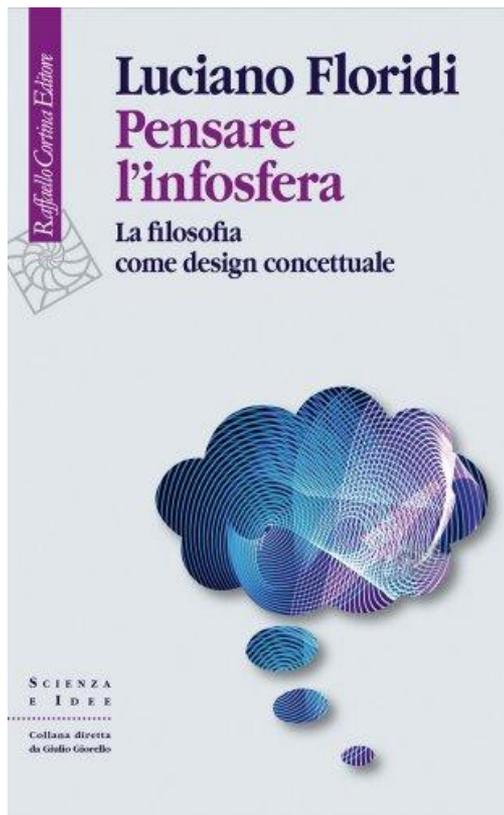




**CITTADINI DELLA COMUNITA' DIGITALE:  
IMPARARE A VIVERE NELL' INFOSFERA**

Gabriele Benassi

# Luciano Floridi



# Michel Serres



# Xhaet - Derchi

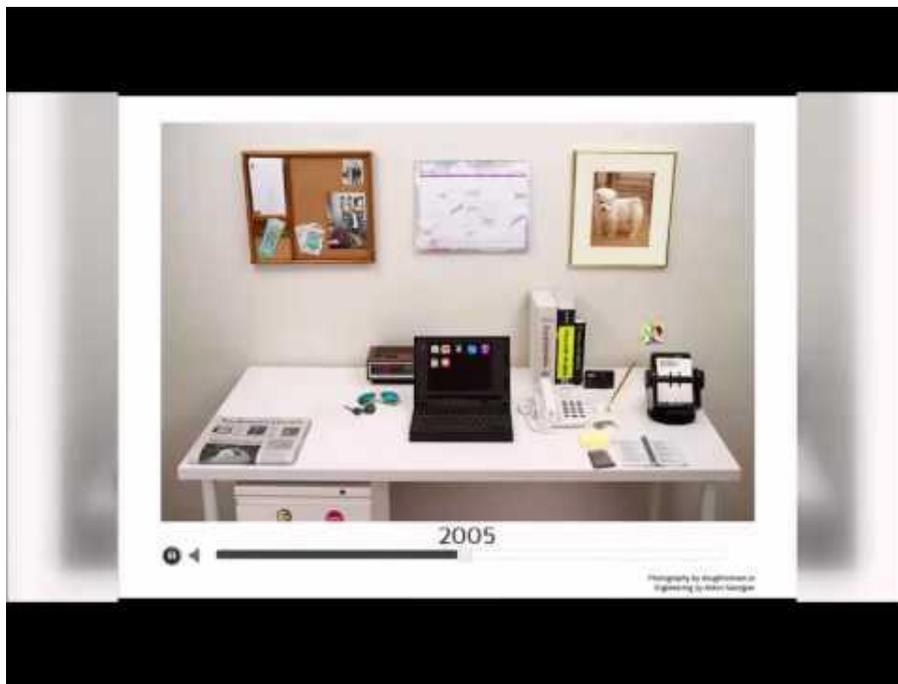




[...] un umano occidentale, seduto davanti al suo PC, in un qualsiasi giorno del '98, era seduto davanti ad un rubinetto abbastanza facile da usare grazie al quale accedeva ad un immane acquedotto: è importante notare che non solo poteva attingere acqua quando voleva, ma poteva a sua volta infilare acqua per metterla in circolo.”

(Baricco, The Game)

Siamo consapevoli di che momento stiamo vivendo?



Cosa succede fra l'elezione di  
Papa Benedetto ( sopra) e di Papa  
Francesco (sotto)?

2007

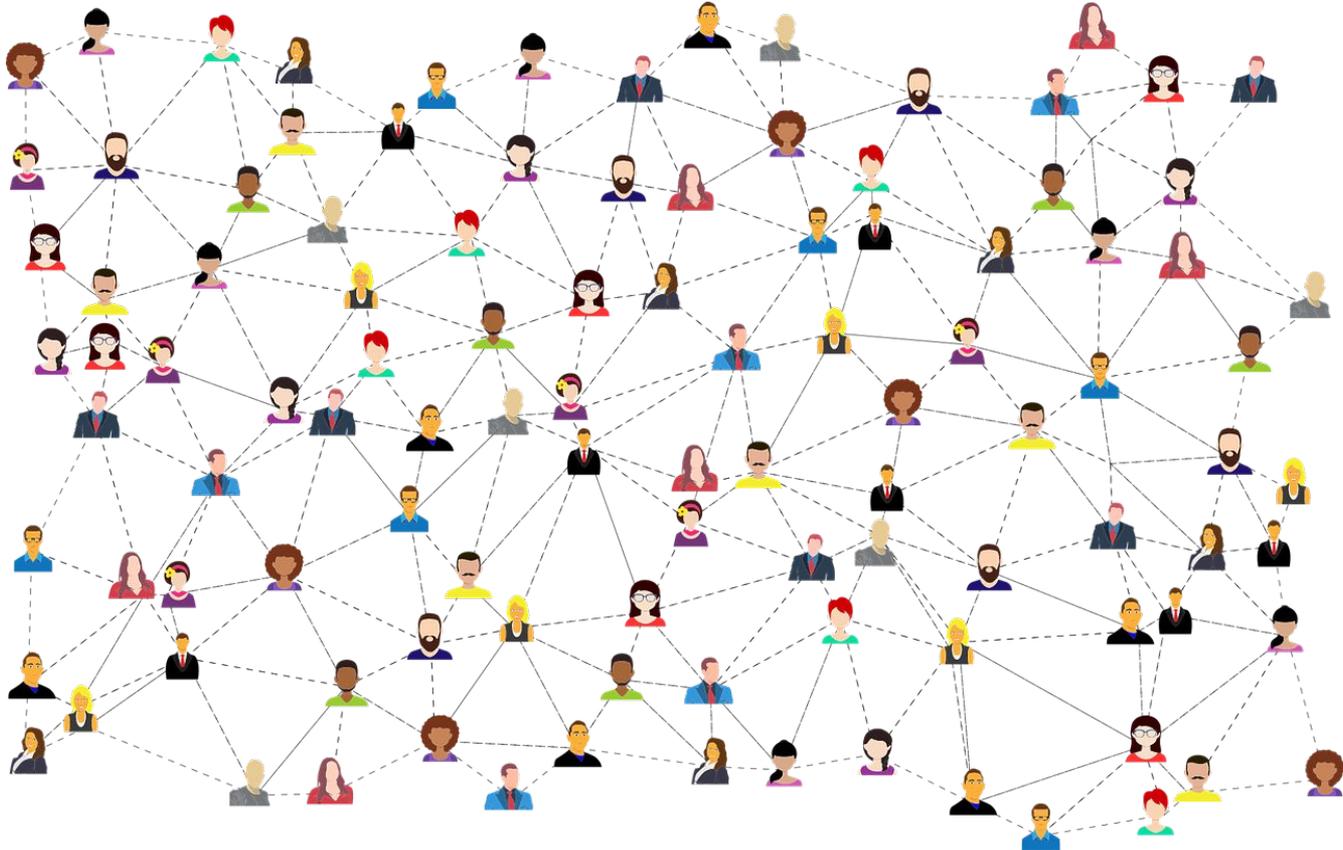


Questa è solo una parte dell'Infosfera

<https://www.internetlivestats.com/>



# SPAZIO-TEMPO-IDENTITÀ-RELAZIONE-CONOSCENZA



# Educare all' ON LIFE

La nostra vita non distingue più fra online e offline.



**Indicazioni Nazionali per  
il curricolo ( 2012)  
e nuovi scenari (2018)**

**PNSD**  
(2015)

**legge n. 92/2019**  
Educazione alla  
cittadinanza



**AUTONOMIA  
SCOLASTICA**

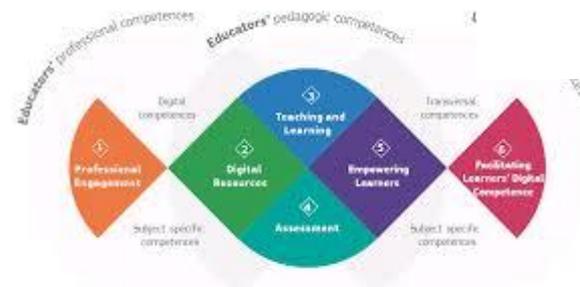
**CURRICOLI**

**PIANO TRIENNALE  
ANIMATORE DIGITALE  
E TEAM**

**PROGRAMMAZIONE  
DISCIPLINARE E DI  
CLASSE**

**PIANO DDI**

**FORMAZIONE  
DOCENTI**



Lifelong Learning

# Dalle Competenze ICT alle competenze digitali

Fino a 10 anni fa circa si parlava di alfabetizzazione digitale in riferimento alle competenze di ICT base e nel **2004 l'OCSE** aveva proposto una tripartizione nell'ICT fra

UTENTE BASICO, AVANZATO e SPECIALISTA

Era l'epoca della ICT literacy o della Computer literacy ( ECDL)

Nel 2008 l'UNESCO rivede la definizione di alfabetizzazione digitale:

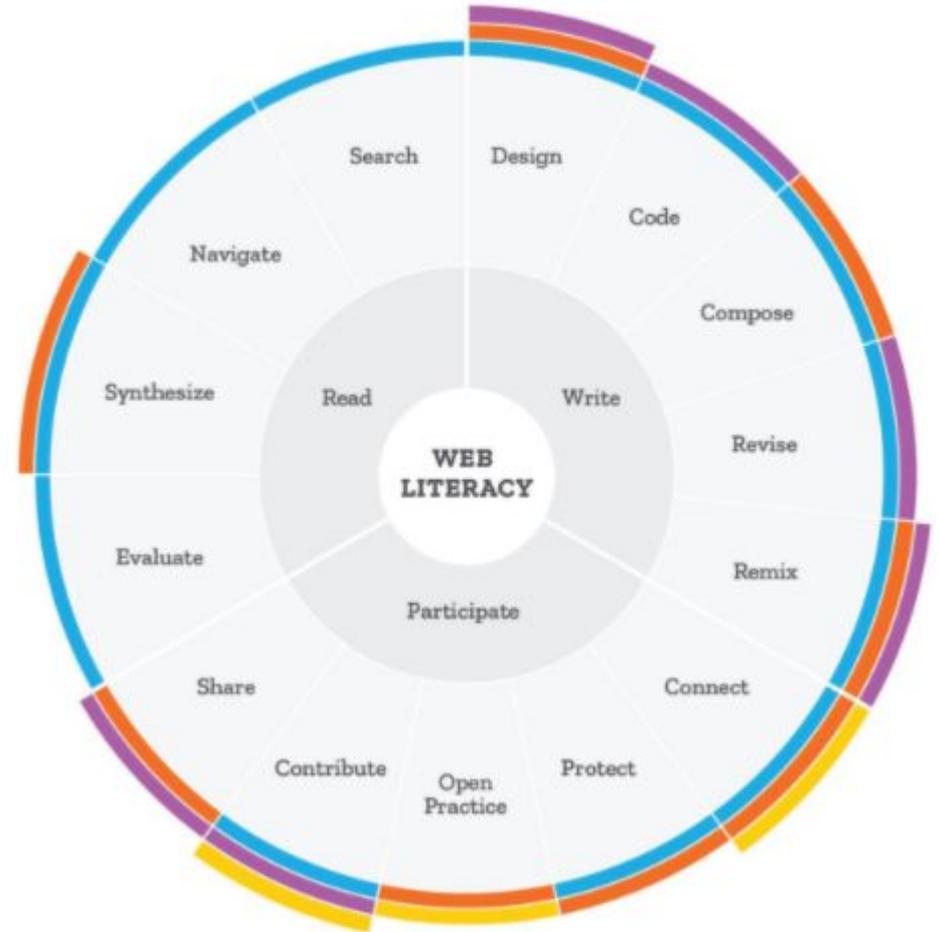
**“La capacità delle persone nel riconoscere i bisogni informativi , valutare la qualità delle informazioni, saperle archiviare e recuperare, farne un uso efficace ed etico, e utilizzarle per creare e comunicare conoscenza”.**

## FRAMEWORK MOZILLA FOUNDATION

L'alfabetizzazione digitale comprende tre macro aree e quattro soft skills generali, identificando 14 digital skill di base

Le tre macroaree sono:

LEGGERE / SCRIVERE /  
PARTECIPARE



## Le quattro soft skill sono

- problem solving
- le competenze di comunicazione
  - la creatività
- le competenze di collaborazione



# LEGGERE

**Significa ESPLORARE, NAVIGARE SUL WEB,  
comprendendone la sua meccanica e il suo  
funzionamento ed abituandosi ai testi non più lineari  
ma ipertestuali.**

# SCRIVERE

Nuovi generi che fondono testi e strumenti sono emersi sul web aperto e sono spesso associabili al fare. L'apprendimento attraverso la realizzazione implica la costruzione di nuovi contenuti.

# PARTECIPARE

**Nasce una comunità online. Perché sia SANA si richiede la conoscenza sulla creazione, sulla pubblicazione e sul collegamento tra i contenuti, ed una comprensione della sicurezza per mantenere sicuri i contenuti stessi, l'identità e i sistemi.**

# II DIGICOMP della commissione europea

La versione aggiornata è del 2017 ( Digicomp 2.1)

Individua :

**5 aree di competenza digitale**

**21 competenze specifiche**

**8 livelli di competenza**



# SCARICA IL DIGICOMP 2.1 In ITALIANO

[https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository\\_files/digcomp2-1\\_ita.pdf](https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf)



# 8 livelli di competenza, due per ogni macro livello



Tabella 1: Principali parole chiave che contraddistinguono i livelli di padronanza

Livelli in DigComp 1.0	Livelli in DigComp 2.1	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Ricordo
	2	Compiti semplici	Autonomia e guida in caso di necessità	Ricordo
Intermedio	3	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia	Comprensione
	4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Indipendente e in base alle mie necessità	Comprensione
Avanzato	5	Compiti e problemi diversi	Guida per gli altri	Applicazione
	6	Compiti più opportuni	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Valutazione
Altamente specializzato	7	Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate	Integrazione per contribuire alla prassi professionale e per guidare gli altri	Creazione
	8	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione	Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico	Creazione

# Area delle competenze 1:

## Alfabetizzazione su informazioni e dati

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





# Area delle competenze 3: Creazione di contenuti digitali

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione



# Area delle competenze 4: 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 Protecting the environment



# Area delle competenze 5: Risolvere problemi

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare i divari di competenze digitali



## LEGGE 20 agosto 2019, n. 92 articolo 5



Nel rispetto dell'autonomia scolastica, l'offerta formativa erogata nell'ambito dell'insegnamento di cui al comma 1 prevede almeno le seguenti abilità e conoscenze digitali essenziali, da sviluppare con gradualità tenendo conto dell'età degli alunni e degli studenti:



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 contitolari della classe e del Consiglio di classe

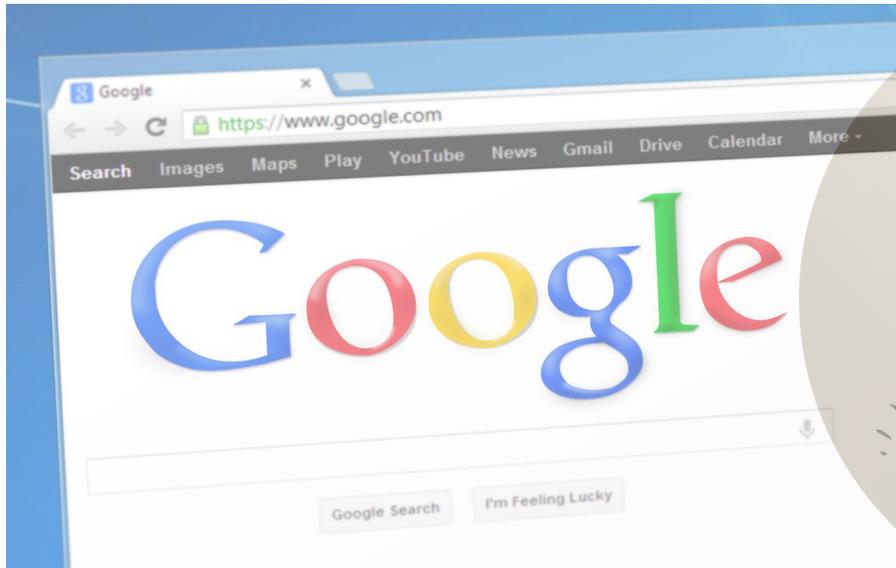


**E quindi da dove possiamo partire?**

# tagga  
+ aggiungi  
& unisci



a) analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;





c) informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati; ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali;



d) conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali, adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali;



e) creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui; utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri;



# Alcuni materiali in rete a disposizione in rete per le scuole

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home-page/>

[https://beinternetawesome.withgoogle.com/it\\_it/](https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/)

[https://edu.google.com/intl/it\\_it/products/chromebooks/digital-tools/](https://edu.google.com/intl/it_it/products/chromebooks/digital-tools/)

<http://www.cittadinanzadigitale.eu/>

<https://www.samsung.com/it/campaign/crescere-cittadini-digitali/>

<https://cittadinodigitale.azzurro.it/>

<https://programmairfuturo.it/come/cittadinanza-digitale>

[https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse/competenze/digitale-e-tecnologia-216/per\\_chi/educatori-22](https://risorse.arcipelagoeducativo.it/risorse/competenze/digitale-e-tecnologia-216/per_chi/educatori-22)

[https://wideopenschool.org/student-activities/dig-cit/grades-6-8/?j=8024282&sfmc\\_sub=212252837&l=2048712\\_HTML&u=155080777&mid=6409703&jb=566&utm\\_source=edu\\_DCW-20201012&utm\\_medium=email](https://wideopenschool.org/student-activities/dig-cit/grades-6-8/?j=8024282&sfmc_sub=212252837&l=2048712_HTML&u=155080777&mid=6409703&jb=566&utm_source=edu_DCW-20201012&utm_medium=email)





Grazie dell'attenzione. Per  
domande, spunti, riflessioni,  
condivisioni:

[benassi@istruzioneer.gov.it](mailto:benassi@istruzioneer.gov.it)