



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI 2022-2025



P R E M E S S A

La **competenza digitale** è ritenuta dall'Unione Europea **competenza chiave**, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla.

Parlare di competenze digitali impone un punto di partenza più ampio: significa prima di tutto parlare di competenze, e quindi di percorsi didattici e piani pedagogici. Se l'obiettivo del nostro sistema educativo è sviluppare le competenze degli studenti, invece che semplicemente "trasmettere" programmi di studio, allora il ruolo della didattica per competenze, abilitata dalle competenze digitali, è fondamentale in quanto attiva processi cognitivi, promuove dinamiche relazionali e induce consapevolezza. Le competenze non si insegnano, si fanno acquisire, e il legame tra competenze e nuovi ambienti di apprendimento è indubbiamente forte.

Il paradigma su cui lavorare è la didattica per competenze, intesa come progettazione che mette al centro trasversalità, condivisione e co-creazione, e come azione didattica caratterizzata da esplorazione, esperienza, riflessione, autovalutazione, monitoraggio e valutazione, è il paradigma educativo su cui lavorare.

Il primo passo è quindi fare tesoro delle opportunità offerte dalle tecnologie digitali per affrontare una didattica per problemi e per progetti. Molte delle competenze sono sviluppate durante lo svolgimento stesso del progetto. In questo quadro, le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva). Ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata, come anticipato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa e come ancor meglio sottolineato da framework come 21st Century Skills (Competenze per il 21mo secolo), promosso dal World Economic Forum. L'interpretazione di quali competenze sono utili e centrali al nostro tempo non può essere disconnessa dalla fase storica nella quale i nostri studenti crescono, ed è quindi in continua evoluzione.

La nuova definizione delle competenze digitali passa per l'accettazione di una grande sfida sociale, civica ed economica che il digitale lancia al nostro tempo: formare la "**cittadinanza digitale**" e rinsaldare la consapevolezza degli effetti delle proprie relazioni e interazioni nello spazio online.

Definire le competenze di cui i nostri studenti hanno bisogno è una sfida ben più ampia e strutturata di quella che il sentire comune sintetizza nell'uso critico della Rete, o nell'informatica. Va affrontata partendo da un'idea di competenze fatta di nuove alfabetizzazioni, ma anche e soprattutto di competenze trasversali e di attitudini da sviluppare. In particolare, occorre rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati anche all'interno dell'universo comunicativo digitale. Proprio per questo è essenziale lavorare sull'**alfabetizzazione informativa e digitale** (information literacy e digital literacy), che mettono al centro il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l'informazione.

FINALITÀ DELLE TIC

(TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE)

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e della comunicazione. Le finalità formative delle TIC nella scuola dei tre ordini possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- favorire la conoscenza dello strumento informatico a scopo didattico;
- sostenere l'alfabetizzazione informatica;
- favorire la trasversalità delle discipline;
- facilitare il processo di apprendimento;
- favorire il processo di inclusione;
- fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica;
- promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio;
- promuovere e sviluppare il pensiero computazionale;
- sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo;
- promuovere azioni di cittadinanza attiva;
- utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia.

COMPETENZA CHIAVE: COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINA DI RIFERIMENTO: **TUTTE**

dalle **Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari, 2018**

...“La responsabilità è l’atteggiamento che connota la **competenza digitale**. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sulla educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell’uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri.”

(6. Le competenze sociali, digitali, metacognitive e metodologiche)

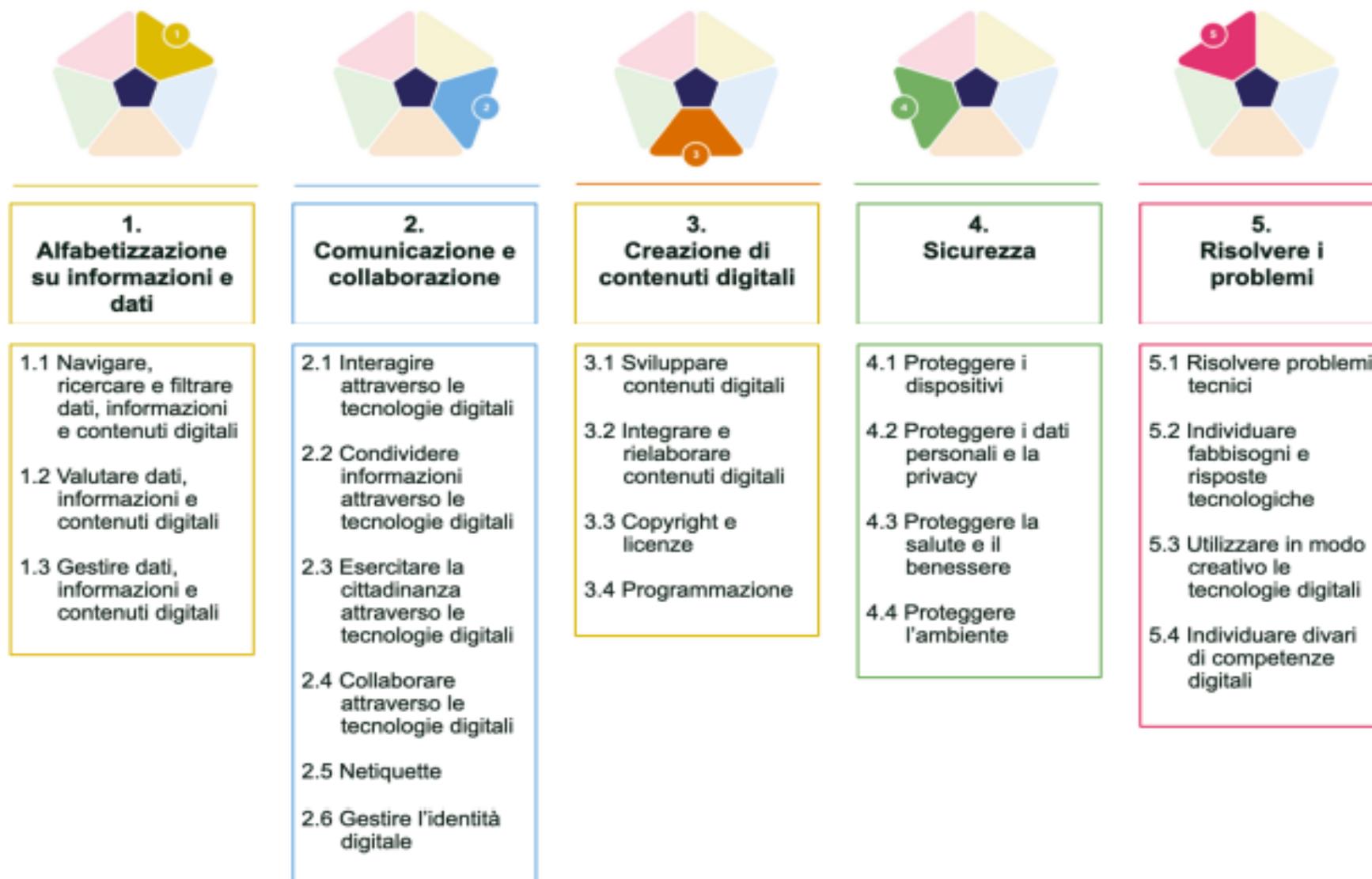
... “Per **pensiero computazionale** si intende un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia. È un processo logico creativo che, più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per affrontare e risolvere problemi. Tali strategie sono indispensabili nella programmazione dei computer, dei robot, ecc. che hanno bisogno di istruzioni precise e strutturate per svolgere i compiti richiesti. Tuttavia, nella didattica, si possono proficuamente mettere a punto attività legate al pensiero computazionale anche senza le macchine.

... Sostanzialmente, si tratta di un’educazione al pensiero logico e analitico diretto alla soluzione di problemi. Impiegandolo in contesti di gioco educativo (es. la robotica), dispiega al meglio le proprie potenzialità, perché l’alunno ne constata immediatamente le molteplici e concrete applicazioni. Ciò contribuisce alla costruzione delle competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche, ma anche allo spirito di iniziativa, nonché all’affinamento delle competenze linguistiche. Nei contesti attuali, in cui la tecnologia dell’informazione è così pervasiva, la padronanza del *coding* e del pensiero computazionale possono aiutare le persone a governare le macchine e a comprenderne meglio il funzionamento, senza esserne invece dominati e asserviti in modo acritico.”

(5. Gli strumenti culturali per la cittadinanza - 5.4 Il pensiero computazionale)

Traguardi per la competenza digitale nel primo ciclo d'istruzione

Nel quadro di riferimento europeo **DIGCOMP** (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali) troviamo ben **21 competenze digitali** declinate secondo le **5 aree di competenza**.



Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

	Scuola Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di 1° grado
		<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali		Individua le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. Seleziona e aggiorna le proprie strategie di ricerca.	Individua esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. Elabora, seleziona e aggiorna le strategie di ricerca personali.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali		Analizza, confronta e valuta dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati.	Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		Organizza, archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.	Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.

Area 2. Comunicazione e collaborazione

	Scuola Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di 1° grado
	Il bambino	L'alunno	L'alunno
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Usa le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali per giocare, guardare immagini, (conservare, stampare, condividere, con la supervisione del docente)	Interagisce utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola e sceglie le più adatte al proprio contesto.	Interagisce attraverso le più diffuse tecnologie digitali e individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali		Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola. Cita correttamente le fonti.	Condivide dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti.
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.		Partecipa alla vita della comunità scolastica attraverso l'utilizzo dei servizi digitali offerti dall'Istituto. Utilizza le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva.	Partecipa al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. È in grado di utilizzare le opportunità offerte dalle principali tecnologie digitali per esercitare la cittadinanza attiva.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali		Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Contribuisce alla costruzione di risorse didattiche.	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Contribuisce alla costruzione di risorse e conoscenza collaborando attraverso le tecnologie.
2.5 Netiquette		Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le modalità comunicative al destinatario.	Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le strategie comunicative a destinatari differenti. È consapevole delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali.
2.6 Gestire l'identità digitale		È consapevole della necessità di gestire e proteggere la propria identità digitale.	Costruisce e gestisce una o più identità digitali. Protegge la propria reputazione online. Controlla i dati che produce attraverso svariati strumenti, ambienti e servizi digitali.

Area 3. Creazione di contenuti digitali

	Scuola Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di 1° grado
		L'alunno	L'alunno
3.1 Sviluppare contenuti digitali.		Crea contenuti digitali come mezzo di espressione personale.	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali.		Modifica, personalizza ed integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali.	Modifica, perfeziona ed integra informazioni e contenuti in un sistema di conoscenze preesistente, creandone di nuovi, originali e rilevanti.
3.3 Licenze e copyright		Comprende le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale.	Comprende come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.
3.4 Programmazione		Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.	Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.

Area 4. Sicurezza

	Scuola Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di 1° grado
		L'alunno	L'alunno
4.1 Protezione dei dispositivi		Protegge il dispositivo in uso e i contenuti digitali. È consapevole del problema della sicurezza e adotta le principali misure al riguardo.	Protegge dispositivi e contenuti digitali. È consapevole del problema della sicurezza e considera gli aspetti legati all'affidabilità e alla privacy.
4.2 Protezione dei dati personali e privacy		Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali.	Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Sa utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stesso e gli altri. Comprende che i servizi digitali adottano una informativa sulla privacy.
4.3 Protezione della salute e del benessere		Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. È consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.	È in grado di evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. È in grado di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale.
4.4 Protezione dell'ambiente		È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

Area 5. Risolvere problemi

	Scuola Infanzia	Scuola Primaria	Scuola Secondaria di 1° grado
		L'alunno	L'alunno
5.1 Risolvere problemi tecnici		Individua e risolve i più semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.	Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche		Sceglie possibili soluzioni tecnologiche e strumenti digitali tra quelli proposti dalla scuola e utilizza i più idonei al proprio contesto. Adatta le impostazioni degli ambienti digitali a bisogni specifici (ad es. per l'accessibilità).	Valuta le necessità e identifica, seleziona e utilizza strumenti digitali e possibili soluzioni tecnologiche. Adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l'accessibilità).
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali		Usa strumenti e tecnologie digitali per individuare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Individua e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.	Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali.
5.4 Identificare divari di competenza digitale		Comprende la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. Sa cogliere le opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.	Comprende la necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale. Sa cogliere nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. Ad essa viene attribuita una pluralità di funzioni garanti del diritto dell'infanzia a costruire la propria identità, autonomia e competenza intellettuale, sociale e valoriale. La funzione educativa della Scuola dell'Infanzia, pertanto, si articola in compiti di natura culturale e di “formazione assistita” che, nel valorizzare l'esperienza del singolo bambino, avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. La Scuola dell'Infanzia tiene conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

<u>COMPETENZE DIGITALI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</u>				
CONTENUTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		TRAGUARDI DI COMPETENZA	
	CONOSCENZE	ABILITÀ		
		<ul style="list-style-type: none"> • riconosce e denomina un computer; • riconosce e denomina le parti principali di un computer: tastiera, mouse, monitor; • riconosce e denomina una stampante; • riconosce e denomina una LIM; • riconosce e denomina un tablet; • riconosce e denomina un videoproiettore; • riconosce e denomina una macchina fotografica digitale; • riconosce e denomina dei giochi e degli esercizi interattivi di tipo linguistico, logico, matematico e grafico che svolge al computer, col tablet, alla LIM; • osserva e discrimina immagini e video presentati dall'insegnante (reali, fantastici, del proprio vissuto, del proprio ambiente...). 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi (tastiera, mouse, monitor, stampante); • muovere correttamente il mouse e i suoi tasti; • utilizzare correttamente sulla tastiera i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell'invio; • riconoscere e utilizzare sulla tastiera le lettere per scrivere il proprio nome; • eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico al computer, su tablet o alla LIM, con la guida dell'insegnante; • seguire immagini e video presentate dall'insegnante; • assistere a rappresentazioni multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la guida e il supporto costante dell'insegnante.
		METODO	VERIFICA E VALUTAZIONE	
	<ul style="list-style-type: none"> • Il gruppo insegnanti, in base al percorso formativo stabilito e al livello di maturazione dei bambini, stabilirà in itinere le attività e le modalità di approccio alle tecnologie digitali. 	NOTA: non sono previsti nella Scuola dell'Infanzia momenti di verifica e valutazione degli apprendimenti.		

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE DIGITALI PER LA CLASSE PRIMA E SECONDA DELLA SCUOLA PRIMARIA					
CONTENUTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		TRAGUARDI DI COMPETENZA	COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI	
	CONOSCENZE	ABILITA'			
		<ul style="list-style-type: none"> • conosce le parti principali di un computer e le sue funzioni; • conosce la funzione di alcuni strumenti tecnologici e il loro impiego in determinate attività didattiche (LIM, videoproiettore, tablet, macchina fotografica digitale...); • conosce le principali funzioni dei tasti della tastiera (lettere, numeri, spazio, invio, maiuscole-minuscole, segni di punteggiatura, cancellare); • conosce le funzioni dei tasti del mouse e controlla il puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati; • conosce le funzioni di base dei programmi di grafica, di giochi didattici, di videoscrittura; • conosce le icone dei programmi che utilizza e usa correttamente i comandi per aprire e chiudere tali programmi. 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere e spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare del computer e di alcuni strumenti tecnologici ad uso didattico; • conoscere e spiegare le funzioni dei principali tasti di una tastiera e del mouse, per sviluppare una buona coordinazione oculo-manuale; • conoscere le funzioni di base dei programmi di grafica, di giochi didattici, di videoscrittura per svolgere determinate attività ed acquisire informazioni; • conoscere le principali icone associate ad un programma e usare correttamente i comandi per avviare e terminare tali programmi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per svolgere compiti, acquisire informazioni e potenziare le proprie capacità comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tutte le discipline.
		METODO	VERIFICA	VALUTAZIONE	
	<ul style="list-style-type: none"> • approccio collaborativo (cooperative learning, problem solving...) per utilizzare tutte le risorse legate alle competenze di alcuni alunni a supporto dei compagni meno esperti e preparati; • stimolo della creatività e della fantasia, anche attraverso modalità di esecuzione originali e divertenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le prove di verifica in itinere sono predisposte per valutare il possesso delle conoscenze e lo stato di sviluppo delle capacità individuali: <ul style="list-style-type: none"> ◦ verifiche pratiche: disegni digitali, uso di strumenti informatici; ◦ verifiche scritte: esercizi di corrispondenza, risposte a scelta multipla. 	<ul style="list-style-type: none"> • Primo e secondo quadrimestre; i voti riportati sul documento di valutazione in scienze e tecnologia, concordato con gli insegnanti di classe, terranno conto, oltre che delle prove svolte in itinere e trasversali, anche dei progressi compiuti rispetto al livello di partenza, l'interesse, l'impegno, la partecipazione e l'attenzione dimostrati nei confronti delle attività. 		

COMPETENZE DIGITALI PER LA CLASSE TERZA, QUARTA E QUINTA DELLA SCUOLAPRIMARIA

CONTENUTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		TRAGUARDI DI COMPETENZA	COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI
	CONOSCENZE	ABILITA'		
	<ul style="list-style-type: none"> • conosce il sistema operativo utilizzato e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali, anche Open source; • conosce le procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni, fogli di calcolo; • conosce le procedure per l'utilizzo di reti informatiche (con supervisione dell'adulto) per ottenere dati e fare ricerche; • conosce i sistemi di comunicazione mobile (e-mail, chat, social network...) e i rischi ad essi collegati; • conosce la procedura per scaricare un documento (download); • conosce la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • conosce la procedura per stampare un documento; • conosce la funzionalità di blocchi logici sempre più complessi (coding). 	<ul style="list-style-type: none"> • conoscere e utilizzare il sistema operativo installato e i software applicativi, anche Open source; • utilizzare gli strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni e contesti operativi; • conoscere e utilizzare correttamente le procedure per scaricare, salvare e stampare un documento; • conoscere le potenzialità della rete Internet per l'informazione, la ricerca e la comunicazione e i rischi derivanti da un suo non corretto utilizzo; • conoscere i principali sistemi di comunicazione mobile e i rischi (psicofisici e illegali) ad essi collegati; • utilizzare il coding per organizzare percorsi attività sempre più complessi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per svolgere compiti, acquisire informazioni e potenziare le proprie capacità comunicative. • Utilizzare il coding in ambito di gioco per sviluppare il pensiero computazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tutte le discipline.
	METODO	VERIFICA	VALUTAZIONE	
<ul style="list-style-type: none"> • approccio collaborativo (cooperative learning, problem solving...) per utilizzare tutte le risorse legate alle competenze di alcuni alunni a supporto dei compagni meno esperti e preparati; • stimolo della creatività e della fantasia, anche attraverso modalità di esecuzione originali e divertenti; • sviluppo del pensiero computazionale; • lezioni interattive con l'utilizzo della LIM o altri supporti multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le prove di verifica in itinere sono predisposte per valutare il possesso delle conoscenze e lo stato di sviluppo delle capacità individuali: <ul style="list-style-type: none"> ◦ verifiche pratiche: disegni digitali, uso di strumenti informatici; ◦ verifiche scritte: esercizi di corrispondenza, risposte a scelta multipla, test, risposte aperte, vero/falso, compilazione di mappe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Primo e secondo quadrimestre, in decimi; i voti riportati sul documento di valutazione in scienze e tecnologia concordato con gli insegnanti di classe, terranno conto, oltre che delle prove svolte in itinere e trasversali, anche dei progressi compiuti rispetto al livello di partenza, l'interesse, l'impegno, la partecipazione e l'attenzione dimostrati nei confronti delle attività. 		

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

<u>COMPETENZE DIGITALI ALLA FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO</u>				
CONTENUTI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO		TRAGUARDI DI COMPETENZA	COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI
	CONOSCENZE	ABILITA'		
		<ul style="list-style-type: none"> • utilizza le applicazioni tecnologiche più comuni e le relative modalità di funzionamento; • utilizza i dispositivi informatici di input e output; • utilizza sistema operativo, software e app (residenti e/o in cloud), con particolare riferimento ai prodotti anche Open source; • utilizza con dimestichezza le procedure per la produzione e l'elaborazione di testi, dati, immagini e prodotti multimediali; • produce artefatti digitali (di livelli di complessità commisurati al livello scolastico), utilizzando i programmi e le modalità operative ritenute più adatte al raggiungimento dell'obiettivo; • utilizza e con dimestichezza le procedure per l'utilizzo della rete Internet per la ricerca di informazioni (motori di ricerca, cloud, e-mail, chat, social network, sistemi di comunicazione mobile, download...); • è consapevole delle fonti di pericolo nell'utilizzo scorretto dei sistemi di comunicazione di massa, conosce e utilizza le procedure per gestire i propri account in funzione della sicurezza (virus e antivirus) e della privacy (password); • utilizza con dimestichezza i programmi per il coding e la robotica. 	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare le tecnologie per l'informazione e la comunicazione per elaborare testi, dati numerici, immagini, video, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per espandere i contesti comunicativi; • utilizzare con dimestichezza computer, periferiche e programmi applicativi; • utilizzare materiali digitali per l'apprendimento; • utilizzare correttamente i sistemi più comuni per la comunicazione di massa, riconoscere le potenzialità e i rischi connessi all'uso di tali tecnologie e della rete, saper gestire i propri account in funzione della sicurezza e della privacy; • utilizzare correttamente e con dimestichezza i programmi per lo sviluppo del pensiero computazionale (coding e robotica). 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. • Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. • Saper usare in modo etico gli strumenti per la comunicazione di massa per evitare le possibili minacce alla privacy e altri rischi in rete. • Usare il coding e la robotica per realizzare simulazioni, esercizi, quiz, modellizzazioni... atte allo sviluppo del pensiero computazionale.

METODO	VERIFICA	VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> • approccio collaborativo (cooperative learning, problem solving...) per utilizzare tutte le risorse legate alle competenze di alcuni alunni a supporto dei compagni meno esperti e preparati; • stimolo della creatività e della fantasia; • sviluppo del pensiero computazionale; • lezioni interattive con l'utilizzo della LIM o altri supporti multimediali; • attività di gruppo, libera o organizzata, con produzione digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le prove di verifica in itinere sono predisposte per valutare il possesso delle conoscenze e lo stato di sviluppo delle capacità individuali: <ul style="list-style-type: none"> ◦ verifiche pratiche: disegni digitali (artistici e tecnici), uso di strumenti informatici, produzione di artefatti; ◦ verifiche scritte: esercizi di corrispondenza, risposte a scelta multipla, test, risposte aperte, vero/falso, elaborazione e compilazione di mappe, documenti da analizzare, schemi da elaborare; ◦ verifiche orali: interrogazioni specifiche su un dato argomento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Primo e secondo quadrimestre, in decimi; i voti riportati sul documento di valutazione, terranno conto, oltre che delle prove svolte in itinere e trasversali, anche dei progressi compiuti rispetto al livello di partenza, l'interesse, l'impegno, la partecipazione e l'attenzione dimostrati nei confronti delle attività.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, s e opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Accede alla rete guidato dall'insegnante e si avvicina a conoscere le funzioni fondamentali di base dello strumento.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per conoscere le funzioni fondamentali di base dello strumento.	Accede alla rete per ricavare informazioni utili per la conoscenza dello strumento.	Inizia a padroneggiare lo strumento seguendo semplici informazioni.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera solo se guidato dall'insegnante.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e seguendo le sue istruzioni, si avvicina all'utilizzo dei suoi principali componenti.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e seguendo le sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo un semplice testo.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Produce semplici elaborati digitali (scrive testi) solo se guidato dall'insegnante.	Produce elaborati digitali (scrive testi) con la supervisione dell'insegnante.	Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica.	Confeziona e invia messaggi di posta elettronica in autonomia.
4. SICUREZZA	Si avvicina alla conoscenza dei rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Con l'aiuto dell'insegnante, comprende i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Con l'aiuto dell'insegnante, valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Inizia ad essere consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le TIC.	Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta comportamenti preventivi.
5. RISOLVERE PROBLEMI	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, supervisionato dall'insegnante.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici ed è in grado di aggiornare la conoscenza dei compagni.	Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo, creativo e personale, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici, è in grado di aggiornare la propria ed altrui conoscenza.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni	Accede alla rete per ricavare informazioni.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti
2. COMUNIAZIONE E COLLABORAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale.

<p>3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p>	<p>Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante.</p>	<p>Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.</p>	<p>Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.</p>	<p>Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.</p>
<p>4. SICUREZZA</p>	<p>Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.</p>	<p>Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti delle TIC.</p>	<p>Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le TIC. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.</p>	<p>Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le TIC. Utilizza le regole della netiquette.</p>
<p>5. RISOLVERE PROBLEMI</p>	<p>Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, se guidato dall'insegnante.</p>	<p>Utilizza la tecnologia, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati, supervisionato dall'insegnante.</p>	<p>Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici ed è in grado di aggiornare la conoscenza dei compagni.</p>	<p>Conosce ed utilizza la tecnologia in modo autonomo, creativo e personale, scegliendo i programmi più adatti per comunicare e presentare i propri elaborati. Riesce a risolvere in autonomia dei piccoli problemi tecnici, è in grado di aggiornare la propria ed altrui conoscenza.</p>

CONCLUSIONE

Competenze degli studenti (tratto dal PNSD): definire le competenze di cui i nostri studenti hanno bisogno è una sfida ben più ampia e strutturata di quella che il sentire comune sintetizza nell'uso critico della Rete, o nell'informatica. Dobbiamo affrontarla partendo da un'idea di competenze allineata al ventunesimo secolo: fatta di **nuove alfabetizzazioni**, ma anche e soprattutto di **competenze trasversali** e di **attitudini da sviluppare**. In particolare, occorre rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati anche all'interno dell'universo comunicativo digitale, nel quale a volte prevalgono granularità e frammentazione. Proprio per questo è essenziale lavorare sull'alfabetizzazione informativa e digitale (information literacy e digital literacy), che mettono al centro il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l'informazione. È in questo contesto che va collocata l'introduzione al **pensiero logico e computazionale** e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche. In questo paradigma, gli studenti devono essere **utenti consapevoli** di ambienti e strumenti digitali, ma anche **produttori, creatori, progettisti**. E i docenti, dalla loro parte e in particolare per quanto riguarda le competenze digitali, dovranno essere messi nelle giuste condizioni per agire come facilitatori di percorsi didattici innovativi basati su contenuti più familiari per i loro studenti (Azione #14 - Un framework comune per le competenze digitali degli studenti; Azione #15 - Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate; Azione #17 - Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria; Azione #18 - Aggiornare il curriculum di "Tecnologia" alla scuola secondaria di primo grado).

Pertanto il presente *Curricolo verticale delle competenze digitali* potrebbe subire variazioni o venire aggiornato a seconda delle esigenze e i cambiamenti annuali dell'istituzione scolastica.

L'Animatore Digitale
prof. Giuseppe Salemi

