**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE**

**DISCIPLINE CONCORRENTI: TUTTE**

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell’informazione e della comunicazione (TIC): l’uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare

Nessuno sa tutto, ognuno sa qualcosa (…) la totalità del sapere risiede nell'umanità (...)

Pierre Levy

**Digitale e didattica, il digitale come spazio di intelligenza collettiva.**

L'attuale realtà planetaria si rispecchia nella realizzazione della connessione di una rete che unifica l'accesso sia alle memorie informatiche che ai terminali. In sostanza quella che è l'estensione continua delle reti attraverso la trasmissione digitale amplia un cyberspazio mondiale. Il primo e più eclatante risultato è che ciascun elemento di informazione si trova in contatto virtuale sia con tutto l'insieme che con qualunque altro elemento della rete.

I terminali intesi come calcolatori (Pc, tablet ma anche smartphone) divengono progressivamente sempre più potenti e di pari passo progredisce l'intuitività e la facilità d'uso. Le applicazioni sono in costante diversificazione e crescita.

La crescita è stata parallela ma, oggi, oramai integrata. Da una parte l'interconnessione di reti nate inizialmente in forma isolata. Dall'altra il costante e sempre più esponenziale aumento di utenti della comunicazione informatizzata.

La rete diviene una rete di reti che si basa sulla comunicazione indipendente, autogestita, “anarchica” fra una quantità notevolissima di centri informatici nel mondo.

Il principale sinonimo di Cyberspazio oggi è Internet. Si tratta di un colossale medium all'interno del quale non contano le frontiere nazionali ma l'assenza di spazio e tempo tradizionalmente intesi. Il dibattito sul tipo di futuro che questo accesso facile al Cyberspazio comporta è assolutamente aperto con i suoi margini di imprevedibilità sia culturale, intellettuale che tecnologica.

Di sicuro si pongono interrogativi di grande intensità per governi, forze e poteri economici ma anche per il mondo scientifico e culturale come per i singoli cittadini.

Data l'entità dell'impatto del fenomeno sulla vita quotidiana, sulle relazioni sociali, politiche, economiche, addirittura affettive si pongono necessità urgenti di progetto (didattico dal nostro punto di vista).

L'osservazione, l'interpretazione, la gestione di sistemi di segni e di tecniche comunicative è in corso comunque a prescindere dalle volontà dei singoli attori di questo scenario imponente.

La scuola si trova anch'essa a dover concentrare energie intellettuali ed etiche concorrendo a pensare e ripensare il cyberspazio, il digitale, la rete come occasioni rilevanti di organizzazione sociale.

Il moltiplicarsi di esperienze, contenuti, immaginazioni, sogni offre alla didattica una scommessa formidabile di sviluppo.

È l'occasione per “pensare insieme” come la scuola possa agire secondo le classiche modalità digitali della rete.

È un'espressione impressionante nella sua imponenza ma ci troviamo in una fase storica che offre la possibilità di rendere intelligente la società a livello di massa come assumere derive di grande rischio sociale, politico, etico e culturale.

Indiscutibilmente il nuovo ambiente digitale ha creato nuovi centri di interesse condivisi (basti pensare allo stile social dall'amicizia e alle relazioni economiche) ed offre opportunità continue di condivisione del sapere e dell'apprendimento cooperativo.

Il fenomeno di “Intelligenza Collettiva” (per seguire la definizione coniata da Pierre Levy) di cui il Cyberspazio attuale è vettore, non è una realtà eludibile. Tantomeno in ambito didattico.

Tutto ciò comporta una riforma sostanziale anche del nostro concetto di competenza e di consapevolezza informata.

Le competenze digitali, quelle richieste al cittadino del futuro, implicano far ricerca, avere pensiero critico, collaborazione, problem solving. La scuola perciò non può rinunciare al suo ruolo educativo, orientante, capace di stimolare processi cognitivi e matacognitivi in modo che la tecnologia, con tutte le sue potenzialità, sia solo “strumento”, “tramite”, “sfondo”.

L'approccio per discipline, scelto dalle Indicazioni, non consente di declinare la competenza digitale con le stesse modalità con sui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla conoscenza digitale, in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla.

Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con “autonomia e responsabilità” nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli.

In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

**Digitale e didattica oggi in Italia**

Il bambino/ragazzo si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore. La scuola può aiutarlo a familiarizzare con l’esperienza della multimedialità (la fotografia, il cinema, la televisione, il digitale), favorendo un ruolo attivo con i «media» nel loro complesso e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative.

Nell'ambito delle tecnologie digitali, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell’ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione, alle conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi d’impiego, alle ricadute di tipo ambientale o sanitario, compito educativo cruciale che andrà condiviso tra le diverse discipline.

Sempre gli annali fanno presente che quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l’ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c’è tra codice sorgente e risultato visibile.