4.2

COMPETENZE E CONTENUTI

LE COMPETENZE DEGLI STUDENTI

OBIETTIVI

- Definire una matrice comune di competenze digitali che ogni studente deve sviluppare
- Sostenere i docenti nel ruolo di facilitatori di percorsi didattici innovativi, definendo con loro strategie didattiche per potenziare le competenze chiave
- Coinvolgere gli studenti attraverso format didattici innovativi e 'a obiettivo'
- Innovare i curricoli scolastici

AZIONI

- Azione #14 - Un framework comune per le competenze digitali degli studenti
- Azione #15 - Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate
- Azione #16 - Una research unit per le Competenze del 21mo secolo
- Azione #17 - Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria
- Azione #18 - Aggiornare il curricolo di "Tecnologia" alla scuola secondaria di primo grado

La Buona Scuola parte dalla consapevolezza che i nostri studenti, proprio perchè immersi in una società tecnologicamente ricca e pervasa da media e tecnologie digitali, non possono essere lasciati soli. Serve accompagnarli nello sviluppo delle competenze che servono.

La sfida formativa che abbiamo davanti è oggi relativa in primo luogo alla capacità di reperire, comprendere, descrivere, utilizzare, produrre informazione complessa e strutturata, tanto nell'ambito scientifico e tecnologico quanto in quello umanistico e sociale. Il digitale è stato troppo spesso considerato come regno della granularità e della frammentazione. Oggi non è più così: la produzione di contenuti digitali diventa sempre più articolata e complessa, e richiede competenze adeguate: competenze logiche e computazionali, competenze tecnologiche e operative, competenze argomentative, semantiche e interpretative

I nostri studenti, come raccomandato anche dall'OCSE, devono trasformarsi da consumatori in "consumatori critici" e "produttori" di contenuti e architetture digitali, in grado di sviluppare (e questo ce lo chiede il mondo del lavoro) competenze trasversali ad ogni settore e ambito occupazionale; in grado di risolvere problemi, concretizzare le idee, acquisire autonomia di giudizio, pensiero creativo, consapevolezza delle proprie capacità, duttilità e flessibilità nella ricerca di soluzioni.

Nei documenti sul riordino dei Licei e degli Istituti Tecnici (2010), è possibile rintracciare una chiara indicazione sulla necessità di fondare l'apprendimento degli studenti su attività d'ispirazione laboratoriale, perseguendo modelli costruttivisti, superando quelli univocamente cognitivisti, ormai riconosciuti come obsoleti nel contesto internazionale dell'istruzione e della formazione.

Alla luce di ciò, parlare di competenze digitali significa quindi tenere in considerazione alcune direttrici fondamentali. Primo, **la necessità di collocare ogni ragionamento all'interno del quadro più ampio delle competenze, e dell'attività didattica.**

Secondo, **chiarire che le dimensioni delle competenze digitali sono diverse:** da strumento per la didattica a veicolo per lo sviluppo di competenze trasversali e attitudini, e infine come nuova alfabetizzazione, di base attraverso il pensiero computazionale, e nella sua dimensione macro e applicata, associata ai grandi cambiamenti sociali, economici e nel suo rapporto con l'informazione e le regole.