

BRICKS | TEMA

# Le competenze digitali attraverso i progetti

*a cura di:*  
Valentina Trotta



AICA, Progetti, Hard skills, Competenze digitali

## La scuola del futuro: Didattica e Tecnologie

Le nuove tecnologie giocano un ruolo privilegiato nella costruzione di percorsi di apprendimento e di conoscenza aprendo di fatto a nuovi scenari ed a strategie didattiche innovative capaci di promuovere lo sviluppo delle competenze chiave e di cittadinanza, secondo le prescrizioni delle Indicazioni Nazionali del 2012.

Le competenze chiave sono quelle abilità di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personale, l'occupabilità, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e alla cittadinanza attiva. Esse si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti, compresi la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità.

Gli alunni e gli studenti di oggi sono immersi in una realtà "multisensoriale", in un nuovo "ecosistema mediale", che incide profondamente sullo sviluppo di nuove identità, nuove rappresentazioni e metodi per conoscere e fare esperienza del mondo.

Secondo Ferri "stiamo assistendo alla nascita di una nuova specie di Homo sapiens: l'Homo sapiens digitalis"<sup>1</sup> ed è importante che i genitori, unitamente alle istituzioni educative e alle altre agenzie formative, si impegnino per insegnare ai propri figli a utilizzare le tecnologie digitali, Internet e i differenti device, per sviluppare le competenze chiave necessarie per adattarsi in modo flessibile a un mondo in rapido mutamento.

La scuola e i docenti sono chiamati a coltivare e aggiornare in modo costante le Digital Skills. Non basta solo formare gli studenti su abilità di base (Hard Skills), ma è indispensabile coltivare e implementare le soft skill, ovvero quelle abilità trasversali che permettono di collaborare, di relazionarsi, di comunicare, di progettare e risolvere i problemi complessi.

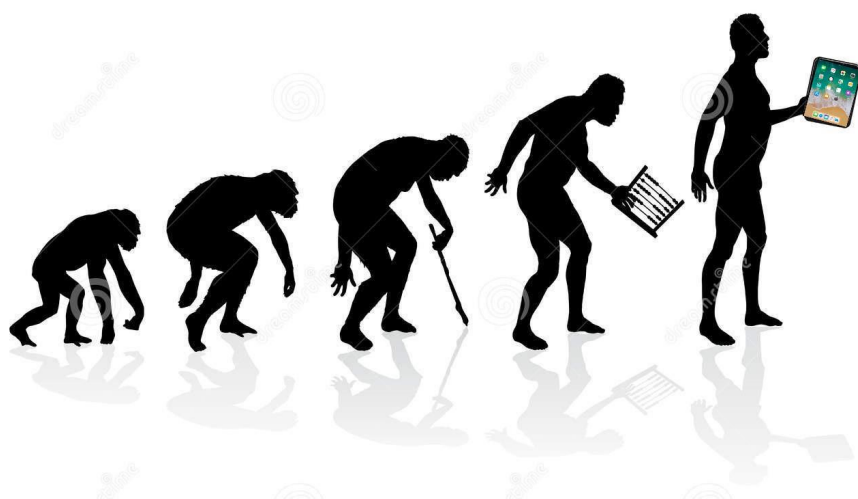


Figura 1 -Homo sapiens digitalis

<sup>1</sup> P.Ferri "I nuovi bambini.come educare i figli all'uso della tecnologia, senza diffidenze e paure" BUR 2014

## I progetti nazionali: USR Campania e AICA

La Progettazione è ormai diventata una competenza strategica per i docenti, in quanto consente, attraverso l'adozione di una "tabella di marcia", di guidare gli studenti in modo efficiente utilizzando metodi, tecniche, strumenti, compiti e linguaggi condivisi. In particolare i progetti digitali rappresentano per i ragazzi una modalità, una cornice di riferimento attraverso cui diventare protagonisti della propria formazione imparando a intercettare e gestire i bisogni emergenti della società.

"I progetti digitali" messi in campo dall'Ufficio Scolastico Regionale per la Campania e AICA- Associazione Internazionale del Calcolo Automatico, hanno lo scopo di promuovere percorsi di apprendimento innovativi attraverso l'uso delle nuove tecnologie. A far data dall'anno scolastico 2017/18 hanno coinvolto circa 120 istituti, 150 docenti e 2240 alunni del I e II ciclo, affrontando argomenti come i diritti umani, il cyberbullismo, coding e robotica educativa, cybersecurity, fake news, valorizzazione e salvaguardia delle specificità del proprio territorio, cittadinanza globale.

I concorsi digitali sono finalizzati a far acquisire agli studenti le cinque competenze informatiche presenti nel DigComp 2.1<sup>2</sup>, attraverso tematiche che molto spesso gli alunni vivono in prima persona riscontrando anche una ricaduta positiva in termini di maggiore socialità, condivisione e collaborazione non solo tra gli alunni, ma anche tra insegnanti. La tipologia dei progetti proposti permette di consolidare e rafforzare la preparazione e la formazione dei docenti e degli alunni, in modo da essere pronti verso la tecnologia del futuro dell'istruzione, testando con buone pratiche l'efficacia delle azioni programmate.

Il lavorare per progetti, ha reso possibile superare ostacoli e creare circostanze positive ed opportunità. I risultati positivi non solo stimolano il rispetto, ma il più delle volte ispirano il team a continuare a cercare modi per eseguire il lavoro in modo più efficiente. Nel corso di questi anni è stato profuso un sempre maggiore impegno ed entusiasmo da parte dei docenti e degli alunni nella co-costruzione di lavori progettuali ricchi nel contenuto e con un utilizzo creativo e sempre più consapevole delle nuove tecnologie. È chiaro che la partecipazione a questa tipologia di progetti incentiva lo sviluppo delle competenze digitali e crea sia una cultura manageriale che una cultura dell'innovazione, fattori fondamentali che contribuiscono alla crescita degli studenti e ad una maggiore competitività in vista del loro ingresso nel mondo del lavoro.

L'USR per la Campania e AICA in occasione dell'evento organizzato da Città della Scienza in remoto per i "3 Giorni per la scuola EDU2021", hanno premiato i progetti realizzati dagli studenti ritenuti di particolare valore ed hanno presentato l'annuario digitale che raccoglie i lavori realizzati dagli alunni nelle edizioni precedenti dei concorsi digitali.

---

<sup>2</sup> [https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository\\_files/digcomp2-1\\_ita.pdf](https://www.agid.gov.it/sites/default/files/repository_files/digcomp2-1_ita.pdf)

## DAD e DDI: opportunità di crescita per le scuole della Campania



Figura 2 - Annuario digitale; <https://drive.google.com/file/d/1CcgYG3IVAmCErq8TkQFAzrSf8DhULfoY/view>

In questo momento storico in cui la pandemia da Covid 19 ha fortemente accelerato il mondo digitale, i progetti digitali assumono particolare valore evidenziando che le tecnologie possano rinnovare la didattica animando scenari di formazione on-line e in presenza. Di fatto l'emergenza da epidemia Covid-19 ha messo la scuola italiana davanti ad una situazione nuova, imprevedibile e difficile da gestire, ovvero di proseguire nell'esercizio della propria funzione educativa attraverso l'erogazione della didattica in modalità alternative. Malgrado tutte le difficoltà, il sistema DAD ha fatto sì che, se pure a distanza, fosse di fatto stabilito e mantenuto un contatto, continuando a coltivare in tal modo, il senso di appartenenza ad una comunità educante che si struttura sui valori essenziali della nostra società e trova rispondenza nella funzione sociale esercitata dalla scuola. Era tutt'altro che scontata la capacità di mettersi in discussione da parte dei docenti, che hanno dovuto rivisitare una professionalità in molti casi consolidata da anni, ma hanno dimostrato che il ruolo dell'insegnante, non si esaurisce nell'esecuzione di un compito predefinito in quanto è disposto a rigenerarsi in condizione di emergenza pur di mantenere il rapporto con gli studenti.

Tutto ciò ha evidenziato l'importanza di progettare una didattica di qualità e accompagnare i docenti con formazione, strumenti e supporti adeguati. Quindi, la chiave di volta resta la progettazione della didattica sia in aula, sia online con l'utilizzo delle nuove tecnologie.



**Valentina Trotta**

*e-mail: [valentina.trotta@posta.istruzione.it](mailto:valentina.trotta@posta.istruzione.it)*

*Docente di scuola secondaria di II grado. Laureata in Scienze e Management dello sport e delle attività motorie presso l'Università "Parthenope" di Napoli. Attualmente è docente destinato ai progetti nazionali ai sensi dell'art.1 comma 65 Legge 107/2015 presso l'USR per la Campania. Segue i concorsi digitali promossi dall' AICA-USR per la Campania. Formatore regionale AICA del piano Nazionale Scuola Digitale.*