



## **CURRICOLO di CITTADINANZA DIGITALE**

**( rif. quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini)  
(DigComp - Digital Competence Framework for Citizens)**

**a.s. 2024-2025**

**Approvato con Delibera nr. 3 del Collegio dei Docenti del 16 maggio 2025.**

## **CURRICOLO DI CITTADINANZA DIGITALE**

**INDICE**

**PREMESSA**

**pag 3**

**RIFERIMENTI**

**pag 5**

**DESCRITTORI DI COMPETENZA (DigiComp 2.2)**

**pag 11**

**INDICAZIONI AGLI ORGANI COLLEGIALI**

**pag 13**

**CONTENUTI, STRUMENTI E METODOLOGIE**

**pag 13**

**ABILITÀ PER AREE DI COMPETENZA**

**pag 15**

**APPENDICE fase di revisione DigComp**

**pag 28**

## PREMESSA

L'esigenza di un approccio curricolare alla cittadinanza digitale nasce dalla consapevolezza che la scuola riveste un ruolo centrale nella scoperta e nello sviluppo delle competenze digitali da parte degli studenti. Sebbene oramai gli studenti e studentesse siano da considerare nativi digitali, abituati a servirsi di strumenti tecnologici, è necessario non limitarsi a considerare le nuove generazioni capaci di sviluppare da sole abilità tecnologiche per le quali, addirittura, non necessiterebbero del sostegno di pratiche didattiche mirate. La frequentazione tecnologica di per sé non può essere garanzia di una reale competenza digitale, bisogna considerare che la competenza digitale non si esaurisce nella semplice abilità tecnologica, ma contiene in sé anche componenti critico-cognitive, relazionali e sociali.

La dimensione critico-cognitiva “riguarda l'essere capace di leggere, selezionare, interpretare e valutare dati, costruire modelli astratti e valutare informazioni considerando la loro pertinenza ed affidabilità.” L'elemento centrale è la capacità di filtrare criticamente l'enorme mole di informazioni che il mondo connesso mette a nostra disposizione.

La dimensione etico-sociale, “riguarda il sapersi porre nei rapporti con gli altri, sapersi comportare adeguatamente nel cyberspazio, con particolare riguardo alla tutela personale e al rispetto degli altri.” Le moderne tecnologie ci consentono un livello di interazione e interconnessione con gli altri senza precedenti. Questa opportunità va sostenuta e accompagnata con lo sviluppo di una adeguata capacità di relazionarsi e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi.

Il sistema educativo svolge un ruolo decisivo nel preparare, stimolare e accompagnare le studentesse e gli studenti verso la comprensione e l'uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie, superando un ruolo di consumatori passivi. È, quindi, necessario che le nostre studentesse e i nostri studenti siano persone consapevoli e preparate, siano in grado di agire attivamente, operare creativamente con e attraverso le nuove tecnologie e siano adeguatamente equipaggiati per diventare cittadini digitali (e non solo) consapevoli.

Il Ministero dell'Istruzione e del Merito ha emanato con Decreto n.183 del 7 settembre 2024 le Nuove Linee guida per

l'insegnamento dell'Educazione civica, che sostituiscono quelle emanate con il DM n.35 del 2020.

L'insegnamento dell'Educazione Civica ruota attorno 3 nuclei concettuali:

- ❖ la Costituzione
- ❖ lo sviluppo economico e la sostenibilità
- ❖ la cittadinanza digitale

La **cittadinanza digitale** e la **competenza digitale** sono i fondamenti sui quali sviluppare il curriculum digitale trasversale d'Istituto.

#### Cittadinanza digitale e competenza digitale

Cittadinanza digitale e competenza digitale sono concetti che a volte vengono utilizzati come sinonimi, tuttavia è opportuno chiarire il concetto di cittadinanza digitale e competenza digitale e la relazione tra di essi.

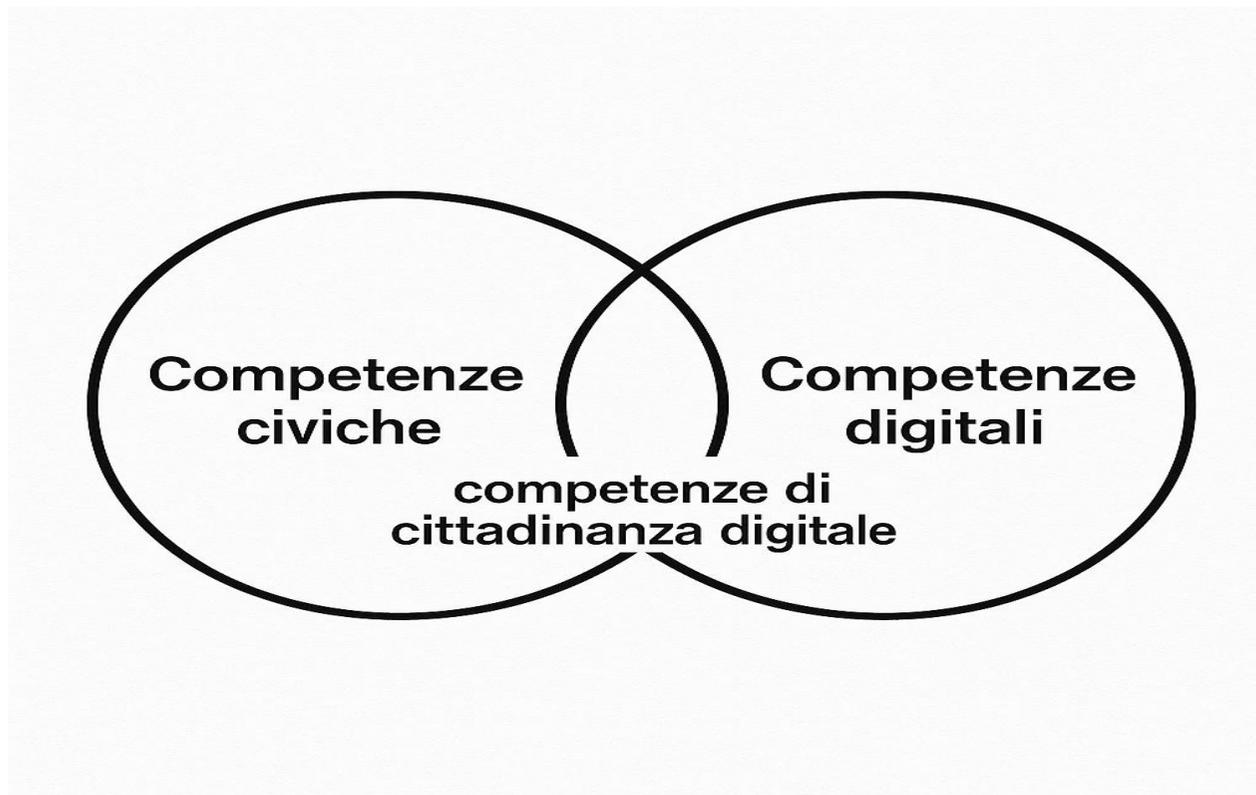
In particolare, la **cittadinanza digitale** è l'insieme di diritti e doveri che, grazie al supporto di servizi e strumenti come l'identità digitale, il domicilio digitale, le firme digitali, i pagamenti elettronici, ha l'obiettivo di semplificare il rapporto tra cittadini, imprese e pubblica amministrazione, tramite l'uso delle tecnologie digitali. Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Non è più solo una questione di conoscenza e di utilizzo degli strumenti tecnologici, ma del tipo di approccio agli stessi; per questa ragione, affrontare l'educazione alla cittadinanza digitale non può che essere un impegno professionale che coinvolge tutti i docenti.

La **competenza digitale** è la capacità di usare in modo sicuro, critico e consapevole le tecnologie digitali per lavorare, studiare, comunicare, creare contenuti, risolvere problemi e partecipare alla vita sociale e civica.

#### Qual è la relazione che intercorre tra competenza digitale e cittadinanza digitale?

La competenza digitale permette ai cittadini di esercitare i diritti di cittadinanza digitale. Le persone, per esercitare i diritti di

cittadinanza digitale, devono essere in grado di comprendere in che modo le tecnologie digitali possono aiutare e favorire la comunicazione e l'innovazione ed essere in grado di utilizzare gli strumenti digitali come ausilio alla cittadinanza attiva, per questo è possibile schematizzare la relazione che intercorre tra competenze di cittadinanza digitale e competenze digitali:



## RIFERIMENTI

### Piano Nazionale Scuola Digitale

Il *Piano Nazionale Scuola Digitale* (PNSD) è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale. Il PNSD è un pilastro fondamentale de La Buona Scuola (legge 107/2015), una visione operativa che rispecchia la posizione del Governo rispetto alle più importanti sfide di innovazione del sistema pubblico: al centro di questa visione, vi sono l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale.

Le competenze digitali sono sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena cittadinanza nell'era dell'informazione.

Come specificato all'interno del Piano Nazionale per la Scuola Digitale, “[...] le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva). Ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata, come anticipato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa

La *Raccomandazione del Parlamento Europeo del 22 maggio 2018* definisce la competenza chiave come una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto, indispensabile per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

Ciascuna competenza chiave è considerata ugualmente importante, poiché ognuna può contribuire a una vita positiva nella società della conoscenza. Le otto competenze chiave, che tutti i cittadini europei dovrebbero possedere, costituiscono la base per l'apprendimento permanente e devono costituire gli obiettivi principali dell'istruzione e della formazione. I processi che portano all'acquisizione delle competenze chiave vanno intesi come dei traguardi pluridisciplinari e interdisciplinari dell'attività didattica curricolare. Una delle otto competenze chiave è la [competenza digitale](#).

#### Indicazioni nazionali e nuovi scenari - febbraio 2018

Nel documento *Indicazioni nazionali e nuovi scenari* si rafforzano, tra gli strumenti che costruiscono cittadinanza, il pensiero computazionale e le competenze digitali. Ecco quanto riportato nel testo: “Per pensiero computazionale si intende un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia.

È un processo logico creativo che, più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per affrontare e risolvere problemi. Tali strategie sono indispensabili, per esempio, nella programmazione dei computer e dei robot che hanno bisogno di istruzioni precise e strutturate per svolgere i compiti richiesti.

Ciò contribuisce alla costruzione delle competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche, allo spirito di iniziativa, nonché all'affinamento delle competenze linguistiche.

Nei contesti attuali, in cui la tecnologia dell'informazione è così pervasiva, la padronanza del coding e del pensiero computazionale possono aiutare le persone a governare le macchine e a comprenderne meglio il funzionamento, senza esserne invece dominati e asserviti in modo acritico.

La responsabilità è l'atteggiamento che connota la competenza digitale. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. Le nuove generazioni, anche se definite "nativi digitali", spesso non sanno usare le "macchine", utilizzare i software fondamentali, navigare in rete per cercare informazioni in modo adeguato e consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate.

Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sull'educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a sé stessi e agli altri.

#### Sillabo dell' "Educazione civica digitale (ECD) -2018

Realizzato nell'ambito dell'iniziativa *Generazioni Connesse - Safer Internet Centre Italia*- coordinata dalla Direzione Generale per lo Studente, l'Integrazione e la Partecipazione del MIM, dell'Università e della Ricerca, il *sillabo* ha lo scopo di inquadrare il *corpus* di temi e contenuti che sono alla base dello sviluppo di una piena cittadinanza digitale degli studenti attraverso il percorso educativo.

Il Sillabo rappresenta una risorsa che, associata ad altri vari materiali dedicati disponibile all'indirizzo <https://www.generazioniconnesse.it/site/> che il MIM ha messo a disposizione della Scuola per iniziare un percorso propedeutico allo sviluppo di competenze digitali e allo sviluppo del pensiero computazionale.

Le scuole, nell'inserire concetti e tematiche contenute nel sillabo all'interno del proprio Piano Triennale per l'Offerta Formativa (PTOF), dovranno tenere conto di tutte le aree del Sillabo, ma avranno piena libertà nella costruzione dei curricula verticali ad esso associati purché, attraverso le tecnologie digitali, si punti a sviluppare spirito critico, consapevolezza e responsabilità negli studenti, considerate le parole chiave dell'educazione civica digitale.

### Linee guida Educazione civica del Decreto del DM n. 183 del 7 settembre 2024

La Legge 20 agosto 2019, n. 92 ha istituito l'insegnamento scolastico dell'educazione civica e ha previsto che con decreto del Ministro siano definite le Linee guida per tale insegnamento che individuano, "ove non già previsti, specifici traguardi per lo sviluppo delle competenze e obiettivi specifici di apprendimento, in coerenza con le Indicazioni nazionali per il curricolo delle scuole dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, nonché con il documento Indicazioni nazionali e nuovi scenari e con le Indicazioni nazionali per i licei e le Linee guida per gli istituti tecnici e professionali vigenti".

Secondo quanto previsto dalle Linee guida adottate in via di prima applicazione con decreto ministeriale 22 giugno 2020, n. 35, le Istituzioni scolastiche sono state chiamate ad aggiornare i curricula di istituto e l'attività di progettazione didattica nel primo e nel secondo ciclo di istruzione al fine di sviluppare "la conoscenza e la comprensione delle strutture e dei profili sociali, economici, giuridici, civici e ambientali della società".

Inoltre, in questo primo quadriennio di attuazione della Legge, le scuole del primo ciclo hanno individuato propri traguardi per lo sviluppo delle competenze e obiettivi di apprendimento, mentre quelle del secondo ciclo di istruzione hanno individuato propri risultati di apprendimento al fine di integrare il curriculum di istituto con riferimento all'educazione civica. A seguito delle attività realizzate dalle scuole e tenendo conto delle novità normative intervenute, a partire dall'anno scolastico 2024/2025, i curricula di educazione civica si riferiscono a traguardi e obiettivi di apprendimento definiti a livello nazionale, come individuati dalle Nuove Linee guida che sostituiscono le precedenti.

### DigComp 2.1 e Digicomp2.2 - Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini

Il modello DIGCOMP è un quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali. Costituisce un punto di riferimento per le iniziative degli Stati membri volte a sviluppare, migliorare e sostenere lo sviluppo delle competenze digitali dei cittadini. Il modello individua e descrive le competenze digitali in termini di conoscenze, abilità e competenze. La competenza digitale, trasversale a ogni altra competenza, risulta funzionale all'esercizio della cittadinanza e necessita di strumenti finalizzati a

consentirne una puntuale definizione e valutazione. È questo bisogno che il framework DIGCOMP intercetta, offrendo un punto di partenza, nella descrizione e valutazione delle competenze digitali.

DIGCOMP fornisce una definizione dinamica della competenza digitale che non guarda all'uso di strumenti specifici, ma ai bisogni di cui ogni cittadino della società dell'informazione e comunicazione è portatore. In dettaglio:

- essere informato
- interagire
- esprimersi
- protezione
- gestire situazioni problematiche connesse agli strumenti tecnologici e ambienti digitali.

Il framework risulta in questo modo funzionale a tutti i cittadini. Nel 2016 è stato pubblicato il DigComp 2.0 e nel 2017 il DigComp 2.1, come aggiornamento del framework europeo.

Il DigComp 2.1 del 2017 presenta una tassonomia per lo sviluppo della competenza digitale, ed è declinato in 5 aree e 21 competenze specifiche.

Le 5 aree di competenza digitale:

- Alfabetizzazione delle informazioni e dei dati.
- Comunicazione e collaborazione.
- Creazione di contenuti digitali.
- Sicurezza.
- Problem solving.

Per ciascuna area della competenza digitale, sono fornite un elenco e una descrizione analitica delle competenze specifiche inserite.

Il quadro integrato DigComp 2.2 del 2022 rappresenta un aggiornamento degli esempi di conoscenze, abilità e attitudini.

Inoltre, la pubblicazione raccoglie anche i principali documenti di riferimento sul DigComp che possono aiutare l'applicazione in campi diversi. Esso fornisce più di 250 nuovi esempi di conoscenze, abilità e attitudini che aiutano i cittadini a impegnarsi con fiducia, in modo critico e sicuro con le tecnologie digitali e con quelle nuove ed emergenti, come i sistemi guidati dall'intelligenza artificiale (IA).

Il quadro DigComp è composto da 5 dimensioni.

La Dimensione 1 delinea le aree di competenza di cui si compone la competenza digitale.

La Dimensione 2 descrive in dettaglio i titoli di ciascuna competenza e i relativi descrittori.

La Dimensione 3 è utilizzata per descrivere i livelli di padronanza di ciascuna competenza.

Le Dimensioni 4 e 5, descrivono vari esempi relativi alla Dimensione 2.

Esse sono fornite per aggiungere valore e contesto e non sono quindi da considerarsi esaustive.

Nel caso della Dimensione 4, si tratta di esempi di conoscenze, abilità e attitudini relativi a ciascuna competenza, mentre la Dimensione 5 fornisce casi d'uso in contesti specifici, di apprendimento e di impiego.

L'aggiornamento 2.2 del DigComp si concentra su "Esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza" (Dimensione 4). Per ognuna delle 21 competenze, vengono fornite 10-15 brevi frasi con esempi attuali e aggiornati che trattano temi contemporanei. Pertanto, l'aggiornamento non ha modificato i descrittori del modello concettuale di riferimento e non cambia il modo in cui sono delineati i livelli di padronanza (Dimensione 3). Anche i casi d'uso presentati nella Dimensione 5 rimangono invariati.

## DESCRITTORI DI COMPETENZA (DigComp 2.2)

Area di competenza Dimensione 1	Competenza Dimensione 2	Articolazione Competenze
<p><b>Area di Competenza 1</b> Alfabetizzazione su informazioni e dati</p>	<p>Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>
<p><b>Area di competenze 2</b> Comunicazione e collaborazione</p>	<p>Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale</p>	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>

<p><b>Area di competenze 3</b></p> <p>Creazione di contenuti digitali</p>	<p>Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.</p>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p>
<p><b>Area di competenze 4</b></p> <p>Sicurezza</p>	<p>Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la Privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>
<p><b>Area di competenze 5</b></p> <p>Risolvere problemi</p>	<p>Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.</p>	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4 Individuare i divari di competenze digitali</p>

## INDICAZIONI AGLI ORGANI COLLEGIALI

Il Collegio docenti avrà cura di:	I dipartimenti avranno cura di:	I Consigli di Classe avranno cura di:
<p><b>Deliberare</b> sul Curricolo di Istituto di Cittadinanza digitale.</p> <p><b>Deliberare</b> su progetti (PON, PNRR, PCTO,...) e collaborazioni con enti del territorio per lo sviluppo delle competenze digitali.</p>	<p><b>Introdurre</b> nelle programmazioni del dipartimento attività e percorsi didattici volti a sviluppare competenze digitali e di cittadinanza digitale tenendo conto del Curricolo di Istituto.</p>	<p><b>Proporre</b> attività didattiche che sviluppino con sistematicità e progressività conoscenze ed abilità relative alla cittadinanza digitale attraverso la programmazione di unità didattiche di singoli docenti, di unità di apprendimento (UdA) interdisciplinari, la realizzazione di progetti.</p> <p><b>Aderire</b> a progetti o attività per lo sviluppo delle competenze digitali proposte dall'Istituto.</p>

## CONTENUTI, STRUMENTI E METODOLOGIE

La costruzione del curricolo digitale di ciascuno studente non è prerogativa di una singola disciplina: tutti gli insegnanti partecipano e concorrono alla sua realizzazione. Nel seguito sono indicate le azioni che i docenti di ogni disciplina possono mettere in atto per sviluppare le competenze digitali degli studenti. Le azioni indicate non vanno intese come un elenco di attività obbligatorie per ognuno: sta al singolo docente e al Consiglio di Classe selezionare quelle che ritengono più opportune in rapporto alle caratteristiche e alle peculiarità dei singoli alunni e del gruppo classe. Oltre agli interventi didattici specifici per le singole discipline, i docenti di ciascun Consiglio di Classe potranno prevedere singole lezioni di introduzione o approfondimento su argomenti specifici, come declinato nel curricolo verticale che segue. Per esempio l'introduzione ad argomenti relativi alla storia, architettura e principi fondativi di Internet, il concetto di cittadinanza digitale, le norme di comportamento in rete,

la Privacy, il Diritto d'autore, il Copyright, le Netiquette, la Cybersecurity, la Carta dei diritti di Internet, i problemi fisici legati all'uso di dispositivi tecnologici e l'influenza che le tecnologie possono avere sul benessere psico-fisico e sull'inclusione sociale, i problemi ambientali legati all'uso di dispositivi tecnologici, il regolamento europeo sull'IA, l'identità digitale, la moneta virtuale. l'introduzione ad applicativi software specifici. Pertanto:

- produzione digitali di un testo
- produzione di presentazioni digitali a supporto di un'esposizione
- creazione di ipertesti con inserimento di immagini, video, tabelle, etc...
- creazione di mappe concettuali
- uso di dizionari digitali
- uso di libri digitali e audiolibri
- fruizioni di video didattici in rete
- uso di piattaforme per consultare, condividere e archiviare informazioni
- verifica/autoverifica tramite software per la creazione di test
- utilizzo di strumenti per la raccolta dei dati e la loro elaborazione
- utilizzo di software specifici per la didattica delle varie discipline
- gestione delle credenziali di accesso alle risorse online

## ABILITA' PER AREE DI COMPETENZA

Di seguito si riportano, per ogni Area di Competenza, le abilità operative che si devono saper applicare nello sviluppo della propria carriera scolastica suddivisa in primo biennio, secondo biennio e quinto anno.

Curricolo digitale verticale primo biennio		
Area di competenza	Competenza	Abilità
1: Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"><li>- Conoscere e saper applicare le procedure di base per avviare una ricerca sul web.</li><li>- Individuare parole chiave e criteri per la ricerca e la selezione di informazioni relative a uno specifico argomento.</li></ul>
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"><li>- Saper riconoscere i siti più appropriati per una determinata ricerca.</li><li>- Saper analizzare, confrontare e valutare i risultati di una ricerca sul web e saper riconoscere contenuti attendibili e non attendibili.</li><li>- Saper distinguere un contenuto promozionale da altri contenuti online anche se non indicati come promozionali.</li></ul>
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"><li>- Saper archiviare, recuperare e organizzare (in locale o su cloud) i dati raccolti in modo da poter essere facilmente accessibili e condivisibili</li></ul>

2: Comunicazione collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di registrarsi ai siti creando il proprio account.</li> <li>- Saper scaricare materiali didattici dal registro elettronico o altre piattaforme, rispondere ai post dei docenti su piattaforme didattiche e caricare materiali a propria volta.</li> </ul>
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riuscire a rendere fruibili i propri contenuti ad altre persone (altri compagni e/o docenti) tramite email o piattaforme.</li> <li>- Saper selezionare e limitare le persone con cui condividere i contenuti.</li> </ul>
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper discutere su tecnologie digitali appropriate per potenziare le proprie capacità personali e partecipare alla vita sociale.</li> </ul>
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare strumenti e strategie per collaborare con i compagni nella creazione di contenuti digitali.</li> </ul>
	2.5 Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper bloccare la ricezione di messaggi o e-mail indesiderate.</li> <li>- Saper gestire i propri sentimenti quando si parla con altre persone su Internet.</li> <li>- Saper riconoscere i messaggi e le attività online ostili o offensivi.</li> <li>- Essere in grado di gestire interazioni e conversazioni in diversi</li> </ul>

		<p>contesti e situazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere la normativa sulla prevenzione e contrasto al cyberbullismo .</li> <li>- Essere informati sui rischi degli ambienti digitale.</li> <li>- Conoscere l'ambito di intervento della Polizia Postale.</li> </ul>
	2.6 Gestire l'identità digitale	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper consultare il registro elettronico.</li> <li>- Gestire in modo appropriato l'account e la casella email forniti dalla scuola.</li> </ul>
3: Creazione contenuti digitali	di 3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Produrre o modificare e salvare testi in diversi formati.</li> <li>- Saper organizzare dati numerici nei fogli di calcolo.</li> </ul>
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lavorare con diversi contenuti digitali modificando dati e impostazioni.</li> <li>- Saper aggiungere ai documenti altri testi, immagini, video ecc.</li> </ul>
	3.3 Copyright e licenze	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verificare e citare le fonti di quanto viene ricondiviso.</li> <li>- Saper identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente.</li> <li>- Rispettare il diritto d'autore di testi, video, audio e software e conoscere le conseguenze delle violazioni.</li> </ul>

	3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di identificare i dati di input e di output in alcuni semplici programmi.</li> <li>- Essere in grado di procedere passo passo nello svolgimento di un compito specifico in ambiente digitale.</li> </ul>
4: Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distinguere rischi e minacce ben definiti negli ambienti digitali,</li> <li>- Saper impostare una password per proteggere i propri dispositivi.</li> <li>- Saper di dover evitare di installare applicativi sconosciuti sul proprio dispositivo.</li> <li>- Saper installare e utilizzare software di protezione (antivirus, antimalware, firewall).</li> </ul>
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere le norme basilari di tutela della privacy e dei dati e le conseguenze delle violazioni.</li> <li>- Conoscere l'importanza di impostare una password "forte" per accedere ai vari siti web.</li> <li>- Conoscere l'importanza di effettuare sempre il logout quando di usano dispositivi condivisi.</li> <li>- Saper come individuare messaggi di posta elettronica sospetti che cerchino di ottenere informazioni sensibili.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere e applicare le buone norme per la salute quando si</li> </ul>

	4.3 Proteggere la salute e il benessere	<p>lavora al computer (postura, distanza dallo schermo ecc).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere i rischi dell'abuso dei dispositivi sulla salute fisica e mentale.</li> </ul>
	4.4 Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere l'importanza per l'ambiente di un corretto smaltimento dei dispositivi elettronici.</li> <li>- Saper applicare strategie efficienti per proteggere l'ambiente, come ad esempio spegnere dispositivi elettronici e Wi-Fi, limitare la stampa dei documenti, riparare e sostituire componenti dei dispositivi digitali per evitare la sostituzione non necessaria di questi ultimi.</li> </ul>
5: Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper adottare un approccio per fasi per identificare la fonte di un problema tecnico (ad esempio, hardware o software).</li> <li>- Saper come trovare soluzioni su Internet quando ci si trova di fronte ad un problema tecnico</li> </ul>
	5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper individuare esigenze, riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfarle.</li> <li>- Saper scegliere semplici modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper utilizzare le tecnologie digitali per supportare l'attuazione</li> </ul>

	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<p>delle proprie idee.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper pianificare strategie per portare a termine un'attività utilizzando molteplici tecnologie dispositivi mobili</li> </ul>
	5.4 Individuare i divari di competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Essere in grado di riflettere sul proprio livello di competenza e di pianificare e attivarsi per accrescerlo.</li> <li>- Sa come parlare ad altri dell'importanza di riconoscere le "fake news", ossia le informazioni false e/o fuorvianti, mostrando esempi di fonti di notizie affidabili e di come fare per distinguere le une dalle altre.</li> </ul>

### Curricolo digitale verticale secondo biennio

Area di competenza	Competenza	Abilità
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali	- Saper effettuare ricerche basate su più parole chiave e/o frasi intere impostando eventuali filtri
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	- Saper effettuare una valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti diverse di dati, informazioni e contenuti digitali - Saper valutare limiti e potenzialità dei sistemi di intelligenza artificiale
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Saper archiviare, recuperare e organizzare (in locale o su cloud) i dati raccolti in modo da poter essere facilmente accessibili e condivisibili
2. Comunicazione collaborazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	- Saper selezionare le informazioni da condividere, evitando la condivisione di dati sensibili
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	- Saper condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso svariati strumenti digitali

	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale</li> <li>- Saper selezionare tecnologie digitali appropriate per potenziare le capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale</li> </ul>
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper attivare e gestire la condivisione di documenti di testo, fogli di calcolo, presentazioni e documenti multimediali</li> </ul>
	2.5 Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere la normativa sulla prevenzione e contrasto al cyberbullismo</li> <li>- Saper applicare le norme comportamentali in forum e spazi web condivisi</li> </ul>
	2.6 Gestire l'identità digitale	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper gestire in maniera appropriata una propria identità digitale</li> </ul>
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper creare e modificare contenuti digitali in diversi formati</li> </ul>

	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	- Saper integrare contenuti multimediali all'interno di documenti di testo, fogli di calcolo e presentazioni
	3.3 Copyright e licenze	- Saper distinguere formati liberi da formati proprietari - Saper rispettare il diritto d'autore di documenti e software
	3.4 Programmazione	- Saper elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere semplici problemi o far svolgere semplici compiti
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	- Saper applicare differenti modalità per proteggere i propri dispositivi e i propri contenuti digitali - Saper distinguere una varietà di rischi e minacce negli ambienti digitali

	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper applicare le norme basilari di tutela della privacy e dei dati</li> <li>- Saper scegliere le modalità più appropriate per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali</li> </ul>
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper installare ed utilizzare software per monitorare l'utilizzo dei dispositivi elettronici</li> </ul>
	4.4 Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper applicare strategie efficienti per proteggere l'ambiente</li> </ul>
5. Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper utilizzare manuali online e offline per trovare soluzioni a problemi tecnici</li> </ul>
	5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper riconoscere le principali caratteristiche dei dispositivi/software e saper selezionare le soluzioni tecnologiche che meglio si prestano alle proprie esigenze</li> </ul>

	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"><li>- Saper applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali</li></ul>
	5.4 Individuare i divari di competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"><li>- Essere in grado di riflettere sul proprio livello di competenza e di pianificare e attivarsi per accrescerle</li><li>- Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali</li></ul>

### Curricolo digitale verticale classe quinta

Area di competenza	Competenza	Abilità
1: Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riflettere su come linguaggi e tecniche utilizzati dai mass media possano influenzare e direzionare le decisioni individuali</li> <li>- Utilizzare consapevolmente gli strumenti multimediali per ampliare le proprie conoscenze</li> </ul>
2: Comunicazione collaborazione	2.1 Interagire con le tecnologie digitali	- Saper creare e utilizzare la pec
	2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interagire con siti istituzionali per avanzare richieste, ottenere dati e servizi. Attivare le identità digitali.</li> <li>- Interagire con i siti universitari per reperire informazioni ai fini dell'iscrizione.</li> </ul>
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	- Collaborare con altri (studenti o docenti) per migliorare un prodotto multimediale, per condividere dati e informazioni in gruppi di lavoro
3: Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizzare criticamente problemi e peculiarità legati ai destinatari, contesti e scopi di un contenuto digitale</li> <li>- Saper compilare una bibliografia/sitografia organica e ordinata</li> <li>- Utilizzare la stampante 3D</li> </ul>

	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare consapevolmente gli strumenti multimediali per ampliare le proprie conoscenze</li> <li>- Trasformare, adattare e combinare contenuti esistenti per produrre un contenuto originale</li> <li>- Collaborare con altri (studenti o docenti) per migliorare un prodotto multimediale</li> </ul>
	3.3 Copyright e licenze	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Verificare e citare le fonti di quanto viene ricondiviso.</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper identificare e selezionare contenuti digitali da scaricare o caricare legalmente (immagini, audio e musiche) libero da copyright</li> <li>- Rispettare il diritto d'autore di testi, video, audio e software e conoscere le conseguenze delle violazioni.</li> <li>- Saper compilare una bibliografia/sitografia organica e ordinata</li> </ul>
4: Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper installare e utilizzare software di protezione (antivirus, antimalware, firewall).</li> <li>- Saper attivare e utilizzare la firma digitale.</li> </ul>
	4.3 Tutelare la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscere i principali pericoli per la salute derivanti dall'uso improprio dei dispositivi digitali</li> <li>- Condividere modalità per proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali.</li> </ul>

	4.4 Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riflettere in modo consapevole sulle problematiche ambientali legate alla produzione e allo smaltimento dei dispositivi digitali</li> </ul>
5: Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper adottare un approccio per fasi per identificare la fonte di un problema tecnico (ad esempio, hardware o software).</li> <li>- Saper come trovare soluzioni su Internet quando ci si trova di fronte ad un problema tecnico</li> </ul>
	5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scegliere il linguaggio multimediale più adatto al contesto e alla consegna richiesta</li> <li>- Trasferire in campo formale le competenze messe in atto nel mondo informale</li> </ul>
	5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trasferire in campo formale le competenze messe in atto nel mondo informale</li> <li>- Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.</li> <li>- Utilizzare tecnologie per realizzare report di carattere sportivo.</li> <li>- Creare valutazioni funzionali e biomeccaniche del gesto motorio.</li> </ul>

## Appendice: fase di revisione, aggiornamento e sviluppo del DigComp ( note prese da DigComp 2.2)

Alla “mappatura” delle competenze digitali dei cittadini hanno contribuito 12 gruppi di lavoro, ognuno dei quali ha coinvolto da 16 a 64 persone, la maggior parte delle quali ha partecipato in parallelo a più gruppi:

1. Alfabetizzazione all'informazione
2. Alfabetizzazione dei dati
3. Intelligenza artificiale
4. Internet delle cose
5. Programmazione
6. Privacy e dati personali
7. Sicurezza e protezione
8. Servizi di transazione per i consumatori
9. Creazione di contenuti multi/social media
10. Il digitale e l'ambiente
11. Telelavoro
12. Accessibilità digitale

La missione dei gruppi di lavoro è stata innanzitutto quella di identificare i nuovi requisiti di competenza digitale per i cittadini che derivano dai nuovi sviluppi del mondo digitale e quindi formulare suggerimenti iniziali per le conoscenze, le abilità e le attitudini (in inglese: knowledge, skills and attitudes - KSA) pertinenti.

Il risultato, scaturito anche dall'analisi di importanti documenti politici come il Digital Education Action Plan - [Piano d'azione per l'educazione digitale 2021-2027](#) , è stato un elenco di requisiti e relativi esempi di KSA per le competenze digitali dei cittadini, insieme ai suggerimenti sulla loro collocazione nel quadro DigComp . Di seguito i requisiti e gli esempi relativi all'Intelligenza Artificiale.

Elenco dei nuovi requisiti, emergenti o in evoluzione per i cittadini che devono affrontare le tecnologie digitali, ad esempio nel campo emergente dell'Intelligenza Artificiale che non era stato precedentemente elaborato in DigComp A.

Requisiti (attualmente non inclusi) delle competenze digitali dei cittadini

- Requisito 1: i cittadini dovrebbero essere consapevoli del fatto che l'IA è utilizzata in modi diversi nelle società odierne e che può influire su vari aspetti della loro vita.
- Conoscenza (Knowledge - K): L'intelligenza artificiale (IA) è una tecnologia applicata in diversi contesti, dall'industria al tempo libero, ad esempio in medicina, nel settore bancario, nei veicoli a parcheggio autonomo, nei suggerimenti musicali. L'IA viene spesso utilizzata anche negli ambienti digitali, ad esempio nella ricerca sul web, suggerimenti ai clienti, assistenti digitali e nei dispositivi digitali, ad esempio le fotocamere dei telefoni cellulari.

- Requisito 2: i cittadini dovrebbero essere in grado di interagire con le tecnologie quotidiane che si basano sull'IA.
- Abilità (Skills - S): ad esempio, utilizzare il riconoscimento vocale per interagire con Siri, Alexa; utilizzare le opzioni di risposta automatizzate nel software di posta elettronica, come "OK, grazie!"; interagire con il software delle immagini del telefono che riconosce automaticamente alcuni volti familiari nelle foto.
- Requisito 3: i cittadini dovrebbero essere consapevoli che molti sistemi di IA raccolgono i loro dati di interazione per migliorare i servizi o per manipolare il comportamento degli utenti.
- Attitudine (Attitude - A): ad esempio, un atteggiamento critico permette di vedere le opportunità, ma anche di soppesare i rischi, come nelle aree destinate a proteggere la privacy e a garantire la sicurezza dei cittadini.

Dove si collocano questi requisiti nel quadro del DigComp? In genere un tema, come quelli elaborati sopra, può estendersi a diverse competenze DigComp.