KRIS00400C - AC25CBA - REGISTRO PROTOCOLLO - 0011708 - 10/11/2026 - I - I

ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE
Giuseppe Gangale - CIRO' MARINA (KR)

Liceo Classico – Tecnico Settore Economico (A.F.M. – S.I.A. – Turismo)
Tecnico Settore Tecnologico (C.A.T. – A.A.A.) – I.P.S.E.O.A.
P.zza Kennedy,10 88811 Cirò Marina(KR)–Tel.: 096.235.994 - Fax: 0962.370.450 C.M.: KRIS00400C - C.F.: 01495250795
e-mail: kris00400c@istruzione.it - P.E.C.: kris00400c@pec-istruzione.it - www.isgangale.gov.it

Anno scolastico 2026/2027

PREMESSA

L'esigenza di un approccio curricolare alla cittadinanza digitale nasce dalla consapevolezza che la scuola riveste un ruolo centrale nella scoperta e nello sviluppo delle competenze digitali da parte degli studenti. Sebbene gli studenti siano nativi digitali, abituati da sempre a servirsi di strumenti tecnologici, è necessario non limitarsi a considerare le nuove generazioni capaci di sviluppare da sole abilità tecnologiche per le quali, addirittura, non necessiterebbero del sostegno di pratiche didattiche mirate; la frequentazione tecnologica, infatti, di per sé non può essere garanzia di una reale competenza digitale, bisogna considerare che la competenza digitale non si esaurisce nella semplice abilità tecnologica, ma contiene in sé anche componenti critico-cognitive, relazionali e sociali.

La dimensione critico-cognitiva "riguarda l'essere capace di leggere, selezionare, interpretare e valutare dati, costruire modelli astratti e valutare informazioni considerando la loro pertinenza ed affidabilità." L'elemento centrale è la capacità di filtrare criticamente l'enorme mole di informazioni che il mondo connesso mette a nostra disposizione.

La dimensione etico-sociale, "riguarda il sapersi porre nei rapporti con gli altri, sapersi comportare adeguatamente nel cyberspazio, con particolare riguardo alla tutela personale e al rispetto degli altri." Il moderno mondo tecnologico ci consente un livello di interazione e interconnessione con gli altri senza precedenti. Questa enorme opportunità va sostenuta e accompagnata con lo sviluppo di una adeguata capacità di relazionarsi e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi.

Il sistema educativo svolge un ruolo decisivo nel preparare, stimolare e accompagnare le studentesse e gli studenti verso la comprensione e l'uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie, superando un ruolo di consumatori passivi. È, quindi, necessario che le nostre studentesse e i nostri studenti siano consapevoli del codice che abita una parte sempre più rilevante del mondo che li circonda, siano in grado di agire attivamente e operare creativamente con e attraverso esso e siano adeguatamente equipaggiati per diventare cittadini consapevoli.

Il Ministero dell'Istruzione ha emanato col Decreto n.183 del 7 settembre 2024 le Nuove Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica, che sostituiscono quelle emanate con il DM n.35 del 2020. L'insegnamento dell'Educazione Civica ruota attorno 3 nuclei concettuali:

Firmato digitalmente da EMANUELA ANTONELLA LUCIRINO

- ✓ la Costituzione
- ✓ lo sviluppo economico e la sostenibilità
- ✓ la cittadinanza digitale

La cittadinanza digitale e la competenza digitale formeranno i pilastri sui quali sviluppare il curricolo digitale trasversale d'Istituto. La cittadinanza digitale e la competenza digitale formeranno i pilastri sui quali sviluppare il curricolo digitale trasversale d'Istituto.

Cittadinanza digitale e competenza digitale

Cittadinanza digitale e competenza digitale sono concetti che a volte vengono utilizzati come sinonimi; tuttavia, è opportuno chiarire il concetto di cittadinanza digitale e competenza digitale e la relazione tra di essi.

In particolare, la cittadinanza digitale è l'insieme di diritti e doveri che, grazie al supporto di servizi e strumenti come l'identità digitale, il domicilio digitale, le firme digitali, i pagamenti elettronici, ha l'obiettivo di semplificare il rapporto tra cittadini, imprese e pubblica amministrazione, tramite l'uso delle tecnologie digitali. Per cittadinanza digitale deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Non è più solo una questione di conoscenza e di utilizzo degli strumenti tecnologici, ma del tipo di approccio agli stessi; per questa ragione, affrontare l'educazione alla cittadinanza digitale non può che essere un impegno professionale che coinvolge tutti i docenti.

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società.

Qual è la relazione che intercorre tra competenza digitale e cittadinanza digitale?

La competenza digitale permette ai cittadini di esercitare i diritti di cittadinanza digitale. Le persone, per esercitare i diritti di cittadinanza digitale, devono essere in grado di comprendere in che modo le tecnologie digitali possono aiutare e favorire la comunicazione e l'innovazione ed essere in grado di utilizzare gli strumenti digitali come ausilio alla cittadinanza attiva, per questo è possibile schematizzare la relazione che intercorre tra competenze di cittadinanza digitale e competenze digitali:

Competenze chiave europee

La Raccomandazione del Parlamento Europeo del 22 maggio 2018 definisce la competenza chiave come una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto, indispensabile per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

Ciascuna competenza chiave è considerata ugualmente importante, poiché ognuna può contribuire a una vita positiva nella società della conoscenza. Le otto competenze chiave, che tutti i cittadini europei dovrebbero possedere, costituiscono la base per l'apprendimento permanente e devono costituire gli obiettivi principali dell'istruzione e della formazione.

I processi che portano all'acquisizione delle competenze chiave non vanno, dunque, intesi come dei nuovi curricoli che si sovrappongono a quelli esistenti, ma piuttosto come dei traguardi pluri e interdisciplinari dell'attività didattica curricolare.

Firmato digitalmente da EMANUELA ANTONELLA LUCIRINO

Una delle otto competenze chiave è la competenza digitale intesa come capacità di saper esplorare e affrontare in modo flessibile situazioni tecnologiche nuove, saper analizzare selezionare e valutare criticamente dati e informazioni, sapersi avvalere del potenziale delle tecnologie per la rappresentazione e soluzione di problemi e per la costruzione condivisa e collaborativa della conoscenza, mantenendo la consapevolezza delle responsabilità personali, del confine tra sé e gli altri e del rispetto dei diritti/doveri reciproci.

È necessario non limitarsi a considerare le nuove generazioni capaci di sviluppare da sole abilità tecnologiche per le quali, addirittura, non necessiterebbero del sostegno di pratiche didattiche mirate; la frequentazione tecnologica, infatti, di per sé non può essere garanzia di una reale competenza digitale.

DigComp 2.0

Il modello DIGCOMP è un quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali. Costituisce un punto di riferimento per le iniziative degli Stati membri volte a sviluppare, migliorare e sostenere lo sviluppo delle competenze digitali dei cittadini. Il modello individua e descrive le competenze digitali in termini di conoscenze, abilità e competenze.

La competenza digitale è sempre più centrale per una cittadinanza attiva e consapevole. Il cittadino deve essere pronto a un apprendimento continuo per poter essere attivo e incluso. In particolare emerge la necessità di maturare una gamma articolata di competenze digitali.

Rispetto alle competenze digitali gli studenti italiani mostrano buona padronanza operativa, ma risultano poco attrezzati nella capacità critica di gestirne i contenuti, di valutare e selezionare le informazioni in rete, di gestire adeguatamente la comunicazione o la pubblicazione dei contenuti online.

La competenza digitale, trasversale a ogni altra competenza, risulta funzionale all'esercizio della cittadinanza e necessita di strumenti finalizzati a consentirne una puntuale definizione e valutazione. È questo bisogno che il framework DIGCOMP intercetta, offrendo un punto di partenza, nella descrizione e valutazione delle competenze digitali.

DIGCOMP fornisce una definizione dinamica della competenza digitale che non guarda all'uso di strumenti specifici, ma ai bisogni di cui ogni cittadino della società dell'informazione e comunicazione è portatore:

- essere informato
- interagire
- esprimersi
- protezione

gestire situazioni problematiche connesse agli strumenti tecnologici e ambienti digitali.

Il framework risulta in questo modo funzionale a tutti i cittadini. Nel 2016 è stato pubblicato il DigComp 2.0 e nel 2017 il DigComp 2.1, come aggiornamento del framework europeo. Negli anni successivi il quadro è stato ulteriormente aggiornato con il DigComp 2.2 (2022) e con il DigComp 3.0 (27 novembre 2025), la quinta e più recente edizione del framework europeo.

Il DigComp 2.1 presenta una tassonomia per lo sviluppo della competenza digitale, ed è declinato in 5 aree e 21 competenze specifiche. Per ciascuna area della competenza digitale, sono fornite un elenco e una descrizione analitica delle competenze specifiche inserite.

Firmato digitalmente da EMANUELA ANTONELLA LUCIRINO

Descrittori di competenza

1. Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei 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 con le tecnologie digitali

2.2 Condividere con le tecnologie digitali

2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con 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 Tutelare la salute e il benessere

4.4 Tutelare l'ambiente

5. Soluzione di problemi

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche

Firmato digitalmente da EMANUELA ANTONELLA LUCIRINO

5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali

5.4 Individuare i divari di competenza digitale

DigComp 3.0

Il 27 novembre 2025 il Joint Research Centre (JRC) della Commissione europea, in collaborazione con la Direzione generale per l'Occupazione, gli affari sociali e l'inclusione (DG EMPL), ha pubblicato il DigComp 3.0, quinta edizione del Quadro europeo delle competenze digitali. Il 30 marzo 2026 il Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei Ministri ne ha reso disponibile la traduzione ufficiale in italiano, nell'ambito del programma Repubblica Digitale. Il framework mantiene la struttura articolata in 5 aree e 21 competenze, garantendo la piena compatibilità con il DigComp 2.2; i titoli e i descrittori di tutte le aree e di tutte le competenze sono però stati rivisti e aggiornati per riflettere le attuali tendenze tecnologiche.

Principali novità del DigComp 3.0

- Integrazione sistematica e trasversale dell'intelligenza artificiale (compresa l'IA generativa) in tutte le 21 competenze, con un sistema di etichette codificate: [IA-E, esplicita] e [IA-I, implicita].
- Introduzione, per la prima volta, dei risultati di apprendimento (learning outcomes): oltre 500, organizzati per competenza, livello di padronanza e tipologia — conoscenze, abilità e atteggiamenti.
- Maggiore attenzione al contrasto di misinformazione e disinformazione — pensiero critico, verifica delle fonti, fact-checking e prebunking — anche rispetto ai contenuti generati dall'IA.
- Rafforzamento della cybersicurezza e del benessere negli ambienti digitali, inteso nelle sue dimensioni psicologiche, relazionali e ambientali (compreso il consumo energetico).
- Glossario ampliato (circa 120 termini chiave) e disponibilità del framework anche in formato machine-readable (JSON, linked open data).

Rinominazione delle aree di competenza

Denominazione DigComp 2.1	Nuova denominazione DigComp 3.0
1. Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati	1. Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni
2. Comunicazione e collaborazione	2. Comunicazione e collaborazione (denominazione invariata)
3. Creazione di contenuti digitali	3. Creazione di contenuti
4. Sicurezza	4. Sicurezza, benessere e uso responsabile
5. Soluzione di problemi	5. Identificazione e risoluzione dei problemi

Firmato digitalmente da EMANUELA ANTONELLA LUCIRINO

Nuovi livelli di padronanza

I quattro livelli generali di padronanza — Base, Intermedio, Avanzato e Altamente avanzato — sono stati rinominati e ridescritti; restano comunque mappabili sulla precedente scala a 8 livelli del DigComp 2.1 e 2.2, preservando la continuità con le iniziative già esistenti.

Mappatura completa delle 21 competenze (DigComp 2.1 → DigComp 3.0)

La tabella riporta le denominazioni delle 21 competenze nel DigComp 2.1 (a sinistra) e i titoli rivisti nel DigComp 3.0 (a destra), in base alla traduzione ufficiale italiana e al supplemento dati del JRC (formati XLSX e JSON-LD, 24 novembre 2025). La dicitura "invariata" segnala i titoli rimasti sostanzialmente identici; la struttura e la numerazione (1.1–5.4) restano invariate, a garanzia della compatibilità con il DigComp 2.2.

Denominazione DigComp 2.1	**Nuova denominazione DigComp 3.0**
Area 1 – Ricerca, valutazione e gestione delle informazioni	
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	1.1 Navigare, cercare e filtrare informazioni
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	1.2 Valutare le informazioni
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	1.3 Gestire le informazioni
Area 2 – Comunicazione e collaborazione	
2.1 Interagire con le tecnologie digitali	2.1 Interagire attraverso e con le tecnologie digitali
2.2 Condividere con le tecnologie digitali	2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali	2.3 Partecipare come cittadini attraverso le tecnologie digitali
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali (invariata)
2.5 Netiquette	2.5 Comportamento digitale
2.6 Gestire l'identità digitale	2.6 Gestire l'identità digitale (invariata)
Area 3 – Creazione di contenuti	
3.1 Sviluppare contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali (invariata)

Firmato digitalmente da EMANUELA ANTONELLA LUCIRINO

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali (invariata)
3.3 Copyright e licenze	3.3 Copyright e licenze (invariata)
3.4 Programmazione	3.4 Pensiero computazionale e programmazione
Area 4 – Sicurezza, benessere e uso responsabile	
4.1 Proteggere i dispositivi	4.1 Proteggere i dispositivi (invariata)
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy (invariata)
4.3 Tutelare la salute e il benessere	4.3 Sostenere il benessere
4.4 Tutelare l'ambiente	4.4 Impatti ambientali delle tecnologie digitali
Area 5 – Identificazione e risoluzione dei problemi	
5.1 Risolvere problemi tecnici	5.1 Individuare e risolvere problemi tecnici
5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche digitali
5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali	5.3 Individuare soluzioni creative con le tecnologie digitali
5.4 Individuare i divari di competenza digitale	5.4 Individuare e affrontare i bisogni di competenza digitale

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Emanuela Antonella Lucirino

Firmato digitalmente da EMANUELA ANTONELLA LUCIRINO