioni per la gestione di progetti (Google Drive, Microsoft Teams o Trello) che permettono di lavorare insieme su compiti e progetti, organizzando il lavoro in modo efficiente;

STRUMENTI PRATICI PER SUPPORTARE LE COMPETENZE DIGITALI



Strumenti per creare contenuti: programmi di scrittura, editor di immagini, software di grafica e video editing, che consentono di creare presentazioni, documenti, e contenuti visivi per vari progetti;



Strumenti per la sicurezza: i gestori di password e software antivirus, che proteggono la privacy e la sicurezza online. Questi strumenti sono cruciali per *tutelare i dati personali e prevenire attacchi informatici*.



Strumenti per la risoluzione dei problemi (*problem solving*): piattaforme come *Stack Overflow* per problemi di programmazione, o *YouTube tutorial* per risolvere problemi tecnici specifici. Questi strumenti offrono soluzioni pratiche, tutorial e risposte a difficoltà comuni legate all'uso di tecnologie, e permettono di affrontare autonomamente sfide tecniche in modo efficace.

ESEMPI PRATICI E STRUMENTI UTILI

Alfabetizzazione su informazioni e dati

- Cercare informazioni per una compito/elaborato utilizzando fonti affidabili e verificare l'autenticità dei dati;
- Organizzare il materiale di studio in cartelle digitali e utilizzare app per gestire le citazioni.

Strumenti utili:

Google Scholar: per cercare articoli accademici e fonti affidabili.

Zotero o **Mendeley:** per gestire riferimenti e citazioni bibliografiche.

Google Drive o **OneDrive:** per organizzare e condividere documenti.

Excel o **Google Fogli** (o anche Canva): per analizzare e rappresentare graficamente i dati.



ESEMPI PRATICI E STRUMENTI UTILI

Comunicazione e collaborazione

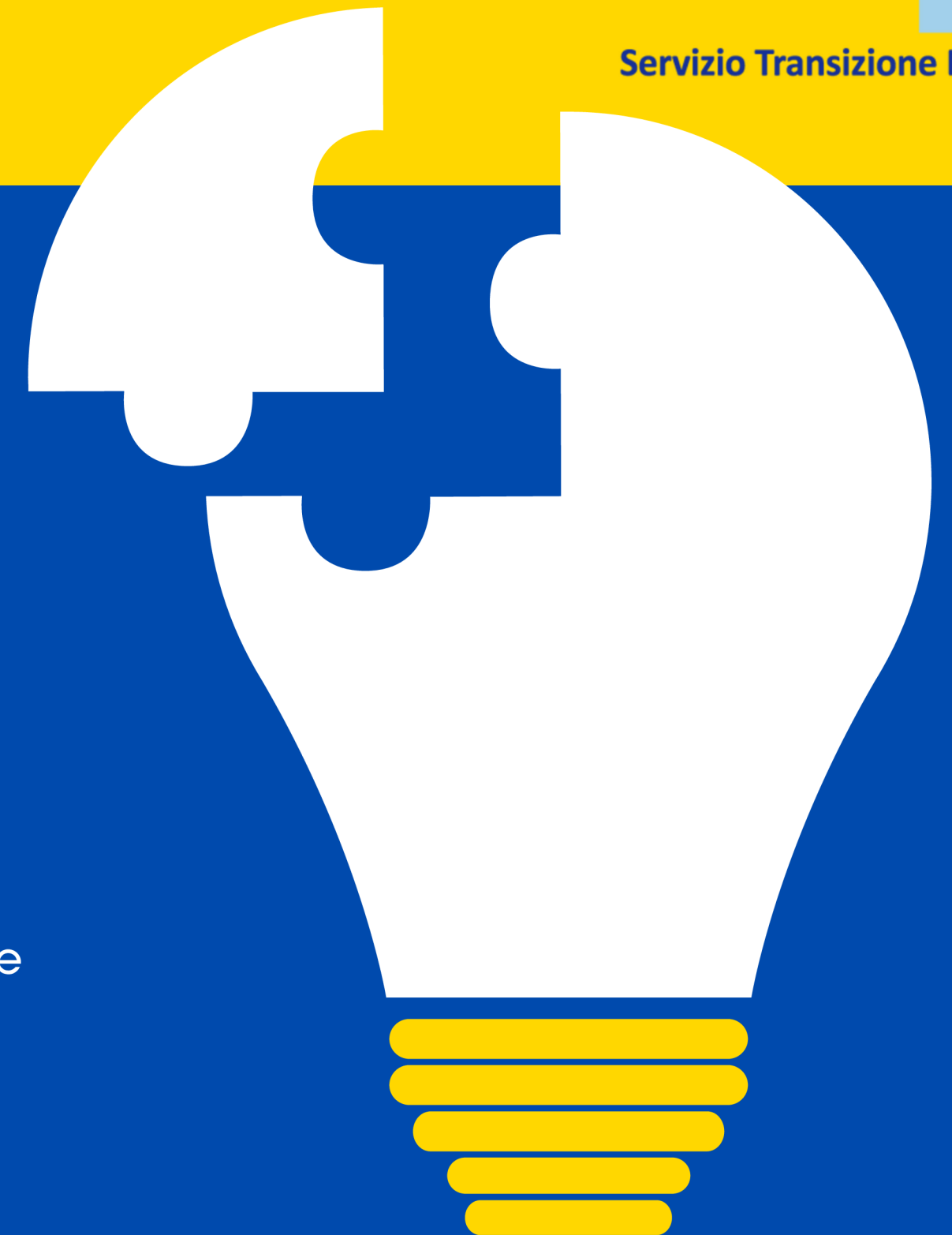
- Organizzare un progetto di gruppo utilizzando una piattaforma per la gestione delle attività;
- Creare un gruppo di studio virtuale con compagni di classe per condividere risorse e discutere argomenti (utilizzare chat, videoconferenze e documenti condivisi per prepararsi insieme per un esame);
- Praticare la **netiquette**.

Strumenti utili:

Microsoft Teams, Zoom, Google Meet: per collaborare e comunicare in tempo reale, organizzare riunioni virtuali e condividere contenuti.

Google Docs: per lavorare simultaneamente su documenti condivisi e collaborare in tempo reale.

Discord, WhatsApp o altre piattaforme: per la comunicazione informale o per organizzare gruppi di discussione.



ESEMPI PRATICI E STRUMENTI UTILI

Creazione di contenuti digitali

- Realizzare una presentazione per un progetto scolastico;
- Scrivere un articolo o un documento su un argomento di studio;
- Creare una mappa concettuale digitale per un argomento complesso;
- Creare contenuti interattivi: sviluppare un'app o un gioco semplice utilizzando piattaforme come Scratch (per imparare le basi della programmazione).

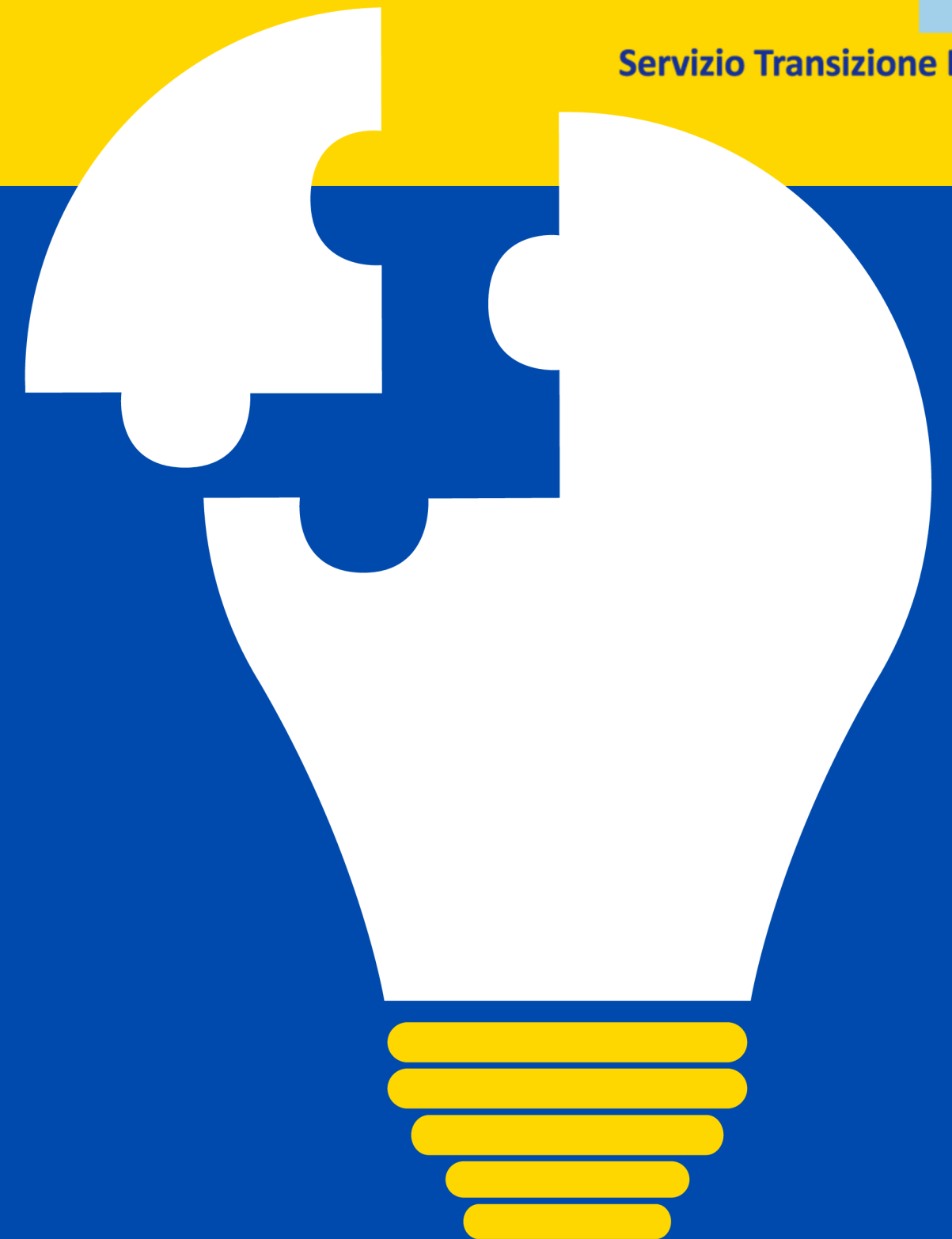
Strumenti utili:

Canva: per creare presentazioni, documenti, poster e altri contenuti visivi.

Scratch: per la programmazione.

Creative Commons Search: per trovare immagini e risorse libere da copyright.

Coggle o Canva: per progettare mappe concettuali e organizzare idee.



ESEMPI PRATICI E STRUMENTI UTILI

Sicurezza

- Configurare un gestore di password per mantenere sicuri gli account;
- Riconoscere e evitare e-mail di phishing;
- Usare impostazioni di privacy sui social per proteggere i propri dati personali.

Strumenti utili:

LastPass: per gestire in sicurezza le password.

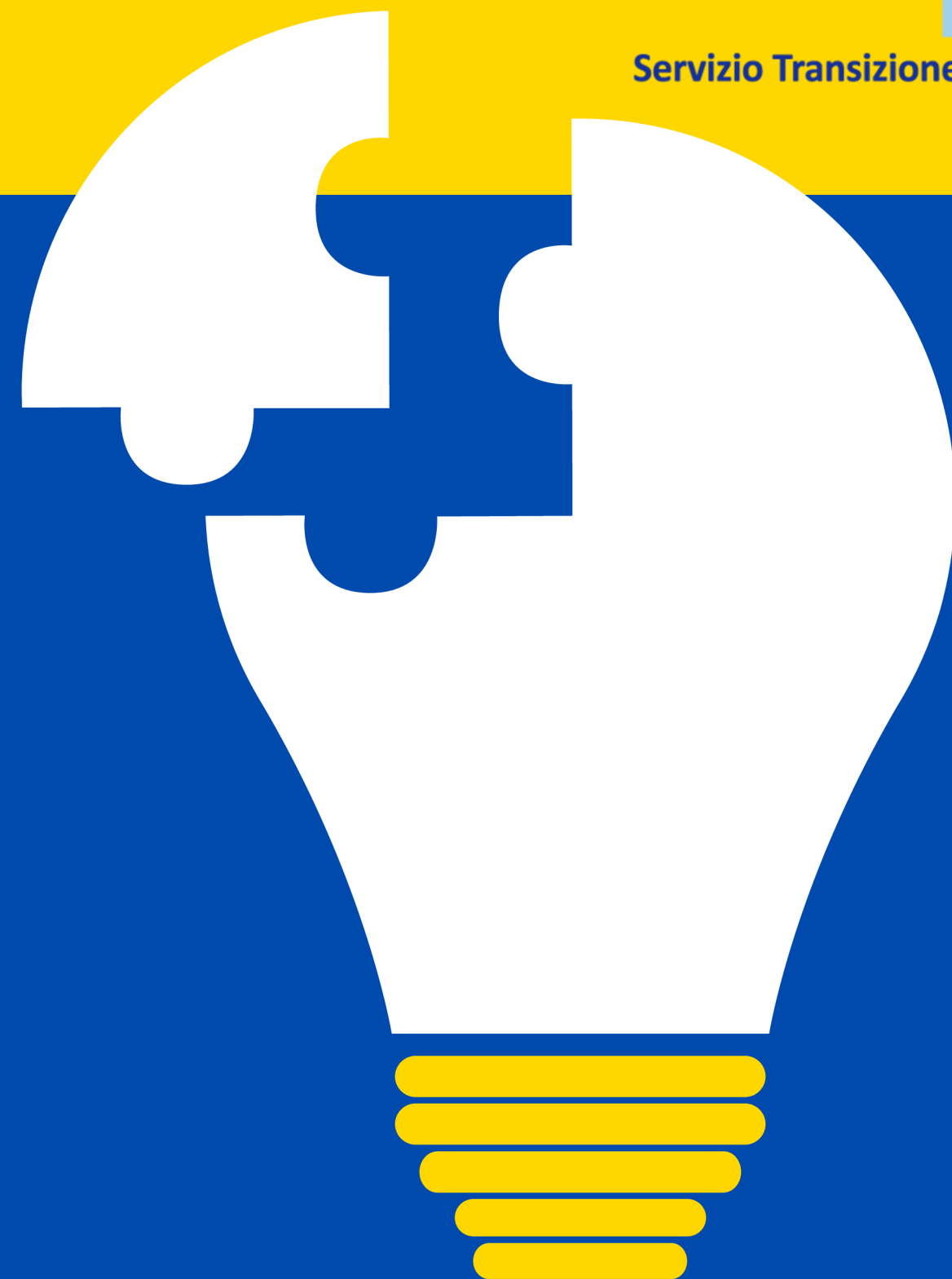
Antivirus: per proteggere i dispositivi da virus e malware.

Malwarebytes: per rimuovere virus e malware dai dispositivi.

Google Safety Center: per approfondire la sicurezza online.

Per le impostazioni di privacy sui social: per esempio **Instagram**

Privacy Settings - per passare a un account privato, limitando l'accesso ai propri contenuti solo agli utenti approvati.



ESEMPI PRATICI E STRUMENTI UTILI

Risoluzione dei problemi

- Risoluzione di problemi legati a un'applicazione o un software scolastico;
- Risolvere un problema di compatibilità tra file e software;
- Risolvere problemi di spazio di archiviazione su un dispositivo;
- Trovare soluzioni creative per usare le tecnologie in modo più efficace;
- Identificare le competenze digitali necessarie per un lavoro futuro e seguire corsi per acquisirle.

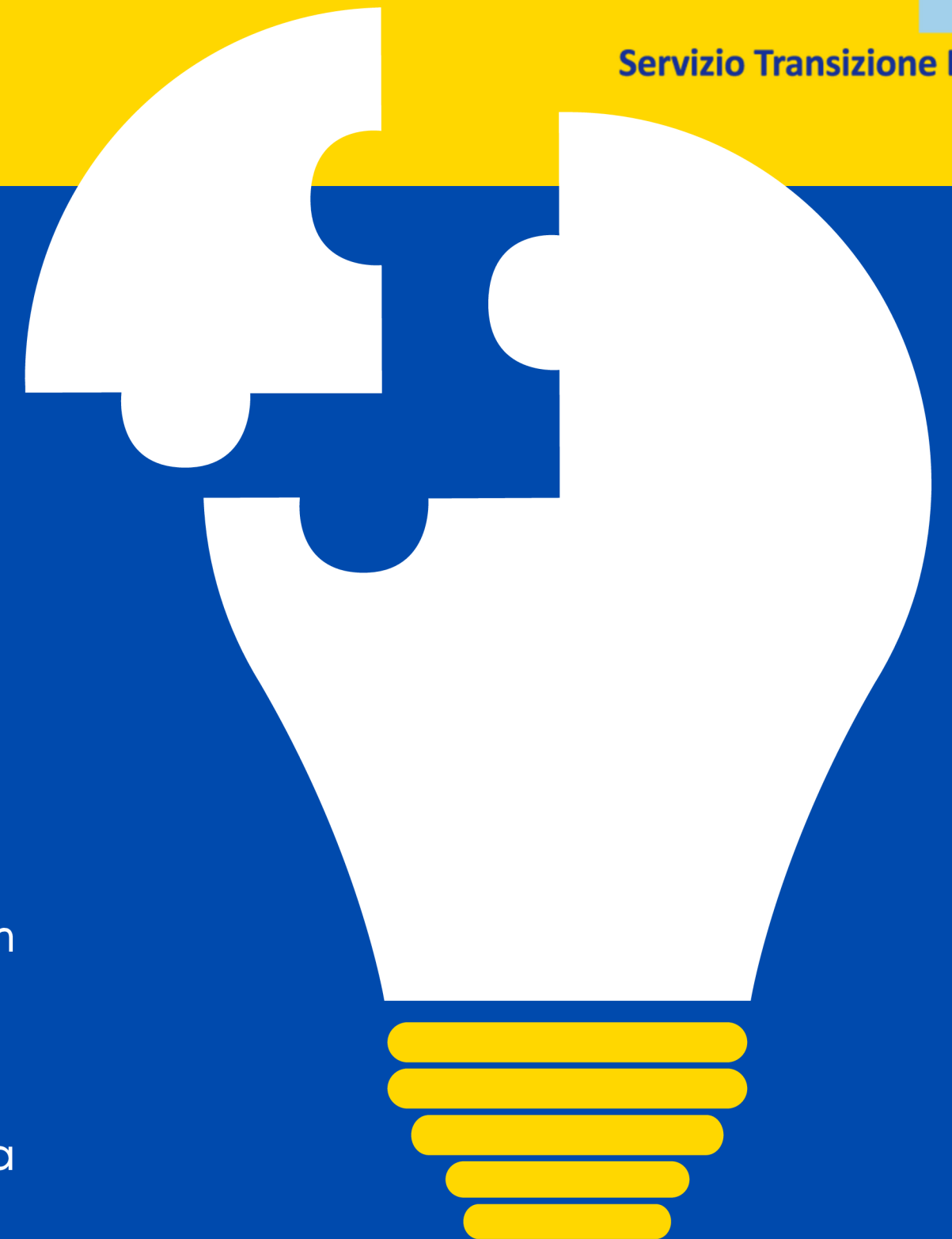
Strumenti utili:

Google Support o Microsoft Support: per risolvere problemi comuni con i software.

YouTube: per trovare tutorial pratici su problemi tecnici

CloudConvert: per convertire file in diversi formati (ad esempio, da PDF a Word).

Notion o Evernote: per l'organizzazione delle attività e la gestione delle informazioni.



BIBLIOGRAFIA

- European Commission (2013). *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*.
- Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez, S., & van den Brande, J. (2016). *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens*. European Commission.
- Ferrari, A. (2013). *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*. European Commission
- Punie, Y., & Cabrera, M. (2017). *The Digital Competence Framework for Citizens: Progress in the Implementation of DigComp in Europe*. European Commission.
- Cao, Y., & Li, L. (2019). *The Impact of Social Media on Collaborative Learning*. *Computers in Human Behavior*, 92, 1-12.
- Harrison, J., & Ward, J. (2016). *Digital Content Creation and Its Impact on Education*. *Journal of Educational Technology Systems*, 45(3), 337-350
- Agostinho, S., & Johnson, M. (2017). *Using Digital Content Creation Tools to Enhance Students' Learning in Higher Education*. *Computers & Education*, 114, 89-101
- Serrano, J., & Costa, J. (2019). *Understanding Digital Security: A Practical Guide for Users*. Springer
- Levy, D. M., & Beaudoin, S. M. (2017). *Problem-Solving in the Digital Age: A New Skill Set for the 21st Century*. *Journal of Technology Education*, 28(2), 1-13.
- Collins, A., & Halverson, R. (2009). *Rethinking Education in the Age of Technology: The Digital Revolution and Schooling in America*. Teachers College Press
- DIGCOMP 2.2 traduzione in italiano. https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-05/digcomp_2.2_italiano.pdf

**GRAZIE
PER
L'ATTENZIONE!**

