



## PREMESSA

La **competenza digitale** consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet. (Raccomandazione del Parlamento Europeo in relazione alle competenze chiave per l'apprendimento permanente).

La **competenza digitale** è ritenuta dall'Unione Europea **competenza chiave**, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla.

Parlare di competenze digitali impone un punto di partenza più ampio: significa prima di tutto parlare di competenze, e quindi di percorsi didattici e piani pedagogici. Se l'obiettivo del nostro sistema educativo è sviluppare le competenze degli studenti, invece che semplicemente “trasmettere” programmi di studio, allora il ruolo della didattica per competenze, abilitata dalle competenze digitali, è fondamentale in quanto attiva processi cognitivi, promuove dinamiche relazionali e induce consapevolezza. Le competenze non si insegnano, si fanno acquisire, e il legame tra competenze e nuovi ambienti di apprendimento è indubbiamente forte.

Il paradigma su cui lavorare è la didattica per competenze, intesa come progettazione che mette al centro trasversalità, condivisione e co-creazione, e come azione didattica caratterizzata da esplorazione, esperienza, riflessione, autovalutazione, monitoraggio e valutazione, è il paradigma educativo su cui lavorare. Il primo passo è quindi fare tesoro delle opportunità offerte dalle tecnologie digitali per affrontare una didattica per problemi e per progetti. Molte delle competenze sono sviluppate durante lo svolgimento stesso del progetto. In questo quadro, 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 e come ancor meglio sottolineato da framework come 21st Century Skills (Competenze per il 21mo secolo), promosso dal World Economic Forum. L'interpretazione di quali competenze sono utili e centrali al nostro tempo non può essere disconnessa dalla fase storica nella quale i nostri studenti crescono, ed è quindi in continua evoluzione.

La nuova definizione delle competenze digitali passa per l'accettazione di una grande sfida sociale, civica ed economica che il digitale lancia al nostro tempo: formare la “**cittadinanza digitale**” e rinsaldare la consapevolezza degli effetti delle proprie relazioni e interazioni nello spazio online.

Definire le competenze di cui i nostri studenti hanno bisogno è una sfida ben più ampia e strutturata di quella che il sentire comune sintetizza nell'uso critico della Rete, o nell'informatica. Va affrontata partendo da un'idea di competenze fatta di nuove alfabetizzazioni, ma anche e soprattutto di competenze trasversali e di attitudini da sviluppare. In particolare, occorre rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati anche all'interno dell'universo comunicativo digitale. Proprio per questo è essenziale lavorare sull'**alfabetizzazione informativa e digitale** (information literacy e digital literacy), che mettono al centro il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l'informazione.

## CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

**Finalità delle TIC (Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione): educare ai media.**

Le finalità formative delle TIC nella scuola dei tre ordini possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- Favorire la conoscenza dello strumento pc e/o tablet a scopo didattico.
- Sostenere l'alfabetizzazione informatica.
- Favorire la trasversalità delle discipline.
- Facilitare il processo di apprendimento.
- Favorire il processo di inclusione.
- Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica.
- Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio.
- Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo.
- Promuovere azioni di cittadinanza attiva.
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia.

### VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

**La competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.**

- **Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.**

**Competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).**

- 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.

## SCUOLA DELL'INFANZIA

PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante.	Sa orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni. Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. Visiona immagini, opere artistiche, documentari. Sa utilizzare in modo guidato il computer.	Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Modalità per individuare ed aprire icone. Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali). Conoscenza di simboli, lettere e numeri sulla tastiera.
Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.	Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante. Usa con l'insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni.	Modalità di utilizzo di software didattici. Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche

## SCUOLA PRIMARIA

### CLASSE PRIMA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Osserva e utilizza oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni.</li> <li>- Progetta e compie nuovi lavori descrivendo le operazioni compiute e gli effetti ottenuti.</li> <li>- Conosce le parti principali del computer.</li> </ul>	<p>Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo.</p> <p>Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen.</p> <p>Le icone.</p> <p>La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali</p>
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza il computer per eseguire giochi didattici.</li> <li>- Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica.</li> </ul>	<p>Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.</p>

### CLASSE SECONDA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conosce le parti principali del computer.</li> <li>- Utilizza semplici materiali digitali per l’apprendimento.</li> </ul>	<p>Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. Semplici programmi di grafica e/o didattici.</p>
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza il computer per eseguire giochi didattici.</li> <li>- Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica.</li> <li>- Si avvia ad utilizzare programmi per la presentazione dei lavori realizzati.</li> </ul>	<p>Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p>

**CLASSE TERZA**

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.</li> <li>- Progetta e realizza semplici prodotti multimediali.</li> <li>- Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.</li> <li>- Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento.</li> </ul>	<p>Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici.</p> <p>Utilizzo di software didattici.</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p>
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione.</li> <li>- Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.</li> </ul>	<p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate).</p> <p>Uso della posta elettronica per comunicare.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p>

**CLASSE QUARTA**

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.</li> <li>- Progetta e realizza semplici prodotti multimediali.</li> <li>- Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.</li> <li>- Utilizza strumenti tecnologici.</li> </ul>	<p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> <p>Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.</p> <p>La stampa dei documenti.</p>

<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione.</li> <li>- Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.</li> <li>- Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.</li> </ul>	<p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.          Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.          La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.          Motori di ricerca e licenze Creative Commons.          La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam.          Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).          Il blog come strumento per comunicare.          I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</p>
--	--	--

**CLASSE QUINTA**

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.</li> <li>- Progetta e realizza semplici prodotti multimediali.</li> <li>- Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.</li> <li>- Utilizza strumenti tecnologici.</li> </ul>	<p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi.          Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.          Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.          La stampa dei documenti.</p>

<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione.</li> <li>- Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.</li> <li>- Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.</li> </ul>	<p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.          Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti..          Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.          La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.          Motori di ricerca e licenze Creative Commons.          Il Blog come strumento per comunicare.          Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).          Il blog come strumento per comunicare.          I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).          Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto.</p>
--	--	---

## OBIETTIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo	Obiettivi specifici	Conoscenze
<p><b>INFORMAZIONE:</b> identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p><b>COMUNICAZIONE:</b> 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.</p> <p><b>CREAZIONE DI CONTENUTI:</b> 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.</p> <p><b>SICUREZZA:</b> applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</p> <p><b>PROBLEM-SOLVING:</b> 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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.</li> <li>• Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.</li> <li>• Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.</li> <li>• Si accosta a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> <li>• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</li> <li>• Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</li> <li>• Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</li> <li>• Utilizzare software offline e online per attività di Coding.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento.</li> <li>• I dispositivi informatici di input e output.</li> <li>• Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source.</li> <li>• Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</li> <li>• Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</li> <li>• Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</li> <li>• Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, diritto d'autore, ecc.) □ Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</li> </ul>

## RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI – SCUOLA SEC. I GRADO

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.
4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette.

5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.
--------------------	--	--	--	--

## CONCLUSIONI

**Competenze degli studenti** (tratto dal PNSD): definire le competenze di cui i nostri studenti hanno bisogno è una sfida ben più ampia e strutturata di quella che il sentire comune sintetizza nell'uso critico della Rete, o nell'informatica. Dobbiamo affrontarla partendo da un'idea di competenze allineata al ventunesimo secolo: fatta di **nuove alfabetizzazioni**, ma anche e soprattutto di **competenze trasversali** e di **attitudini da sviluppare**. In particolare, occorre rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati anche all'interno dell'universo comunicativo digitale, nel quale a volte prevalgono granularità e frammentazione. Proprio per questo è essenziale lavorare sull'alfabetizzazione informativa e digitale (information literacy e digital literacy), che mettono al centro il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l'informazione. E' in questo contesto che va collocata l'introduzione al **pensiero logico e computazionale** e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche. In questo paradigma, gli studenti devono essere **utenti consapevoli** di ambienti e strumenti digitali, ma anche **produttori, creatori, progettisti**. E i docenti, dalla loro parte e in particolare per quanto riguarda le competenze digitali, dovranno essere messi nelle giuste condizioni per agire come facilitatori di percorsi didattici innovativi basati su contenuti più familiari per i loro studenti.

Attualmente il PNSD è impegnato in una strategia multilivello per l'adozione, in tutte le scuole, di curricoli digitali, dei quadri riferimento europei sulle competenze digitali (DigComp e DigCompEdu), di metodologie didattiche innovative, di ambienti di apprendimento innovativi, e si apre ai nuovi scenari disegnati dal Piano nazionale di ripresa e resilienza e dai fondi strutturali europei.

La nostra istituzione scolastica è aperta all'innovazione digitale, al fine, come raccomandato anche dall'OCSE, di guidare i nostri studenti nella trasformazione da consumatori in "consumatori critici" e "produttori" di contenuti e architetture digitali, in grado di sviluppare (e questo ce lo chiede il mondo del lavoro) competenze trasversali ad ogni settore e ambito occupazionale; in grado di risolvere problemi, concretizzare le idee, acquisire autonomia di giudizio, pensiero creativo, consapevolezza delle proprie capacità, duttilità e flessibilità nella ricerca di soluzioni.

Parlare di competenze digitali significa quindi tenere in considerazione alcune direttrici fondamentali.

Primo, la necessità di collocare ogni ragionamento all'interno del quadro più ampio delle competenze, e dell'attività didattica.

Secondo, chiarire che le dimensioni delle competenze digitali sono diverse: da strumento per la didattica a veicolo per lo sviluppo di competenze trasversali e attitudini, e infine come nuova alfabetizzazione, di base attraverso il pensiero computazionale, e nella sua dimensione macro e applicata, associata ai grandi cambiamenti sociali, economici e nel suo rapporto con l'informazione e le regole.