

Competenze digitali individuate dal framework DIGICOMP (*A framework for developing and understanding digital competence in Europe, 2013*).

Aree di competenza	Competenze	Referenze incrociate
<b>1. Informazione</b>	1.1 Navigare in internet, ricercare e filtrare informazioni	2.1, 2.2
	1.2 Valutare e selezionare le informazioni	
	1.3 Immagazzinare e recuperare informazioni	3.3, 2.2, 2.1, 4.1
<b>2. Comunicazione</b>	2.1 Interagire mediante le tecnologie	
	2.2 Condividere informazioni e contenuti	1.3, 3.3
	2.3 Impegnarsi nella cittadinanza online	
	2.4 Collaborare attraverso canali digitali	2.5
	2.5 Galateo in internet	
	2.6 Gestire l'identità digitale	4.2
<b>3. Creazione di contenuti</b>	3.1 Sviluppare i contenuti	1.1, 1.2, 2.1, 2.2
	3.2 Integrare e rielaborare	1.1, 1.3, 1.4, 3.3, 2.2
	3.3 Copyright and licenze	1.4
	3.4 Produrre output multimediali e creativi	2.1, 2.2, 2.4, 2.5
	3.5 Programmare	5.1
<b>4. Sicurezza</b>	4.1 Proteggere i dispositivi	1.1, 5.1
	4.2 Proteggere i dati e l'identità digitale	1.1, 2.6
	4.3 Proteggere la salute	2.1, 2.5
	4.4 Proteggere l'ambiente	5.3
<b>5. Problem solving</b>	5.1 Risolvere problemi tecnici	5.4
	5.2 Identificare esigenze e le risposte tecnologiche	1.1, 1.2, 1.3
	5.3 Innovare e usare la tecnologia in maniera creativa	4.4, 5.4
	5.4 Identificare le proprie lacune nelle competenze digitali	Rilevante per tutti gli aspetti delle competenze digitali

A tale framework il MIUR farà riferimento per dare un indirizzo chiaro sulla dimensione, sul ruolo e sul contorno delle competenze digitali che ogni studente dovrà sviluppare nel triennio 2016-2019, stabilendo anche la relazione tra le competenze digitali e gli obiettivi di apprendimento. In attesa delle linee guida del MIUR, le programmazioni curriculari, extracurriculari, educative e organizzative del nostro istituto saranno elaborate individuando percorsi didattico-formativi e organizzativi per l'acquisizione da parte degli allievi delle competenze digitali.