

**MODULO 6**  
**MIGLIORARE LE COMPETENZE DIGITALI DEGLI STUDENTI**

**Descrizione**

Gli educatori non devono solo offrire agli studenti l'opportunità di utilizzare le tecnologie digitali durante lo sviluppo delle loro competenze trasversali, ma anche promuovere la competenza digitale degli studenti, come una delle loro effettive competenze trasversali. La capacità di facilitare le competenze digitali degli studenti è parte integrante delle competenze digitali degli educatori e si riferisce a tutte le aree del Quadro europeo delle competenze digitali per i cittadini (DigComp), ma con un focus sulla dimensione pedagogica.

**Risultati dell'apprendimento**

*Al termine di questo modulo lo studente sarà in grado di:*

Conoscenze:

- Mettere in relazione ricerche efficaci
- Spiegare le basi della programmazione e del pensiero computazionale al pubblico giovane
- Riconoscere e illustrare come comprendere la forma e la struttura delle informazioni come base del pensiero computazionale
- Riconoscere e spiegare aspetti della computazione nel mondo che ci circonda
- Riconoscere quando e dove le competenze digitali degli studenti devono essere migliorate o aggiornate
- Capire quali aspetti di un problema possono essere risolti con uno strumento e adattare un nuovo utilizzo
- Definire ed elencare i principali copyright e licenze

Capacità:

- Collaborare con gli studenti nella definizione dei loro bisogni informativi e accedere alle informazioni digitali
- Applicare e suggerire strumenti e tecniche dell'informatica per comprendere e ragionare su sistemi e processi naturali e sociali
- Impegnarsi in modo nuovo su questioni come la programmazione, il pensiero computazionale e la risoluzione dei problemi
- Collegare i contenuti digitalizzati alla creatività degli studenti
- Dimostrare modi per adattare le strategie di comunicazione alle differenze culturali e generazionali
- Monitorare i comportamenti degli studenti nell'ambiente digitale per proteggere il loro benessere e agire per modificare i comportamenti non sicuri

Competenze/Atteggiamenti:

- Selezionare fonti di informazione affidabili
- Valutare la capacità degli studenti di valutare le fonti di informazione, la loro affidabilità e credibilità e di adattare le strategie di ricerca
- Sostenere l'importanza di proteggere la propria reputazione e gestire correttamente le identità digitali
- Incoraggiare gli studenti ad esprimersi attraverso i mezzi digitali
- Supportare gli studenti nell'utilizzo delle tecnologie digitali in modi innovativi per creare conoscenza
- Incoraggiare gli studenti a condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate

## Struttura e Contenuti

### Unità

#### 1. Informazione e alfabetizzazione mediatica

- Bisogni informativi nelle attività di apprendimento e negli ambienti digitali
- Bisogni degli utenti, tecniche di ricerca e loro implicazioni
- Software, strumenti e tecniche per reperire, organizzare, condividere e sintetizzare le informazioni digitali
- Strategie per valutare criticamente le informazioni e adattare le ricerche

#### 2. Comunicazione e collaborazione digitale

- Introduzione alle principali modalità e opportunità di fruttuoso scambio tra i discenti: risorse e strumenti di base per la collaborazione, l'interazione e la condivisione
- Cittadinanza, differenze culturali e comunicazione digitale
- Identità digitali e come gestirle

#### 3. Creazione di contenuti digitali

- I principali sistemi di copyright e licenze
- La struttura dell'informazione e del pensiero computazionale per il pubblico giovane, attraverso attività coinvolgenti
- Le basi della programmazione
- L'informatica come modo per far ragionare gli studenti su sistemi e processi naturali e sociali

#### 4. Uso responsabile

- Principali problematiche relative a dati personali, privacy e sicurezza del dispositivo
- Perché la reputazione è importante e come proteggerla. Rendendolo comprensibile per il pubblico giovane
- Esercizi e test per consentire agli studenti di comportarsi in modo sicuro e proteggere il proprio benessere durante l'utilizzo delle tecnologie digitali

#### 5. Risoluzione dei problemi in ambito digitale

- Una panoramica dei problemi tecnici e delle principali soluzioni
- Utilizzo creativo di strumenti e risorse per risolvere problemi tecnici
- Processi creativi per una generazione digitale: incoraggiare l'espressione di sé e l'innovazione
- Autovalutazione delle esigenze digitali