

DigComp 2.2

Che cos'è il DIGCOMP?

DIGCOMP è l'acronimo di **Digital Competence Framework for Citizens**: un **documento ufficiale** creato dalla **Commissione Europea** per aiutare le persone a **sviluppare competenze digitali utili nella vita**, nel lavoro e nello studio.

La versione attuale si chiama **DIGCOMP 2.2** (pubblicata nel **2022**), ed è una vera e propria **bussola digitale** che indica cosa deve saper fare un cittadino per essere competente e responsabile nell'uso delle tecnologie.

Perché è importante?

Viviamo in un mondo sempre più digitale. Usiamo internet, app, social, documenti online, software per la scuola, piattaforme di comunicazione... ma **sapere usare uno smartphone o un computer non significa essere competenti digitalmente**.

DIGCOMP 2.2 ci aiuta a capire **che tipo di conoscenze, abilità e comportamenti dobbiamo sviluppare per:**

- proteggerci online;
- collaborare in modo sicuro;
- analizzare le informazioni;
- usare strumenti digitali per risolvere problemi.

Le 5 aree del DIGCOMP 2.2

Il quadro è diviso in **5 aree**, ognuna con **tante abilità pratiche** (ben 250 esempi concreti!). Di seguito ne presentiamo una sintesi dei concetti più vicini al mondo degli studenti.

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Saper **trovare, valutare e gestire le informazioni in modo critico**.

Per esempio, distinguere una notizia vera da una bufala su **Instagram** o **TikTok**.

2. Comunicazione e collaborazione

Usare le tecnologie per **comunicare e lavorare in modo etico**, rispettoso e produttivo.

Per esempio, saper partecipare a una lezione online con **Teams** rispettando il turno di parola.

3. Creazione di contenuti digitali

Saper **scrivere, modificare, programmare o creare video, presentazioni, fogli di calcolo.**

Realizzare un video educativo su **TikTok** rispettando le norme di **copyright**.

4. Sicurezza

Proteggere dati, dispositivi, salute, ambiente e identità digitale.

Per esempio usare sempre una password sicura per i propri **account** e **device**, e non condividerla con i compagni.

5. Risolvere problemi

Usare la tecnologia per **trovare soluzioni**, imparare in autonomia e adattarsi ai cambiamenti.

Imparare per esempio a usare un nuovo programma per presentare una ricerca.

Applicazioni a scuola e nella vita quotidiana

In classe: come usare **Word** o **Canva** per creare un volantino, navigare su fonti affidabili per una ricerca, discutere in modo rispettoso in un forum scolastico.

Nel tempo libero: sapere come riconoscere truffe online, usare le impostazioni di privacy, creare contenuti creativi nel rispetto delle regole.

Nel lavoro del futuro: **DIGCOMP** aiuta a **prepararsi per le professioni digitali** come data analyst, social media manager, programmatore, assistente online...

Educazione Civica

DIGCOMP è legato al concetto di **cittadinanza digitale**, cioè il modo in cui un cittadino:

- **usa consapevolmente** le tecnologie,
- **rispetta** le regole online (privacy, copyright, linguaggio),
- **si protegge** dai pericoli digitali,
- **partecipa attivamente** alla vita democratica anche in rete.

Firmare una petizione online per l'ambiente è un atto di cittadinanza digitale.

In conclusione, **DIGCOMP 2.2 non è solo un documento tecnico**, ma una vera e propria **guida per diventare studenti, cittadini e lavoratori consapevoli nel mondo digitale.**

Saper usare bene la tecnologia è importante quanto saperla usare in modo corretto, sicuro e responsabile.