



La competenza digitale per i cittadini con il modello europeo DIGCOMP

14 ottobre 2015

Grazia Guermandi

European Parliament
Directorate-General for Information Systems and Communications
Information Systems and Communications
Information Systems and Communications

pei

progetto pane e internet

2

Il progetto Pane e Internet

Piano Telematico 2011-2014 ER: linea Guida 2

Titolo del progetto: I Punti Pane e Internet

pei

Linea 2

Diritto di accesso all'informazione e alla conoscenza
scuola digitale, open source, alfabetizzazione digitale,
comunicazione e promozione, benchmarking e valutazione



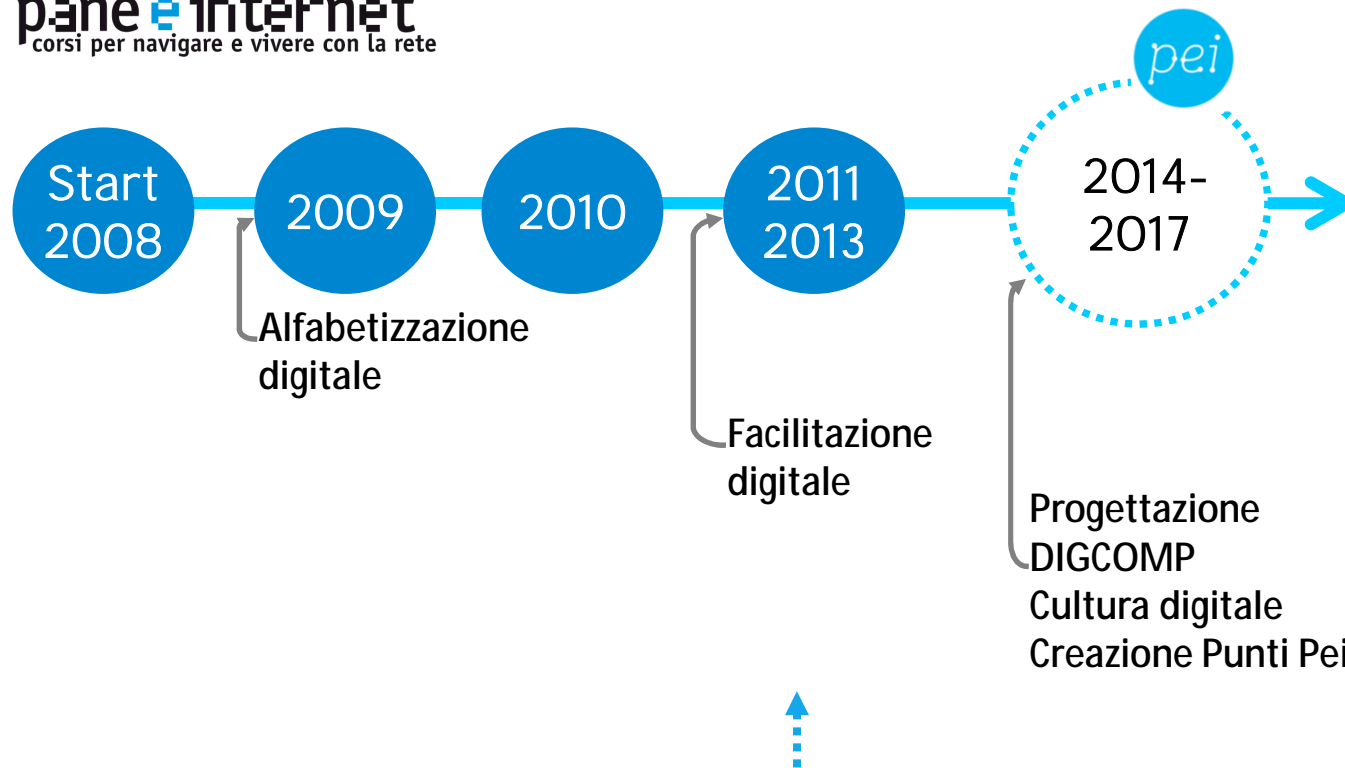
Obiettivi

- Costruire **un'azione stabile nel tempo**, che contribuisca a ridurre la popolazione esclusa dal digitale, sviluppare le **competenze digitali dei cittadini** e ad **aggiornarle in modo continuo**.



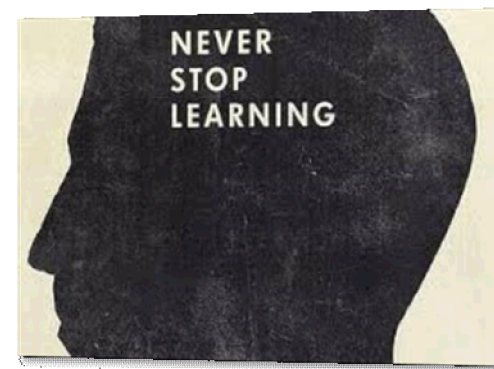
L' Inclusionione digitale in ER dal 2008

pane e internet
corsi per navigare e vivere con la rete



Pane e Internet 2014-2017

- L'offerta di Pane e Internet sulla competenza digitale ai cittadini:
 - Dall'accesso al web alla **qualità** e **varietà** di uso
 - Promozione **cultura digitale** nel territorio
 - Network territoriale per l'inclusione digitale: **Punti Pei**



Linee sviluppo della competenza digitale dei cittadini in ER

pei

Progetto Europeo di Iniziativa



Alfabetizzazione digitale: abilitare uso di un device per accedere al web e migliorare la qualità d'uso

Facilitazione digitale: supportare l'apprendimento continuo della competenza digitale

Cultura digitale: promozione di un uso critico, Consapevole, creativo delle TSI



pei

percorso di studio

8

Competenza digitale,
digital competence:
"DIGCOMP"

Cos'è il Modello DIGCOMP

- È uno studio europeo sulla competenza digitale per i cittadini
- è un **modello concettuale**, non è **prescrittivo** ma è **descrittivo**
- i risultati emergono da complessa attività di consultazione **multi – stakeholder**: è uno strumento **esaustivo e complesso**



pei



DIGCOMP: digital competence

- **DIGCOMP: un quadro di riferimento per sviluppare e comprendere la competenza digitale in Europa**
- Descrive tutte le competenze necessarie per essere competente in ambienti digitali in termini di conoscenze, abilità e attitudini
- Per **ciascuna competenza** abbiamo:
 - una **descrizione generale**
 - degli **indicatori per tre livelli** di padronanza
 - esempi di **conoscenze, atteggiamenti, capacità operative**
 - esempi di **applicabilità** per scopi diversi

DIGCOMP: A framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. European Commission
Joint Research Centre - Institute for Prospective Technological Studies (2013)
Autrice: Anusca Ferrari



II DIGCOMP per...

- **Condividere** un linguaggio
- **Descrivere** competenze
- **Progettare** moduli formativi indipendenti
- **Creare materiali** con livelli di difficoltà graduabili
- **Creare strumenti** per la valutazione comuni
- Aderente alla definizione di competenza digitale come "chiave"*

***RECOMMENDATION OF THE EUROPEAN PARLIAMENT AND OF THE COUNCIL of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning (2006/962/EC)**



Area 1

INFORMAZIONE

Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le *informazioni digitali*, giudicare la loro importanza e lo scopo.



Area 2

COMUNICAZIONE

Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

**CREAZIONE CONTENUTI**

Area 3

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 mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la



Le 5 aree di sviluppo della competenza nel Modello DIGCOMP



Le Aree DIGCOMP

- Le **aree 1 informazione, 2 comunicazione e 3 creazione del contenuto** del DIGCOMP sono **lineari** mentre le **aree 4 sicurezza e 5 problemi solving** sono più **trasversali**
- OVVERO mentre le aree 1 e 3 hanno a che fare con competenze che possono essere tracciate in termini di specifiche attività e utilizzi, le **aree 4 e 5 si applicano a qualsiasi tipo di attività** che può essere fatta utilizzando strumenti digitali.

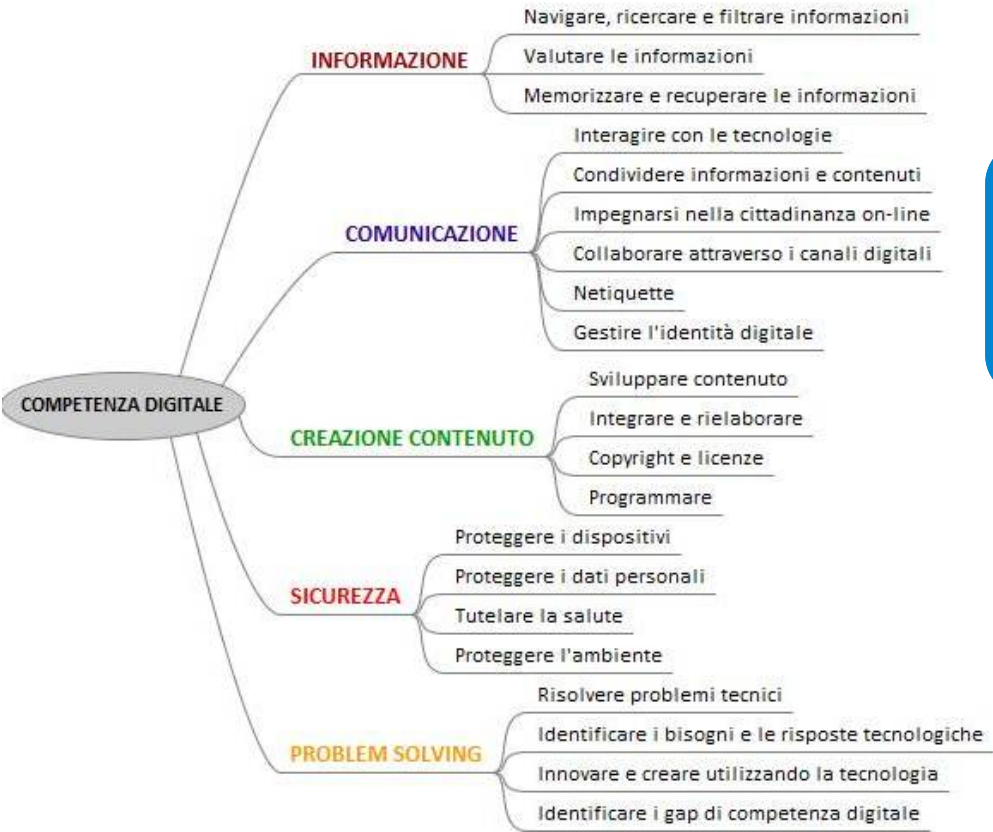


pei





DIGCOMP: 5 aree per 21 competenze



Per ciascuna competenza,
il livello di padronanza:
A= minima
B=intermedia
C= avanzata

Uso DIGCOMP in Pane e Internet

Progettazione

Alfabetizzazione digitale per cittadini
Livello 1 PC e TABLET

Alfabetizzazione digitale per cittadini
Livello 2 PC e TABLET

Corso per facilitatore digitale

Sviluppo Catalogo
risorse per l'inclusione digitale

Sviluppo cultura digitale

Realizzazione

- Traduzione corsi Pane e Internet nel linguaggio DIGCOMP
- Produrre materiali didattici corsi Alfabetizzazione digitale 1 e 2
- nei facilitatori digitali per sviluppare un'idea di competenza digitale per i cittadini
- Individuare TEMI per lo sviluppo della cultura digitale



L'alfabetizzazione digitale di 1° livello con il DIGCOMP

- È il corso per **l'inclusione digitale** iniziale
- **l'elemento tecnologico** è **strumentale** all'uso di internet e del web (1 modulo sul centrato sul device)
- Apprendere le **operazioni abilitanti rispetto all'uso del Device** (sia PC o Tablet)
- Apprendere le **operazioni abilitanti** rispetto all'uso del **web**: uso browser, motori di ricerca e posta elettronica



DIGCOMP per l'Alfabetizzazione digitale I° livello

AREA DIGCOMP	COMPETENZE	LIVELLI PADRONANZA
INFORMAZIONE	1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE INFORMAZIONI	A B
	1.2 VALUTARE LE INFORMAZIONI	A
	1.3 MEMORIZZARE E RECUPERARE LE INFORMAZIONI	A B
COMUNICAZIONE	2.1 INTERAGIRE CON LE TECNOLOGIE	A
	2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI E CONTENUTI	A
	2.3 IMPEGNARSI NELLA CITTADINANZA ON-LINE	A
	2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO I CANALI DIGITALI	A
	2.5 NETIQUETTE	A
	2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE	A
CREAZIONE CONTENUTI	3.1 SVILUPPARE CONTENUTO	A
	3.2 INTEGRARE E RIELABORARE	A
	3.3 COPYRIGHT E LICENZE	A
	3.4 PROGRAMMARE	A
SICUREZZA	4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI	A
	4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI	A
	4.3 TUTELARE LA SALUTE	A
	4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE	A
PROBLEM SOLVING	5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI	A
	5.2 IDENTIFICARE I BISOGNI E LE RISPOSTE TECNOLOGICHE	A
	5.3 INNOVARE E CREARE UTILIZZANDO LA TECNOLOGIA	A
	5.4 IDENTIFICARE I GAP DI COMPETENZA DIGITALE	A

Solo per PC

Modulo formativo 1

IL DIGCOMP non tratta le Competenze necessarie per usare un dispositivo (MODULO "0": PRIMO ACCESSO)



Materiali didattici I° livello DIGCOMP

- Organizzati per competenze del DIGCOMP:
- **10 Book:** introducono agli argomenti oggetto di apprendimento e la terminologia di riferimento;
- **10 Pratiche Guidate:** piccole guide che spiegano le operazioni da fare passo passo
 - <http://www.paneeinternet.it/materiali.php> (sezione Materiali e Strumenti per l'apprendimento, Corso di alfabetizzazione digitale per cittadini Livello 1)



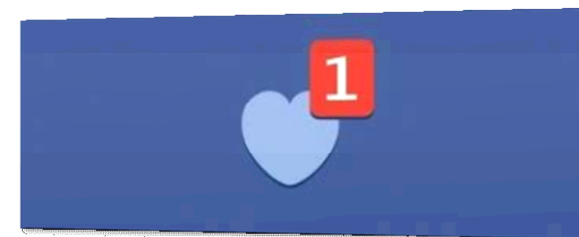
pei

www.paneeinternet.it



L'alfabetizzazione digitale di II° livello con il DIGCOMP

- È il corso per **acquisire autonomia** rispetto all'uso di applicazioni
- **sviluppare senso critico** rispetto alla validità delle informazioni presenti in Internet
- Incoraggiare il cittadino a **"sfruttare" le potenzialità dei social network** per usi collegati ai propri bisogni della vita (tempo libero, lavoro, interessi, etc.)
- Incoraggiare ad apprendere attraverso il web e le sue community



DIGCOMP per l'Alfabetizzazione digitale II° livello

AREA DIGCOMP	COMPETENZE	LIVELLI PADRONANZA
INFORMAZIONE	1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE INFORMAZIONI	A B C
	1.2 VALUTARE LE INFORMAZIONI	A B C
	1.3 MEMORIZZARE E RECUPERARE LE INFORMAZIONI	A B C
COMUNICAZIONE	2.1 INTERAGIRE CON LE TECNOLOGIE	A B
	2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI E CONTENUTI	A B
	2.3 IMPEGNARSI NELLA CITTADINANZA ON-LINE	A B
	2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO I CANALI DIGITALI	A B
	2.5 NETIQUETTE	A B
	2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE	A B
CREAZIONE CONTENUTI	3.1 SVILUPPARE CONTENUTO	A
	3.2 INTEGRARE E RIELABORARE	A
	3.3 COPYRIGHT E LICENZE	A B
	3.4 PROGRAMMARE	A B
SICUREZZA	4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI	A B
	4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI	A B
	4.3 TUTELARE LA SALUTE	A
	4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE	A
PROBLEM SOLVING	5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI	A
	5.2 IDENTIFICARE I BISOGNI E LE RISPOSTE TECNOLOGICHE	A
	5.3 INNOVARE E CREARE UTILIZZANDO LA TECNOLOGIA	A
	5.4 IDENTIFICARE I GAP DI COMPETENZA DIGITALE	A

IL DIGCOMP non richiede di seguire la SEQUENZA o di raggiungere tutti i LIVELLI: si sceglie



Materiali didattici II° livello DIGCOMP

- I Materiali sono in parte online per favorire l'apprendimento attraverso le tecnologie
- 4 Book teorici
- 3 webinar su contenuti specifici di cultura digitale
- Altri video/tutorial su servizi online utili ai cittadini



pei



Percorsi Educativi Integrati



DIGCOMP per quali altri target?

- In Europa è stato utilizzato per le competenze digitali degli **insegnanti ed altre tipologie di lavoratori**
- Può essere usato per **target specifici dell'inclusione digitale** (immigrati, Neet o altri)
- Può essere utile per **mappare e condividere** risorse e conoscenze sulla competenza digitale



pei



Conclusioni

- Ci sembra uno **strumento metodologico** utile a supporto della progettazione, mantenendo una certa **flessibilità**
- Gli autori stessi dicono: “**spetta alle istituzioni, agli intermediari, o agli esperti che seguono specifici progetti, usare la tassonomia adattandola ai propri bisogni**”
- Lo **condividiamo nella community** di Pane e Internet
- Sarebbe utile usarlo nella **comunità dei formatori** più vasta per condividere risorse/progetti





www.paneeinternet.it

www.paneeinternet.it

