



Le competenze digitali del modello DIGCOMP

Le 21 competenze digitali sono qui riportate e tradotte in italiano. Ad ogni competenza segue una breve descrizione che aiuta a definirne il contenuto.⁸

Area 1: Informazione

1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni

Accedere all'informazione online, effettuare ricerche online, articolare la necessità di informazione online, localizzare l'informazione rilevante, selezionare in modo efficace le risorse, navigare tra diverse fonti online, creare strategie personali di informazione.

1.2 Valutare le informazioni

Raccogliere, processare, comprendere e valutare in modo critico le informazioni.

1.3 Memorizzare e recuperare le informazioni

Manipolare e salvare informazioni e contenuto in modo da rendere più facile il recupero, organizzare informazioni e dati.

Area 2: Comunicazione

2.1 Interagire con le tecnologie

Interagire attraverso l'impiego di una gamma variegata di dispositivi digitali ed applicazioni; comprendere come si articola, si realizza e gestisce la comunicazione digitale; selezionare opportune modalità di comunicazione con l'impiego di strumenti digitali; essere in grado di adoperare differenti formati comunicativi; adattare le modalità e la strategia di comunicazione a specifici destinatari.

2.2 Condividere informazioni e contenuti

Condividere con altri localizzazione e contenuto delle informazioni reperite; essere disponibile ed in grado di condividere conoscenze, contenuti e risorse; agire come mediatori, essere proattivi nella distribuzione di notizie, contenuti e risorse; saper

⁸ Si ringrazia lo staff di Pane e Internet (Regione Emilia-Romagna) per aver fornito le traduzioni delle competenze. Le traduzioni delle descrizioni sono opera delle autrici di questo documento. <http://www.paneeinternet.it/>



correttamente citare le fonti ed integrare nuove informazioni all'interno di conoscenze già possedute.

2.3 Impegnarsi nella cittadinanza online

Prendere parte attivamente alla vita della società attraverso la partecipazione in rete; utilizzare le tecnologie e gli ambienti digitali per cercare opportunità utili allo sviluppo e crescita personali; essere a conoscenza del potenziale delle tecnologie inerente la partecipazione civica.

2.4 Collaborare attraverso i canali digitali

Usare le tecnologie e i media per lavori in gruppo, processi collaborativi di co-costruzione e co-creazione di risorse, conoscenza e contenuti.

2.5 Netiquette

Conoscere e sapere applicare norme di comportamento per l'interazione in rete/virtuale; essere consapevoli degli aspetti connessi alla diversità culturale; essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli in rete (per esempio il cyberbullismo); sviluppare strategie attive per individuare comportamenti inappropriati.

2.6 Gestire l'identità digitale

Saper creare, modificare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la reputazione in rete; essere in grado di trattare i dati che un soggetto produce nell'utilizzo di account ed applicazioni.

Area 3: Creazione di contenuti

3.1 Sviluppare contenuto

Creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia; editare e perfezionare contenuti prodotti in prima persona o da altri; esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.

3.2 Integrare e rielaborare

Modificare, selezionare ed integrare risorse esistenti per creare conoscenza e contenuti nuovi, originali e rilevanti.

3.3 Copyright e licenze



Comprendere come si applicano le norme relative al diritto d'autore e licenze alle informazioni e contenuti.

3.4 Programmazione

Applicare impostazioni, modifiche a programmi, applicazioni, software, strumenti; comprendere i principi della programmazione; comprendere cosa c'è dietro ad un programma.

Area 4: Sicurezza

4.1 Proteggere i dispositivi

Proteggere i propri strumenti ed essere consapevole dei rischi in rete e delle minacce; conoscere le misure di protezione e sicurezza.

4.2 Proteggere i dati personali

Comprendere i termini di servizio comuni; proteggere in modo attivo i dati personali; rispettare la privacy di altri soggetti; proteggersi dalle frodi in rete, dalle minacce e dal cyberbullismo.

4.3 Tutelare la salute

Evitare i rischi per la salute connessi all'uso della tecnologia relativamente a minacce al benessere fisico e psicologico.

4.4 Proteggere l'ambiente

Essere consapevole dell'impatto delle tecnologie dell'informazione e comunicazione sull'ambiente.

Area 5: Problem-solving

5.1 Risolvere problemi tecnici

Identificare possibili problemi e risolverli (dalla risoluzione di problemi semplici a problemi più complessi) con l'aiuto di strumenti digitali.



5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche

Identificare i propri bisogni in termini di risorse, strumenti e sviluppo di competenze; individuare possibili soluzioni per soddisfare i bisogni individuati; adattare gli strumenti ai bisogni personali; valutare criticamente le soluzioni possibili e gli strumenti digitali.

5.3 Innovare e creare utilizzando la tecnologia

Innovare con la tecnologia; partecipare attivamente in produzioni collaborative digitali e multimediali; esprimere se stessi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie; produrre conoscenza e risolvere problemi concettuali con il supporto di strumenti digitali.

5.4 Identificare i gap di competenza digitale

Comprendere dove le proprie competenze possono essere migliorate o accresciute; supportare altri nello sviluppo delle loro competenze digitali; mantenere un costante aggiornamento.

Per saperne di più

EC, 2014, Digital Agenda for Europe. Country progress: Italy, <https://ec.europa.eu/digital-agenda/en/scoreboard/italy#2-human-capital>

Parlamento, 2006, <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/ALL/?uri=CELEX:32006H0962>

DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe <http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=6359>