

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI DELL'ISTITUTO COMPRENSIVO

“ENRICO STANISLAO VERJUS” OLEGGIO

INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA DI PRIMO GRADO

La competenza digitale è una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente individuate dal Parlamento Europeo nelle "Raccomandazioni" del 2006 e viene definita come la capacità di padroneggiare le nuove tecnologie, utilizzandole con autonomia, spirito critico e senso di responsabilità, nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli.

Considerando le importanti trasformazioni digitali in corso nella società attuale e il carattere pervasivo della diffusione delle nuove tecnologie, per favorire esperienze di progettazione partecipata e creare, sperimentare e coinvolgere la comunità scolastica allargata, la comunità educante è chiamata a sfruttare le potenzialità degli strumenti didattici digitali tramite i quali si realizza il processo di insegnamento-apprendimento, al contempo promuovendo percorsi di educazione all'uso dei media, affinché gli alunni possano acquisire conoscenze e competenze nell'ambito di Cittadinanza e Costituzione, con particolare attenzione alle competenze digitali.

Nel nostro Istituto l'uso di metodologie che contemplino la presenza di strumenti tecnologici sono una realtà consolidata da anni, sia come supporto tecnico e compensativo nei casi di disabilità e di disturbi specifici di apprendimento, sia come educazione all'uso di linguaggi audio-visivi, diversi da quelli propri della lezione frontale, nella consapevolezza che la scuola digitale vada pensata non solo in funzione dell'innovazione fine a se stessa, ma anche e soprattutto delle concrete finalità didattiche.



Il curricolo digitale è un percorso didattico verticale continuo nei tre ordini di scuola, per consentire agli alunni di sviluppare competenze digitali interdisciplinari di facile replicabilità, utilizzo e applicazione su più fronti, muovendo da cinque aree fondamentali:

Area delle competenze 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Alfabetizzazione: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicarne attendibilità, importanza e scopo
Area delle competenze 2: Comunicazione e collaborazione 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	Comunicazione: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti
Area delle competenze 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	Creazione di contenuti: creare e modificare nuovi contenuti, comprese elaborazioni di testi, immagini e video, integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti, produrre espressioni creative e contenuti multimediali, programmare, conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze
Area delle competenze 4: Sicurezza 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Protecting the environment	Sicurezza: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile, impronta digitale
Area delle competenze 5: Risolvere problemi 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali	Problem solving: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo e la necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza

Avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curricolo digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata a una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici sia online sia unplugged.

Finalità

Le finalità formative nella scuola dei tre ordini possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- Offrire occasioni di conoscenza degli strumenti pc e/o tablet
- Ampliare l'alfabetizzazione informatica.
- Facilitare il processo di apprendimento con modalità inclusive.
- Promuovere situazioni in cui sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo
- Promuovere azioni di cittadinanza attiva e di attuazione di soft skills.
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia.

La tabella di seguito riportata espone i livelli delle competenze digitali europee aggiornati al documento DigComp 2.1. Nelle tabelle di valutazione dei livelli delle competenze sono state prese in considerazione alcune voci in base alle fasce d'età degli alunni dei vari ordini di scuola, in un'ottica di percorso verticale che si intende proseguito alla scuola secondaria di secondo grado per il livello altamente specializzato.

Livelli di competenze DigCom 1.0	Livelli di competenze DigCom 2.0	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida dove necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i suoi bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi con soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare

	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare
--	---	---	--	--------

3

SCUOLA DELL'INFANZIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizza il pensiero computazionale e le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante.	• Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante. • Usa con l'insegnante semplici procedure di elaborazione di informazioni, problem solving, ricerche. • Sa orientarsi tra gli elementi principali di dispositivi tecnologici attraverso il tocco e altre modalità di input. • Prende visione di lettere e forme di scrittura, numeri e numerazioni attraverso vari dispositivi. • Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. • Visiona immagini, opere artistiche, documentari.	• Dispositivi digitali e loro funzioni • Modalità di interazione con dispositivi digitali. • Modalità per individuare ed aprire icone. • Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali). • Conoscenza di simboli, lettere e numeri sulla tastiera. • Modalità di utilizzo di software didattici. • Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
BASE 1	BASE 2	INTERMEDIO 3	INTERMEDIO 4

• Assiste a rappresentazioni multimediali. • Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati da altri con dispositivi digitali.	• Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante esegue semplici giochi di tipo logico, linguistico matematico, grafico, utilizzando il tocco o altre modalità di input per muoversi sullo schermo. • Visiona immagini presentate dall'insegnante.	• Con istruzioni precise dell'insegnante esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico matematico, grafico. • Familiarizza con lettere, parole, numeri attraverso dispositivi digitali. • Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone. • Realizza semplici elaborazioni grafiche con e senza dispositivi digitali. • Visiona immagini e brevi filmati.	• Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza strumenti tecnologici per attività e giochi logici, linguistici, matematici e per elaborazioni grafiche, usando con relativa destrezza il mouse o il tocco e le principali icone. • Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. • Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. • Visiona immagini e filmati.
--	--	---	---

SCUOLA PRIMARIA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizza il pensiero computazionale e le nuove tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come espressione della propria creatività e come mezzo di risoluzione di problemi. Essere consapevoli di potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie.	• Utilizzare strumenti informativi e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e per produrre semplici documenti • Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer • Utilizzare i dispositivi digitali, le periferiche, i principali programmi applicativi e i materiali digitali per l'apprendimento • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca • Organizzare semplici procedure di azioni da eseguire • Riconoscere le potenzialità e i rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni.	• Le componenti hardware e software • I sistemi operativi e i più comuni applicativi • Procedure di accensione e spegnimento corretti • Procedure di uso della piattaforma G-Suite for Education e le principali app • Elementi basilari di identità digitale (account) • Uso di semplici programmi di coding online (Code.org, Scratch) e in modalità unplugged • Procedure per la produzione di semplici testi • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare • Caratteristiche di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche • Situazioni di possibile pericolo on line e procedure di tutela e sicurezza. • Regole di uso corretto (Netiquette)

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA				
BASE 1	BASE 2	INTERMEDIO 3	INTERMEDIO 4	AVANZATO 5
• Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base degli strumenti digitali • Con la supervisione dell'insegnante utilizza le principali funzioni dei dispositivi digitali • Comprende e produce semplici istruzioni per le applicazioni di base.	• Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni compone un semplice testo digitale • Utilizza la rete sotto la diretta supervisione dell'adulto per fare ricerche.	• Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo files • Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni • Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso dei dispositivi digitali e adotta comportamenti preventivi.	• Scrive, revisiona, modifica files, aggiungendo grafici, tabelle o altri elementi e li archivia in modo autonomo • Costruisce semplici tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli • Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e collocarne di proprie • Usa sistemi di comunicazione online • Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso dei dispositivi digitali e adotta comportamenti preventivi.	• Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi • Sa utilizzare la rete per reperire informazioni attendibili con la supervisione dell'insegnante, organizza le informazioni raccolte e le confronta con altre fonti documentali • Comunica autonomamente attraverso posta elettronica e comunità virtuali scolastiche, rispetta le regole della netiquette e sa riconoscere i principali pericoli della rete evitandoli.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizza il pensiero computazionale e le nuove tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come espressione della propria creatività e come mezzo di risoluzione di problemi. Essere consapevoli di potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie.	• Utilizzare strumenti informativi e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e per produrre semplici documenti anche in condivisione • Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer • Utilizzare i dispositivi digitali, le periferiche, i principali programmi applicativi e i materiali digitali per l'apprendimento • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca • Organizzare semplici procedure di azioni da eseguire • Riconoscere le potenzialità e i rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni.	• Le componenti hardware e software, periferiche di input e output • I sistemi operativi e i più comuni applicativi • Procedure di accensione e spegnimento corretti • Procedure di uso della piattaforma G-Suite for Education e le principali app • Elementi basilari di identità digitale (account, login e logout) • Uso di semplici programmi di coding online (Code.org, Scratch) e in modalità unplugged • Procedure per la produzione di semplici testi • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche e comunicare • Caratteristiche di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche • Situazioni di possibile pericolo on line e procedure di tutela e sicurezza. • Regolamento d'uso della piattaforma di istituto G-Suite for Education • Regole di uso corretto (Netiquette) e navigazione sicura e consapevole in Internet • Proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli in rete (per esempio il cyberbullismo) • Copyright e risorse libere • Diritti e doveri della cittadinanza digitale (diffusione delle fake news, spam, flaming)

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO					
BASE 1	BASE 2	INTERMEDIO 3	INTERMEDIO 4	AVANZATO 5	AVANZATO 6

• Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base degli strumenti digitali • Con la supervisione dell'insegnante utilizza le principali funzioni dei dispositivi digitali • Comprende e produce semplici istruzioni per le applicazioni di base.	• Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni compone un semplice testo digitale • Utilizza la rete sotto la diretta supervisione dell'adulto per fare ricerche.	• Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo files • Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni • Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso dei dispositivi digitali e adotta comportamenti preventivi.	• Scrive, revisiona, modifica files, aggiungendo grafici, tabelle o altri elementi e li archivia in modo autonomo • Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per elaborazioni di dati e calcoli • Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e collocarne di proprie • Usa sistemi di comunicazione online • Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso dei dispositivi digitali e adotta comportamenti preventivi.	• Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi • Sa utilizzare la rete per reperire informazioni attendibili con la supervisione dell'insegnante, organizza le informazioni raccolte e le confronta con altre fonti documentali • Comunica autonomamente attraverso posta elettronica e comunità virtuali scolastiche, rispetta le regole della netiquette e sa riconoscere i principali pericoli della rete evitandoli.	• Utilizza in autonomia e consapevolmente, valutando i vari applicativi, programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, slides per elaborare testi, comunicare, svolgere compiti e problemi • Sa utilizzare la rete con responsabilità per reperire informazioni attendibili, organizza le informazioni raccolte e le confronta con altre fonti documentali • Sa condividere informazioni in modo opportuno, esplicitando le fonti • Comunica autonomamente e consapevolmente attraverso posta elettronica e altri canali digitali rispettando le regole della netiquette • Conosce i pericoli della rete, li evita attuando comportamenti di cittadinanza digitale
--	--	--	--	---	---

					attiva e responsabile per sé e per gli altri.
--	--	--	--	--	--