

PIANO SCUOLA DIGITALE D'ISTITUTO

01 - INTRODUZIONE

Nel 2017 è stato approvato il **Piano Provinciale Scuola Digitale**, un documento di indirizzo che segue il **Piano Nazionale Scuola Digitale** approvato con il decreto ministeriale n. 851 nel 2015.

L'obiettivo del PPSD è quello di creare un quadro di azioni coerenti volte a integrare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) nella formazione, in una più complessa e articolata strategia per la **scuola digitale**.

Il Piano è organizzato in 4 ambiti fondamentali:

- STRUMENTI E AMBIENTI
- COMPETENZE E CONTENUTI
- FORMAZIONE
- MISURE E ACCOMPAGNAMENTO

Per ognuno di questi ambiti il Piano identifica una serie di obiettivi raggiungibili collegati ad azioni specifiche che abbiamo tenuto presenti per redigere il presente **Piano Scuola Digitale d'Istituto**.

In questi anni, pur con la parentesi del periodo pandemico, il nostro Istituto non è stato fermo. La DAD, prima, e la DID, dopo, hanno avuto un impatto notevole nella spinta all'uso delle ICT nella vita della scuola e nella didattica, creando le condizioni necessarie per un rapido (seppur confuso) aggiornamento a strumenti, piattaforme e software digitali. Tutto il sistema (personale amministrativo, docenti, studenti) ha dovuto imparare in fretta l'essenziale, sperimentandone i vantaggi ma, anche, i limiti e le problematiche.

Nel corso degli anni, l'Istituto ha approvato una serie di documenti di importanza fondamentale per l'integrazione della Rete e delle nuove tecnologie nella didattica. Il **PUA**, il **Piano per la Didattica Digitale Integrata**, il **Regolamento per l'uso dei dispositivi mobili** hanno creato una cornice di *regole* e di *indirizzi* per un uso responsabile e produttivo dal punto di vista didattico della Rete e dei dispositivi digitali.

Il piano per la DDI, in particolare, è stato il tentativo di non disperdere quanto di buono (pur nella difficoltà e con le criticità di una scuola impreparata a un'evenienza imprevista e imprevedibile) era stato acquisito durante quell'esperienza.

Oggi, il **Piano Scuola 4.0** punta a sostenere quello sforzo di integrazione del digitale nella didattica ordinaria sostenendolo con opportune risorse. È solo in questa prospettiva che si può comprendere il vero senso e l'importanza di questi investimenti. Altrimenti, si tratta di un semplice regalo economico al mercato del digitale.

In questo contesto, il Piano digitale triennale d'Istituto ha lo scopo di indicare un percorso di **miglioramento delle competenze digitali del sistema**, e di **integrare sempre di più le nuove tecnologie nella didattica**, in vista del raggiungimento di quelle **competenze digitali** attese per i

cittadini del XXI secolo, già indicate a livello comunitario (*DigComp*) e che devono trovare spazio nella formazione scolastica.

A tal fine, il primo passaggio sarà l'approvazione di un *Curricolo delle competenze digitali di Istituto* sul modello del *DigComp edu 2.1*, che permetta di creare una cornice pedagogica allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti (e dei docenti) con descrittori e competenze attese (e di cui alleghiamo uno schema generale).

Come avevamo avuto modo di dire nel PDDI, l'uso di metodologie che integrano le ICT nell'insegnamento devono essere viste come **funzionali al ripensamento della didattica tradizionale**: la didattica ordinaria è una didattica che prende per mano e guida; la didattica innovativa lascia spazio all'autonomia dello studente nel gestire tempi, luoghi e modi apprendimento; l'insegnante diventa (pur mantenendo il tradizionale ruolo di mediatore fra la Conoscenza disciplinare e lo studente) un creatore di percorsi di apprendimento (progetta percorsi basandosi sugli obiettivi di apprendimento, creando o mettendo assieme i materiali necessari, le esercitazioni necessarie, i materiali per la auto-verifica e la verifica degli apprendimenti, e fissa i tempi) e un Tutor (offre sostegno in itinere utilizzando le ICT: lezioni frontali, in modalità sincrona o asincrona, feedback e aiuto su richiesta).

In questo quadro, di fondamentale importanza è il ruolo della **formazione in servizio** dei docenti, sia rispetto all'uso didattico dei dispositivi digitali, di software e piattaforme dedicate, della Rete, ma anche (e soprattutto) rispetto all'introduzione o all'estensione di metodologie didattiche innovative che puntino sul *Cooperative learning*, il *Project Based Learning*, la *Flipped classroom*, ecc.

In questa direzione le azioni richieste e le risorse previste dal più recente **Piano Scuola 4.0** devono essere colte come una opportunità di progressivo adeguamento dei livelli di diffusione e accessibilità delle risorse digitali nella didattica ordinaria e, anche, di innovazione metodologico-didattica.

02 - STRUMENTI E AMBIENTI

#9 AMBIENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE

Posto che “una pratica didattica che possa favorire lo sviluppo di competenze per affrontare il futuro ha la necessità di svolgersi in ambienti adeguati e flessibili: Flipped Classroom, EAS (Episodi di Apprendimento Situato), PBL (Project Based learning) sono metodologie che necessitano di spazi da destrutturare e ristrutturare, abbandonando l'idea di scuola con postazioni statiche e immobili” (PPSD). Posta la necessità di integrare le tecnologie digitali nella didattica ordinaria, Negli ultimi anni si è lavorato per permettere ai docenti di poter lavorare in tutte le classi utilizzando materiali multimediali e la Rete a fini didattici. A questo scopo il cablaggio totale dell'istituto ha permesso di portare la Rete in tutte le classi. Il passo successivo è stato quello di realizzare una rete WIFI d'Istituto capace di supportare i docenti nell'uso dei propri dispositivi personali in classe. Infine, la realizzazione di Aule dedicate ha permesso di modificare la didattica delle discipline, innovando la didattica e sperimentando modalità diverse del tempo d'aula e dei lavoro per progetti interdisciplinari.

Al di là delle Aule specificamente dedicate alla didattica digitale, l'intento della scuola è stato quello di attrezzare tutte le aule con LIM o Monitor interattivi che permettessero di innovare la didattica d'aula con l'uso di applicativi e di materiali multimediali e di arredi mobili che potessero favorire la rapida riorganizzazione della classe in funzione delle attività previste. L'estensione della Rete Wi Fi d'istituto ha permesso di implementare, su base vocazionale, la pratica del Byod integrato con le tecnologie digitali fisse presenti in Aula.

Al momento sono presenti tre ambienti dedicati specificamente alla didattica digitale nella sede di Cavalese, e due nella sede di Predazzo. Nella sede di Cavalese sono presenti un'Aula digitale dotata di 25 tablet , un Monitor interattivo, Apple tv, un Computer Apple fisso, un portatile e una stampante a colori e arredamenti modulari. Un laboratorio di Lingue attrezzato con 30 tablet, un portatile con software per l'insegnamento delle lingue, cuffie multimediali, Monitor interattivo e arredamenti modulari. Un laboratorio per il disegno tecnico, con computer fissi, software per la grafica 3D, stampante 3D, Monitor interattivo e arredamenti modulari. Un laboratorio gemello per l'insegnamento delle lingue è presente anche nella sede di Predazzo; mentre sempre a Predazzo è stato attrezzato un laboratorio multimediale con trenta postazioni per *Simulimpresa*.

Al di là delle Aule specificamente dedicate alla didattica digitale, l'intento della scuola è quello di attrezzare, nel corso dei prossimi anni (grazie ai finanziamenti previsti dal Piano Scuola 4.0 e di ulteriori fondi che si dovessero rendere disponibili), le aule con Monitor interattivi, dispositivi digitali a disposizione di docenti e studenti e, dove non già presenti, arredi mobili che permettano di innovare la didattica d'aula, aprendola alla sperimentazione di metodologie innovative, anche grazie all'uso di applicativi e di materiali multimediali.

In questo contesto si intende realizzare uno o più laboratori mobili per la didattica delle STEM che possano integrare e aumentare le potenzialità della didattica delle scienze.

Si prevede poi il potenziamento dell'Aula Biblioteca (nelle due sedi) che, a Cavalese, ha già in dotazione postazioni fisse dotate di una decina di pc e arredi mobili, con dispositivi mobili per la lettura (la Scuola ha già un abbonamento a MLOL scuola) e la scrittura digitale .

#10 BYOD

Facendo proprie le indicazioni del **Decalogo** elaborato dall'apposita Commissione ministeriale, l'uso didattico dei dispositivi personali e mobili è consentito in classe solo sotto il controllo e la supervisione del docente e per finalità didattiche.

Al di là del Regolamento, alcuni docenti facevano già usare agli studenti i propri dispositivi per finalità strettamente didattiche. In particolare, l'estensione della Rete WiFi ha permesso di far utilizzare i dispositivi personali degli studenti grazie a chiavi d'accesso temporanee fornite ad hoc.

L'Istituto si propone di rendere possibile un uso sempre più esteso del BYOD grazie al potenziamento della Rete WIFI, permettendo un accesso degli studenti oltre che con i dispositivi della scuola, con i dispositivi mobili personali, anche oltre l'orario scolastico, per tutte le attività di studio personale o con docenti in orario extrascolastico.

Negli scorsi anni, come detto sopra, l'Istituto si è dato un *Regolamento sull'uso accettabile della Rete*, il PUA, un *Regolamento sull'uso dei dispositivi mobili (BYOD)* e un *Piano per la didattica digitale integrata*.

11 PIANO LABORATORI

Presso le due sedi di Cavalese e Predazzo sono presenti 4 laboratori di informatica più uno attrezzato per la grafica computerizzata. Tutti i laboratori sono attrezzati con PC e software Windows aggiornati, con uno schermo e un proiettore non di ultima generazione. Negli scorsi anni si è provveduto all'aggiornamento dei software di tutti i pc presenti nelle aule, con l'aggiunta di software utili per la didattica.

Non si prevede di potenziare ulteriormente la quantità di aule di informatica o la dotazione di queste aule. Al più, uno svecchiamento negli anni dei dispositivi presenti ed un loro costante aggiornamento.

Nell'Istituto sono presenti due laboratori di lingue attrezzati con monitor digitale, un carrello e una trentina di dispositivi per aula.

Si prevede, grazie ai fondi assegnati alla scuola con il Piano Scuola 4.0, la creazione di **Laboratori dedicati alla creazione delle professioni digitali del futuro.**

03 - COMPETENZE E CONTENUTI

#13 COMPETENZE DIGITALI DEGLI STUDENTI

Un primo monitoraggio sull'impatto delle metodologie didattiche innovative e sull'uso delle tecnologie digitali era stato svolto negli anni scorsi su alcune classi in cui si era iniziata una sperimentazione della 'classe digitale'. Un secondo monitoraggio su un numero ben più consistente di studenti dell'Istituto è stato svolto più recentemente. Monitoraggio da cui sono emersi aspetti positivi, ma anche criticità (Vedi [Allegato 2](#)) che dovranno essere affrontate.

L'Istituto ha già fatto nell'anno pandemico l'iscrizione al Progetto SELFIE. Era stata prevista la partecipazione nella sessione di Aprile, ma lo scoppio della pandemia Covid-19 ha impedito questa partecipazione. Nell'A.S. 2022-'23 si prevede di svolgere un'indagine a tappeto sulle competenze digitali di tutti gli studenti (e i docenti) dell'Istituto.

L'obiettivo è quello di costruire un curriculum delle competenze digitali, seguendo il framework del Digicomp 2.1, e pianificando un percorso triennale di interventi di carattere formativo e informativo, che dovrà mettere capo ad una certificazione delle competenze digitali degli studenti dell'istituto.

In questa prospettiva facciamo nostro quanto indicato nell'PPSD: *“ L'educazione ai nuovi media, all'utilizzo degli ambienti social, alla verifica dell'attendibilità e della veridicità delle fonti, dovranno quindi essere i temi in cui si muoverà la competenza di cittadinanza digitale. Sarà compito della scuola incoraggiare esercizi di cittadinanza attiva, valorizzando le differenze nel rispetto reciproco anche in ambienti virtuali.”*

#14 EDUCAZIONE AI MEDIA DIGITALI

Nel corso degli ultimi 4 anni alcune classi dell'Istituto hanno iniziato un percorso di formazione all'uso dei Media digitali. I percorsi hanno avuto come obiettivo quello di familiarizzare gli studenti oltre che con la ricerca sul Web, con la scrittura digitale, la scrittura web e la creazione e la pubblicazione di prodotti multimediali di vario tipo (video presentazioni, video lezioni,

audioguide, audiolezioni, podcast). In particolare gli studenti hanno prodotto siti scolastici, eBook, Webdoc, Mostre virtuali in realtà aumentata. La nascita della WebeRadio ha aperto nuove prospettive per una formazione più ampia alla comunicazione digitale che sarà potenziata con nuovi strumenti digitali per la realizzazione di materiali video di carattere principalmente didattico.

L'Istituto si propone di proseguire, potenziare e diffondere le buone pratiche degli anni scorsi, facendo tesoro dell'esperienza fatta da alcuni docenti , che verranno utilizzati come tutor formativi in un'ottica di apprendimento tra pari.

A questo scopo la Scuola si propone di integrare le risorse già presenti e attive nella scuola come la Rivista dell'Istituto 'L'Arcimboldo' (esistente da più di 10 anni) e la WebeRadio d'Istituto (già attiva dall'A.S. 2021-2022) con la comunicazione visiva, la realtà aumentata e virtuale. L'idea è quella di lavorare secondo la metodologia del PBL e del WBL, preparando gli studenti alle professioni digitali del futuro.

#15 PENSIERO COMPUTAZIONALE

Solo negli ultimi due anni l'indirizzo scientifico ha inteso lavorare ad una introduzione graduale al **Coding** e alla **Robotica**, con particolare riferimento all'uso di Arduino. In questo contesto l'Istituto si propone di realizzare due laboratori mobili per la didattica delle STEM, il Coding e la Robotica educativa, grazie ai finanziamenti del Piano Scuola 4.0.

#17 BIBLIOTECHE SCOLASTICHE

Presso le due sedi dell'Istituto esistono già delle biblioteche di volumi cartacei. I volumi, catalogati secondo il sistema DEWEY, sono conservati in delle aule attrezzate allo scopo.

Negli scorsi anni l'Istituto ha attivato un abbonamento al sistema **MLOL Scuola** per la consultazione e il prestito di pubblicazioni digitali. Tutti i docenti dell'Istituto e gli studenti che ne fanno richiesta possono ottenere credenziali di accesso al sistema.

Il catalogo digitale è accessibile on line, con la possibilità di prenotare i libri da casa. Si prevede di trasformare l'Aula della Biblioteca in un'aula polifunzionale, destinata in particolare alle discipline umanistiche e linguistiche, con una dotazione di dispositivi digitali mobili per la lettura e la scrittura digitale. Si è provveduto, inoltre, a dotare l'aula della Biblioteca di Cavalese di dieci Pc collegati alla Rete.

04 - LA FORMAZIONE

#21 LA FORMAZIONE IN SERVIZIO

Uno degli obiettivi più importanti del PPSD è il rafforzamento della “ *preparazione del personale in materia di competenze digitali, raggiungendo tutti i docenti e promuovendo il legame tra innovazione didattica e tecnologie digitali*”.

Nel corso degli anni, una notevole attenzione è stata posta, sia come Istituto che come Rete scolastica, per promuovere una cultura dell'innovazione didattica e della didattica digitale a Scuola. Sono stati svolti diversi corsi di formazione sia su strategie didattiche innovative, come la

Flipped classroom, sulla *Didattica con le Nuove tecnologie* (corso di primo livello e corso di secondo livello,) sia sull'uso delle Piattaforme didattiche nell'insegnamento (con particolare riferimento all'ecosistema Google).

In particolare, molto partecipati sono stati i *Caffè digitali* organizzati negli anni precedenti la pandemia. È stato, inoltre, attivo uno Sportello per il supporto alla didattica digitale integrata.

Per i prossimi anni accanto alla continuazione dell'esperienza dei *Caffè digitali* di Rete, l'Istituto intende promuovere una serie di momenti formativi che dovranno supportare le metodologie didattiche innovative e che dovranno implementare la realizzazione dei nuovi ambienti di apprendimento innovativi.

05 - ACCOMPAGNAMENTO

#27 LE RETI

In ogni Istituto della Rete scolastica delle Dolomiti sono presenti non solo *Animatori digitali*, ma anche molti docenti che, individualmente o in gruppo, hanno, in questi anni, fatto innovazione didattica, sperimentando forme nuove di fare scuola. Molti sono anche quelli che, anche in modo isolato, hanno introdotto ed utilizzato le nuove tecnologie nella didattica.

Accanto ai percorsi formativi previsti nel piano di aggiornamento di Rete (*Flipped classroom*, Coding, *Didattica con le nuove tecnologie*), sono stati organizzati *Caffè digitali* di Rete aperti a tutti i docenti degli Istituti che ne fanno parte. In tali occasioni gli AD della Rete, ma anche docenti esperti che abbiano qualcosa da condividere con la comunità dei pari verranno coinvolti.

La Rete delle Dolomiti intende fare tesoro di quanto ogni singolo docente ha nella propria *expertise*, così come di quanto ogni singolo docente ha sperimentato e prodotto negli anni. A tal fine la rete degli Animatori digitali ha deciso di scambiare *expertise* e buone pratiche anche fra i diversi ordini di scuola.

Per i prossimi anni La Rete delle Dolomiti per il digitale ha previsto la programmazione di una serie di iniziative di Rete che permettano quello scambio di *expertise* e tra pari che è il cuore degli ormai sperimentati *Caffè digitali*.

#28 LE COMPETENZE DELL'ORGANIZZAZIONE

Negli anni gli unici partner coinvolti sono stati l'IPRASE (corso di formazione e-twinning) e l'Europa per il Progetto SELFIE, altri partner (ancora occasionali) per iniziative episodiche ancorché inerenti alla cittadinanza digitale (Cyberbullismo, uso prudente dei Social ecc.) sono stati la Polizia postale, il Comando dei Carabinieri, con cui speriamo di avere una collaborazione proficua negli anni a venire ed esperti esterni (la rete degli psicologi di Valle).

Per i prossimi anni contiamo come Istituto di rendere coerenti e meno episodiche queste collaborazioni.

Quest'anno l'Istituto ha aderito al progetto, proposto alle scuole elementari da Confindustria Trento e che prevede che gli alunni riescano a costruire una macchina - utilizzando un kit di

materiale predisposto fornito loro - che abbia quale unica caratteristica vincolante la capacità di muoversi attraverso una propulsione pneumatica.

Le attività svolte a gruppi di classi aperte, per un totale di 30 bambini coinvolti (classi terze)

Un gruppo di nostri studenti partecipano al progetto, coordinando i vari gruppi, stimolando i bambini, aiutandoli nel realizzare le loro idee.

L'iniziativa di peer education nel campo della robotica e della piattaforma arduino tra licei e scuola primaria verrà riproposta anche negli anni a venire.

#29 IL MONITORAGGIO DEL PIANO

Le iniziative previste per il prossimo anno saranno inserite all'interno di un Progetto organico che preveda Obiettivi da raggiungere e Azioni da realizzare nel triennio.

Nell'A.S. 2022-2023 è prevista la partecipazione dell'Istituto al Progetto SELFIE, già in programma, ma mai realizzata a causa dell'emergenza pandemica. Una volta presa visione del monitoraggio sulle competenze digitali con il Progetto SELFIE, verrà predisposto un piano di potenziamento delle competenze digitali di Istituto rivolto sia al personale scolastico che agli studenti.

#30 IL PTOF E LA VALUTAZIONE

Allo stato nel Progetto d'Istituto manca la parte sulle competenze digitali dei docenti e degli alunni. Nel corso degli anni l'Istituto ha prodotto una serie di Documenti che ad integrazione del PTOF d'Istituto e che riguardano in particolare la Didattica digitale integrata e la regolamentazione dell'uso della Rete e dei dispositivi digitali.

È in via di definizione, e verrà inserito nel prossimo PTOF il *Curricolo per le competenze digitali d'Istituto*, sulla scorta del DigComp EDU 2.1

In vista della Definizione di indicatori da utilizzare nell'ambito del rapporto di autovalutazione (RAV) l'Istituto parteciperà al monitoraggio delle competenze digitali di sistema del Progetto SELFIE.

05 -AZIONI PREVISTE PER IL TRIENNIO 2023 - 2026

	Obiettivi	Azioni
AMBIENTI	1. Assicurare la presenza di ambienti flessibili orientati ad una didattica attiva con l'utilizzo del digitale a scuola 2. Promuovere la diffusione di nuove metodologie di insegnamento - apprendimento (Flipped Classroom, EAS, PBL ecc.) 3. Promuovere la 'classe digitale' leggera integrando quando possibile i device personali BYOD)	1. Utilizzando i fondi previsti dal Piano Scuola 4.0 e da eventuali altri fondi che venissero messi a disposizione della Scuola, anche nei prossimi anni, intendiamo attrezzare, nel corso dei prossimi anni, tutte le aule con Monitor interattivi, dispositivi digitali a disposizione di docenti e studenti e, dove non già presenti, arredi mobili che permettano di innovare la didattica d'aula, aprendola all'uso di metodologie innovative (vedi), anche grazie all'uso di applicativi e di materiali multimediali. 2. Rendere possibile un uso sempre più esteso del BYOD grazie al potenziamento della Rete WIFI, permettendo un accesso degli studenti oltre che con i dispositivi della scuola, con i dispositivi mobili personali, anche oltre l'orario scolastico, per tutte le attività di studio personale o con docenti in orario extrascolastico 3. Attrezzare aule dedicate alle aree disciplinari, in modo da arricchirle e specializzare con dotazioni e software dedicati all'insegnamento disciplinare e interdisciplinare

		4. Acquistare uno o più carrelli mobili con Kit e software speciali per la didattica delle STEM, che possano integrare e aumentare le potenzialità della didattica delle materie scientifiche e tecniche 5. Si prevede poi il potenziamento dell'Aula-Biblioteca che ha già in dotazione postazioni fisse dotate di una decina di pc e arredi mobili, con dispositivi mobili per la lettura (la Scuola ha già un abbonamento a MLOL scuola) e la scrittura digitale
COMPETENZE E CONTENUTI	1. Approvazione ed inserimento nel PTOF del <i>Curricolo delle competenze digitali</i> d'Istituto 2. Educare all'utilizzo dei nuovi media (da consumatori e da produttori) 3. Promuovere attività di coding e robotica educativa 4. Inserire le competenze digitali nel curriculum d'Istituto 5. Ridurre il gap di genere negli ambiti collegati alle scienze, alla tecnologia, all'ingegneria e alla matematica (le cosiddette discipline STEM)	1. Prevedere percorsi didattici annuali, anche trasversali (sfruttando le ore di cittadinanza), all'utilizzo consapevole dei nuovi media sia come consumatori sia come produttori 2. Inserire le competenze digitali nel curriculum e prevedere uno spazio per il raggiungimento delle stesse nella programmazione trasversale dei Consigli di classe 3. Prevedere percorsi annuali di coding e robotica educativa, anche in maniera vocazionale, per tutti gli studenti dell'Istituto, avvicinandoli al <i>problem solving</i> e al pensiero computazionale 4. Avvicinare le studentesse e gli studenti dell'Istituto alle STEM con percorsi dedicati e interventi anche di esperti esterni a scopo motivazionale

FORMAZIONE	1. Rafforzare e implementare le competenze digitali della comunità scolastica 2. Promuovere formazione di rete per sviluppare lo scambio di esperienze e buone pratiche tra pari	1. Ogni anno verranno proposti percorsi formativi volti a integrare le nuove tecnologie nella didattica quotidiana sia attraverso la Rete degli animatori digitali, sia con percorsi interni d'Istituto 2. Verranno attivati percorsi di formazione sulle metodologie didattiche più innovative come la Flipped classroom, il Project based learning, l'apprendimento cooperativo, il Debate ecc., anche questi percorsi verranno organizzati o con la Rete o con risorse interne 3. Per favorire la programmazione e il perseguimento degli obiettivi di competenza digitale da parte dei Consigli di classe, dovranno essere previsti momenti formativi per l'accompagnamento e il monitoraggio dell'azione didattica 4. Verranno proposti almeno due <i>Caffè digitali</i> all'anno per diffondere esperienze e buone pratiche , nell'ottica dell'insegnamento tra pari 5. Verranno attivati percorsi di formazione all'uso degli strumenti di Google Workspace rivolti sia agli studenti che ai docenti
--------------------------	---	---

L' ANIMATORE DIGITALE

PROF. PIETRO ALOTTO

Allegato 1

Le caratteristiche del modello.

Il modello declina la competenza digitale secondo cinque aree e ventuno descrittori di competenza (sottoaree o sottocompetenze)

AREE	DESCRITTORI
1 - INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI (DATA LITERACY)	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
2 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1 Interagire con le tecnologie digitali 2.2 Condividere con le tecnologie digitali 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale
3 - CREAZIONE DI CONTENUTI	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
4 - SICUREZZA	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Tutelare la salute e il benessere 4.4 Tutelare l'ambiente
5 - SOLUZIONE DI PROBLEMI	5.1 Risolvere i problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali 5.4 Identificare i gap di competenza digitale

Com'è evidente, il framework suggerisce una suddivisione, non gerarchica ma paritetica, della competenza digitale in **cinque distinti ambiti**, che Sandra Troia e Annusca Ferrari (3) descrivono così:

1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

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.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI: 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.

4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

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 propria competenza e quella altrui.

Nell'intento di tracciare un percorso graduale all'interno di ciascuna competenza, il modello sceglie poi di indicare **3 livelli di padronanza** (base, intermedio ed avanzato) e passa successivamente a descrivere esempi di conoscenze, abilità e atteggiamenti ed esempi di applicabilità, riferibili anche all'occupazione e al lavoro.

Allegato 2

 Questionario rapporto con l'Informatica.pdf