

Scheda dettagliata corso di formazione per le competenze digitali Catalogo regionale dell'offerta formativa GOL

(rev. Gennaio 2025)

Titolo del corso: Competenze informatiche di base

Parte A SOGGETTO REALIZZATORE DELLA FORMAZIONE

A.1 Riferimenti del soggetto richiedente l'inserimento della proposta nel Catalogo dell'offerta formativa GOL

Denominazione e ragione sociale	SOCRATES FORMAZIONE SRL UNIPERSONALE
Referente	Cognome e nome CICERI CRISTINA Tel. 349/7764984 Email direzionesocrates@libero.it Indirizzo PEC (del soggetto richiedente in cui ricevere eventuali comunicazioni da parte di ARPAL Umbria) valnerina4.0@pec.it

in partenariato con (compilare se necessario)

Denominazione e ragione sociale	FMA CONSULTING SRL
Referente	Cognome e nome BUIARELLI VANIA Tel. 346/5989550 Email v.buiarelli@fmaformazione.it PEC fm.consultingsrl@pec.it

Parte B

ARTICOLAZIONE DELL'OFFERTA FORMATIVA

B.1 Titolo del percorso formativo

Competenze informatiche di base

B.2 Analisi dei fabbisogni e obiettivi specifici del percorso (max 3.000 caratteri)

Individuare gli obiettivi specifici e i risultati attesi della proposta formativa evidenziando la sua coerenza con i fabbisogni del tessuto imprenditoriale della regione in termini di transizione digitale

Al fine di delineare i fabbisogni formativi in ambito digitale non possiamo prescindere dall'analisi del contesto socio-economico attuale e dalle richieste di competenze del mercato del lavoro quali frutto dello stravolgimento apportato dallo scoppio della pandemia **Covid-19**. **La crisi pandemica ha portato a un'accelerazione senza precedenti nella digitalizzazione dei processi**: improvvisamente le competenze digitali sono diventate un requisito indispensabile. Anche a livello governativo, già dal 2020, sono state attuate delle misure che puntano ad azzerare il divario sulle competenze Ict da parte della popolazione. Su questa linea, nel 2020, la ministra del Lavoro Nunzia Catalfo, ha approvato un decreto che istituisce il **Fondo nuove competenze**, uno strumento a sostegno delle imprese nei percorsi di **riqualificazione professionale dei lavoratori**.

L'emergenza sanitaria, però, ha penalizzato solo temporaneamente la **crescita della richiesta di figure con competenze digitali che**, dopo un calo nei primi mesi del 2020, è tornata ad aumentare con una richiesta, nel 2021, di circa 51.700 risorse (dati dell'Osservatorio Competenze Digitali). Resta una grossa criticità in relazione a tali richieste che è collegata alla scarsa preparazione delle risorse e dei lavoratori.

Secondo un rapporto presentato a febbraio 2021 dalla Corte dei Conti Ue, **l'Italia è in posizione arretrata** in Europa per quanto riguarda le competenze digitali in quanto **oltre il 50% della popolazione attiva ne è privo**. Inoltre, secondo il Digital Skills Index di Salesforce (indagine sul livello delle competenze digitali nel mondo), il nostro Paese è al di sotto della media globale per la preparazione digitale. Un fenomeno preoccupante se si tiene conto che, **a causa della pandemia, l'uso di strumenti digitali è richiesto per oltre il 90% dei posti di lavoro**; Unioncamere rileva che per lavorare in Italia **7 assunti su 10 devono possedere competenze digitali**.

Resta difficile reperire tali risorse per i seguenti motivi:

- L'offerta formativa è disallineata con la domanda, ovvero le scuole non forniscono le necessarie skills per affrontare un mondo del lavoro che sta cambiando
- E' necessario il turnover, ma scarseggia la presenza delle giovani generazioni più digitali
- C'è difficoltà ad attrarre i candidati con competenze digitali ad entrare e restare in azienda perché temono di non trovarvi una vera cultura digitale

Tuttavia, stando all'ultima indagine ISTAT, **il lavoro digitale aumenta le retribuzioni**: mediamente un giovane neo-assunto con competenze digitali guadagna molto più di un pari età "analogico". Inoltre, le competenze digitali non sono richieste solo nelle aziende tecnologiche, ma sono diventate necessarie praticamente in **ogni impresa**. **E' importante, quindi, fornire uno strumento formativo che possa favorire l'acquisizione di tali competenze ed incrementare l'occupabilità dei lavoratori**. Infatti, **acquisire digital skills non significa solo apprendere competenze tecniche, anzi significa sempre più comprendere la complessità dell'ambiente in cui si lavora e gestire con flessibilità le sfide di un contesto in continuo cambiamento sfruttando il digitale come leva per supportare la vita aziendale**. Con tale approccio, le competenze digitali potranno avere un valore aggiunto in tutti i contesti, anche nei processi di digitalizzazione del lavoro d'ufficio, allo scopo di sostituire processi tradizionali in prevalenza manuali con attività e procedure digitalizzate perfettamente integrate.

B.3 Articolazione delle competenze di riferimento

Individuare rispetto al quadro di riferimento europeo DigComp 2.2 le Aree, i titoli e i descrittori delle competenze

<p>DigiComp 3 Creazione di contenuti digitali</p>	<p>DigiComp 3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>DigiComp 3.4 Programmazione</p> <p>Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico.</p>
---	--

B.4 Livello di padronanza

Individuare rispetto al quadro di riferimento europeo DigComp 2.2 il livello di padronanza delle competenze oggetto della proposta formativa che i partecipanti potranno acquisire al termine del percorso

Al termine del percorso formativo i partecipanti acquisiranno le competenze indicate con un livello 4 di padronanza - DigComp 2.2.

B.5 Destinatari del percorso formativo – eventuali requisiti di accesso

Indicare puntualmente eventuali requisiti di ammissione dei partecipanti in relazione al titolo di studio e/o ad altre conoscenze/competenze richieste

Beneficiari del Programma Gol.

Assolvimento da parte dei partecipanti del diritto-dovere di istruzione e formazione.

Per i cittadini stranieri è indispensabile una buona conoscenza della lingua italiana orale e scritta, che consenta di partecipare attivamente al percorso formativo.

E' inoltre indispensabile come requisito di accesso un livello base di competenze digitali.

B.6 Durata complessiva del percorso (distinguere le ore di aula, FAD)

40 ore aula

B.7 Articolazione del percorso formativo

N.	Titolo UFC/segmento	Titolo della competenza	Durata (ore)	di cui FAD
1	Creazione di contenuti digitali	DigiComp 3.1 Sviluppare contenuti digitali	20:00	-
		DigiComp 3.4 Programmazione	20:00	-
Totale			40:00	-

B.8 Caratteristiche dei singoli segmenti/UFC (ripetere per ogni UFC)

Numero UFC/segmento	1	
Titolo UFC/segmento	Creazione di contenuti digitali	
Titolo della competenza	DigiComp 3.1 Sviluppare contenuti digitali	
Obiettivo formativo	Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.	
Titolo della competenza	DigiComp 3.4 Programmazione	
Obiettivo formativo	Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico	
Contenuti e progressione delle attività	Durata (ore)	di cui FAD
DigiComp 3.1 Sviluppare contenuti digitali	20:00	
DigiComp 3.4 Programmazione	20:00	
Totale durata UFC/segmento	40:00	

B9 Sedi di svolgimento del percorso (fare riferimento esclusivamente alle sedi riconosciute in esito agli Avvisi ex DGR n. 627/2022 e DCS n. 2130/2024)

N. sede	1
Indirizzo	Via Luigi Galvani, 11 – 05100 Terni
N. sede	2
Indirizzo	Via Cassian Bon, 1/a – 05100 Terni
N. sede	3
Indirizzo	Via Libertini, 20 – 05100 Terni
N. sede	4
Indirizzo	P.zza Clai, 19 – 05100 Terni (TR)
N. sede	5
Indirizzo	Via dei Gualtieri, 3 – 05018 Orvieto (TR)
N. sede	6
Indirizzo	Via Luigi Catanelli, 23 – 06135 Ponte San Giovanni (PG)

N. sede	7
Indirizzo	Via G Saragat, 16 – 06049 Spoleto (PG)

N. sede	8
Indirizzo	Via Flaminia, 19 – 06022 Fossato di Vico (PG)