

DigComp 2.2. User

Certificazione delle competenze digitali

skill  nline

per



DigComp 2.2

Il framework **DigComp 2.2** è un documento elaborato dalla Commissione Europea che definisce le competenze digitali necessarie per i cittadini europei. Si articola in **cinque aree e 21 sotto-competenze**.



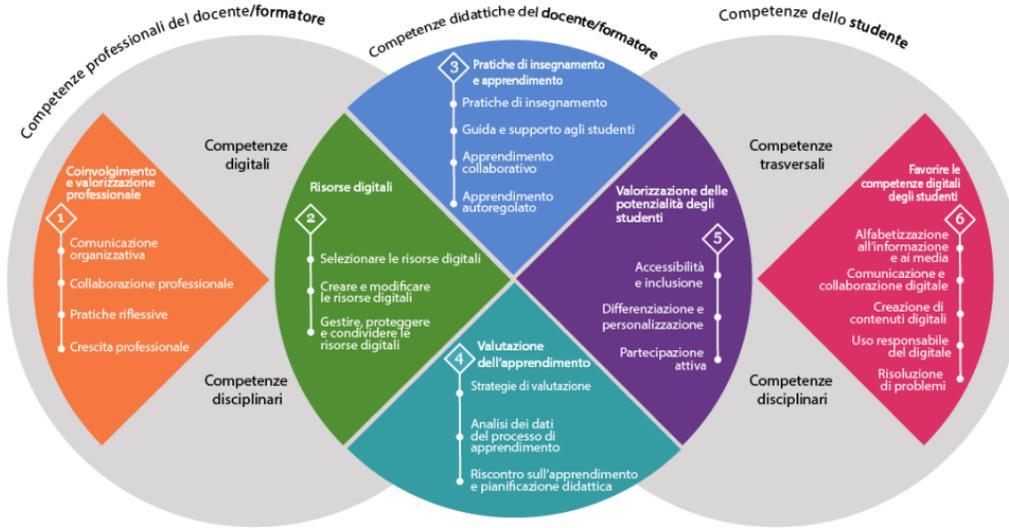
DigComp 2.2

The Digital Competence Framework for Citizens

With new examples of knowledge, skills and attitudes

Riina Vuorikari
Stefano Kluzer
Yves Punie

Il framework prevede otto livelli di competenza da base ad altamente specializzato, che il cittadino può autovalutare tramite un questionario online ([DigCompSAT](#)). Il framework DigComp è disponibile sul sito della [Commissione Europea](#).



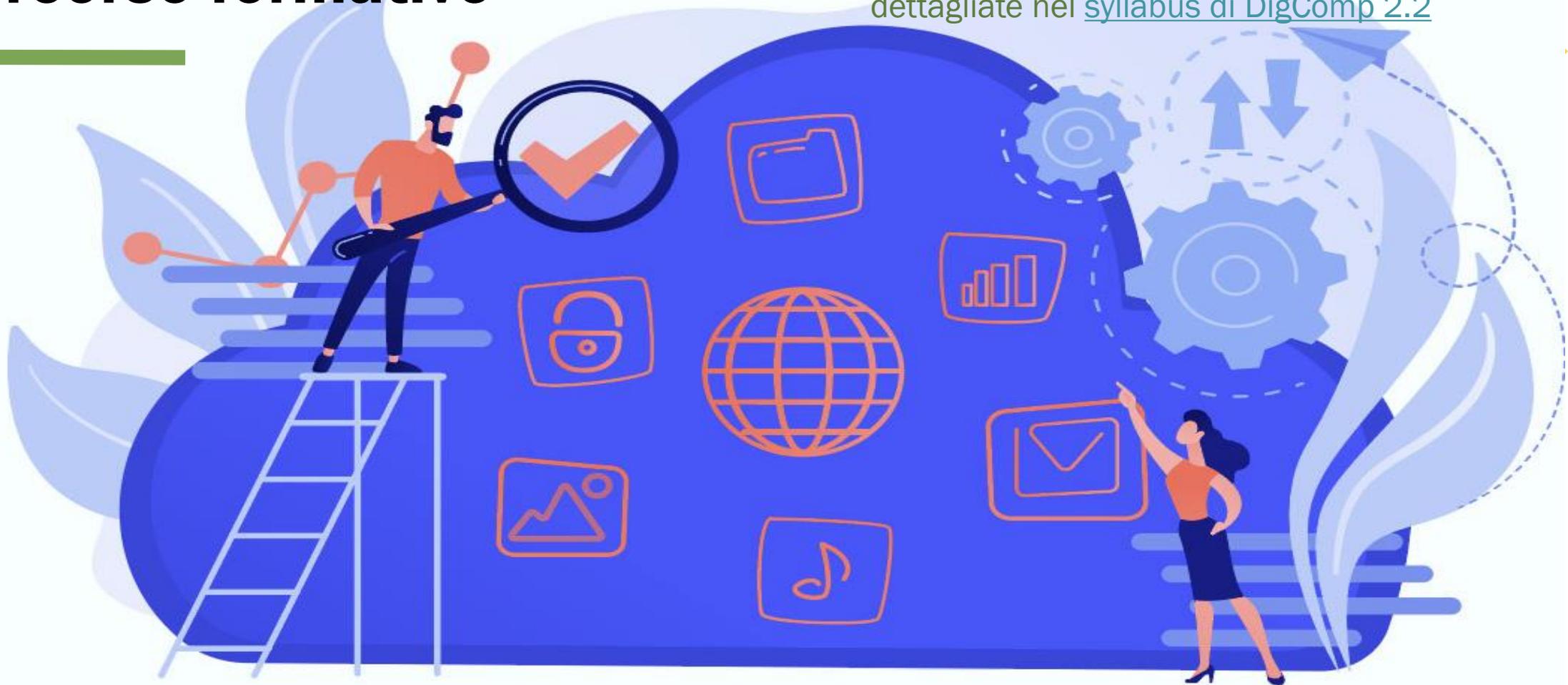
DigCompEdu

Inoltre, la versione DigCompEdu redatta per il personale docente è disponibile sul sito della [Commissione Europea](#), sul sito di [Scuola Futura](#) e nel [documento redatto dal Consiglio Nazionale delle Ricerche](#).

(v. anche il [Decreto Ministeriale n° 66/2023](#) - *Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico* - che prevede che tutto il personale scolastico debba essere formato sulle competenze digitali, "in coerenza con i quadri di riferimento europei [...] DigComp 2.2 e DigCompEdu".)

Il percorso formativo

La formazione implica il raggiungimento di competenze e abilità che sono dettagliate nel [syllabus di DigComp 2.2](#)





Alfabetizzazione su informazione e dati

Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.



Comunicazione e collaborazione

Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.



Creazione di contenuti digitali

Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.



Sicurezza

Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.



Risolvere problemi

Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.

Le aree di competenza

Le prime 3 aree - *Alfabetizzazione su informazioni e dati, Comunicazione e collaborazione, Creazione di contenuti digitali* - “riguardano competenze riconducibili ad attività e usi specifici.»

Le aree 4 e 5 - *Sicurezza e Problem solving* - sono invece “trasversali” in quanto si applicano a qualsiasi tipo di attività svolta attraverso mezzi digitali.

Le competenze

Le competenze sono descritte come una combinazione di **conoscenze, abilità e atteggiamenti**, in altre parole, sono composte da concetti e fatti (*la conoscenza*), abilità (*capacità di portare a termine processi*) e atteggiamenti (*disposizioni, mindset to act*).



1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

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



2. Comunicazione e collaborazione

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale



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



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 Proteggere l'ambiente



5. Risolvere i 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 divari di competenze digitali

Google Workspace



Gmail



Calendar



Meet



Documento



Foglio



Presentazione



Moduli



Classroom



Compiti



Siti



Gruppi



Drive



Admin

Gli strumenti

Il percorso formativo prevede l'uso prevalente delle applicazioni e soluzioni tecnologiche Google.

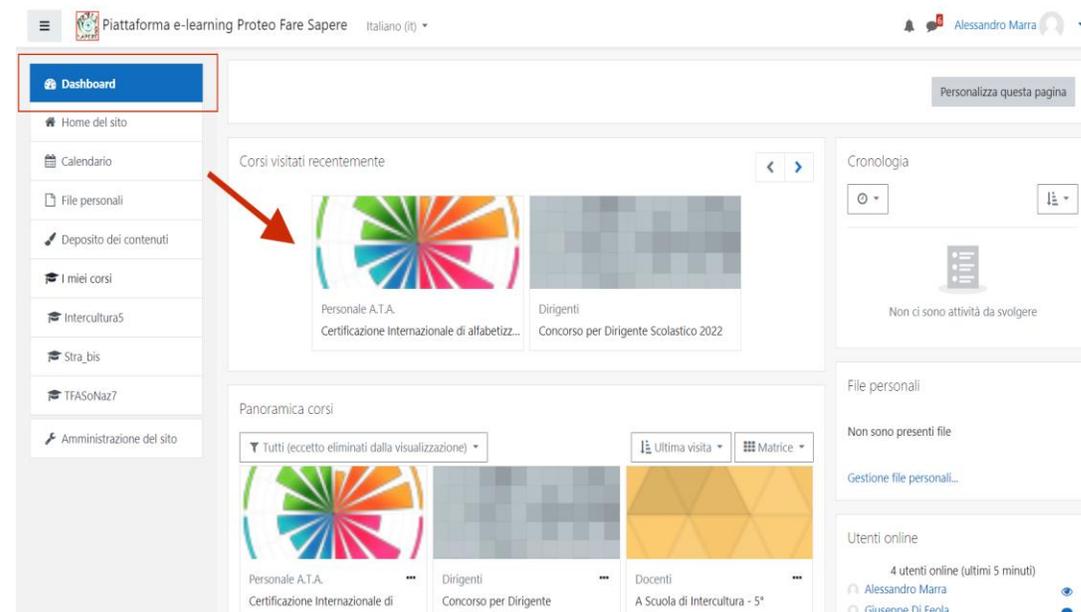
La scelta scaturisce dalla constatazione che le scuole italiane già utilizzano su larga scala la G-Suite per la didattica e che i tools di Google sono integrabili facilmente con altri (MO e LO).

Le piattaforme

La piattaforma di Proteo Fare Sapere

- L'accesso al corso di formazione avverrà attraverso la piattaforma di formazione di Proteo Fare Sapere.
- L'iscrizione avverrà tramite un modulo Google condiviso tra Proteo Nazionale e Skill on Line.
- Proteo invierà via email agli iscritti i dati di accesso alla propria piattaforma di formazione.
- Proteo fornirà l'assistenza per l'accesso alla sua piattaforma e all'uso della stessa.

L'interfaccia della piattaforma



Requisiti Hardware e Software per il corso di formazione

PC Desktop, notebook, tablet o smartphone.

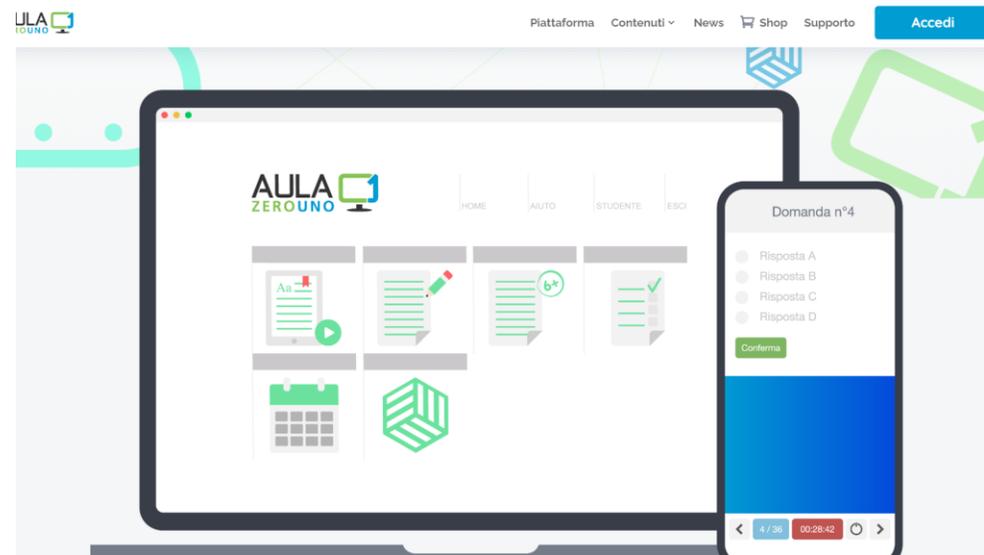
Browser Internet aggiornato (Chrome, Edge, Safari, Firefox)

Le piattaforme

La piattaforma Aula 01 è del tipo LMS

- La formazione a distanza è di tipo asincrono e completamente autogestita dal corsista ed è monitorata automaticamente dal Sistema di gestione della piattaforma.
- È possibile, comunque, prevedere delle sessioni di formazione sincrone (in presenza o a distanza) per specifici argomenti e come rinforzo dei contenuti della piattaforma, lì dove i singoli territori avessero le risorse per farlo.

L'interfaccia della piattaforma



Requisiti Hardware e Software per il corso di formazione

PC Desktop, notebook, tablet o smartpone.

Browser Internet aggiornato (Chrome, Edge, Safari, Firefox)



Dopo aver effettuato l'accesso si visualizza la bacheca che contiene i 5 moduli DIGCOMP
Ogni modulo rappresenta una delle aree DIGCOMP 2.2
Ogni modulo consente di formarsi sul modulo specifico
Ogni modulo presenta al suo interno le unità didattiche di studio, gli esercizi e le simulazioni dell'esame.

La dashboard

DIGCOMP 2.2



Area di studio

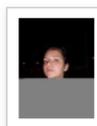
Dopo aver selezionato uno dei moduli si accede all'area di studio, specifica di quel modulo. Nella parte superiore è presente una barra con la sezione HOME , AIUTO, PROFILO e il pulsante di uscita

Nella parte centrale ci sono le icone che identificano le funzionalità del corso.



HOME

AIUTO



FEDELI BARBARA

ESCI



MATERIALE DIDATTICO



CALENDARIO



ESERCIZI



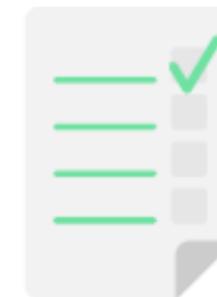
OPEN BADGES



COMPITI



QUIZ/TEST



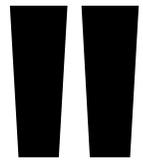
MATERIALE DIDATTICO – Consente l'accesso ai contenuti da studiare

ESERCIZI – Consente di misurarsi esercitandosi rispondendo a delle domande presenti per ogni singola unità di studio

COMPITI – Eventuali esercizi aggiuntivi

QUIZ/TEST: La sezione dove è possibile SIMULARE l'esame DIGCOMP 2.2

OPEN BADGES: Raccolta dei titoli digitali (Open Badges) acquisti superando l'esame di simulazione.



MATERIALE DIDATTICO



CALENDARIO



ESERCIZI



OPEN BADGES



COMPITI



QUIZ/TEST



Area di lavoro

Materiale didattico



Selezionando l'icona compare l'elenco delle unità di studio.

Selezionando la singola unità si apre la scheda con i contenuti da studiare.



MATERIALE DIDATTICO

ESERCIZI

COMPITI

QUIZ/TEST

CALENDARIO

OPEN BADGES

UNITÀ DIDATTICHE - DIGCOMP M1 - ALFABETIZZAZIONE



Alfabetizzazione su dati e informazioni

3 unità

Unità didattiche

1. Navigare, ricercare e filtrare i dati, informazioni e contenuti digitali
2. I motori di ricerca
3. Valutare i dati, le informazioni e i contenuti digitali

Materiale didattico



LEZIONI

L'unità didattica contiene le video lezioni interattive da studiare in autoformazione
E' indicato il numero di lezioni presenti.

Punti di Syllabus coperti

Barra di navigazione tra le unità didattiche

Argomenti Trattati



Dopo aver aperto l'argomento desiderato utilizza il menu in alto a sinistra per navigare nei contenuti.

Concetti di navigazione in rete	13 Video lezioni interattive	Concetto di WWW - URL e collegamenti ipertestuali - Browser e concetto di "E-"
Navigare nel web	21 Video lezioni interattive	Uso del Browser - I preferiti - I contenuti del web
Concetti fondamentali di INFORMAZIONE	17 Video lezioni interattive	Cercare l'informazione - utilizzare i motori di ricerca - le informazioni nei social media
Utilizzare la posta elettronica	35 Video lezioni interattive	Utilizzare la posta elettronica e conoscere i suoi pericoli
Individuare le lacune delle competenze digitali	24 Video lezioni interattive	Agenda digitale Italiana - Tecnologia e creatività - Collaborazione e comunicazione - Sicurezza - Intelligenza artificiale

Riferimenti al syllabus



- > DIGCOMP e la Scuola
- > Posta Elettronica e calendari
- > Il WWW e domini
- > Connessione Wi-Fi
- > Velocità di connessione
- > Connessione dati su reti mobili
- > DIGCOMP in generale
- > Browser e navigazione, e-gov, e-banking, e-commerce, e-learning

Scheda unità 1/3

▶ Avvia Test ▶ Stampa ◀ Inizio ◀◀ Indietro ▶▶ Successivo ▶ Fine

Selezionando uno dei link si accede ai contenuti delle video lezioni interattive
La video lezione avanza con i pulsanti in basso a destra, oppure aprendo il menù a tre linee è possibile personalizzare l'avanzamento

INDICE TESTO

Menu →

▼ Concetti di navigazione in rete

- Cos'è internet? ✓
- World Wide Web
- Collegamenti ipertestuali
- URL
- Composizione di un URL
- Identificare i tipi più comuni di domini
- Browser
- E-government
- E-commerce
- E-banking
- E-learning
- Comprendere l'e-learning
- Pubblicazione, comunicazione e intrattenimento

Concetti di navigazione in rete - Cos'è internet? Pagina 1 di 13

PERSONAL COMPUTER

TELEVISORE

SMARTPHONE

▶ **Avanzamento** ▶

< Indietro Avanti >

USCITA

Selezionando la **QUIZ/TEST** è possibile svolgere il test di **SIMULAZIONE DICOMP** e conseguire l'open badge (Titolo digitale) per la parte di formazione.

W

La soglia di superamento è fissata nel 75% di risposte corrette.

MATERIALE DIDATTICO ESERCIZI COMPITI QUIZ/TEST

CALENDARIO OPEN BADGES

QUIZ/TEST

Open Badge - DIGCOMP M1 - Alfabetizzazione Non eseguito

Esegui il Quiz/Test Visualizza la tabella dei risultati

Open Badges

Congratulazioni, hai guadagnato un badge



Hai ricevuto il tuo badge all'indirizzo email collegato all'account Aula01. Oppure controlla il tuo account Badgr.



L'esame

Finalizzato alla certificazione delle competenze
DigComp 2.2



Svolgimento dell'esame



L'esame è suddiviso in **tre prove** di complessità incrementale e due sessioni che possono essere svolte in tempi diversi, per un totale di 168 domande in 168 minuti di tempo. La soglia di superamento per ogni prova è del **75%**:

Primo step – livelli di padronanza BASE 1 e BASE 2 (42 domande x 40')

Secondo step – livelli di padronanza INTERMEDIO 3, INTERMEDIO 4, AVANZATO 5 e AVANZATO 6 (42 domande x 40')

Terzo step – livelli di padronanza ALTAMENTE SPECIALIZZATO 7 e ALTAMENTE SPECIALIZZATO 8 (84 domande x 80')

Se il candidato supera la prima prova, gli verrà inviato un **link d'accesso** alla seconda, e lo stesso vale per la terza e ultima prova. Queste potranno essere svolte **anche in giornate differenti**, ma in ogni caso il link sarà valido solo per la data e l'orario indicati nella mail.



Alle prime sessioni di esame parteciperanno, in qualità di osservatori, i delegati degli enti di accreditamento:

**Intertek e
Accredia**

Termine dell'esame

Progressione dell'esame

- Ad ogni step si può accedere superando il 75% delle domande.
- Viene inviato in automatico un nuovo link alla casella di posta del candidato.
- Se il livello non viene superato l'esame viene fermato.

Fine esame

- Il mancato superamento di un livello impedisce la prosecuzione dell'esame e l'esame si considera terminato.
- Al candidato viene assegnato lo specifico livello raggiunto.

Superamento dell'esame

- All'esame **non si viene bocciati**, quindi si può acquisire sempre il livello minimo DIGCOMP BASE 1