

CURRICOLO DIGITALE

Le competenze digitali rientrano tra le **otto competenze chiave** che la **Comunità Europea** ha individuato per il pieno sviluppo della cittadinanza (Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio “Le competenze chiave per l’apprendimento permanente”, 2006).

L’Agid (Agenzia per l’Italia Digitale) sulla base delle indicazioni del Parlamento Europeo, ha definito competenze digitali di base “*le capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie dell’informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.*”

Sono quindi competenze utili a tutti i cittadini per poter partecipare alla società dell’informazione e della conoscenza ed esercitare i diritti di cittadinanza digitale”.

Per definire in maniera puntuale le competenze digitali e fissare descrittori esaustivi, è stato condotto uno studio “DIGCOMP: a framework for developing and under standing digital competence in Europe”. La competenza digitale è qui declinata in 21 competenze specifiche, organizzate in 5 aree, che qui di seguito si riportano in modo sintetico:

Area di riferimento	Competenze
1. Informazioni	<ul style="list-style-type: none">1.1 Navigare, ricercare, filtrare le informazioni.1.2 Valutare le informazioni.1.3 Memorizzare e recuperare le informazioni
2. Comunicazione	<ul style="list-style-type: none">2.1 Interagire con le tecnologie.2.2 Condividere informazioni e contenuti.2.3 Impegnarsi nella cittadinanza online.2.4 Collaborare attraverso i canali digitali.2.5 Netiquette: conoscere e saper applicare forme di comportamento.2.6 Gestire l’identità digitale.
3. Creazione di contenuti	<ul style="list-style-type: none">3.1 Sviluppare i contenuti.3.2 Integrare e rielaborare.3.3 Copyright e licenze.3.4 Programmazione.
4. Sicurezza	<ul style="list-style-type: none">4.1 Proteggere i dispositivi.4.2 Proteggere i dati personali.4.3 Tutelare la salute.4.4 Proteggere l’ambiente
5. Problem solving	<ul style="list-style-type: none">5.1 Risolvere problemi tecnici.5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche.5.3 Innovare e creare utilizzando la tecnologia.5.4 Identificare i gap di competenza digitale.

Competenze digitali IC Aldo Moro Calcinat

Fine primo biennio della scuola primaria:

Area di riferimento	competenza	abilità/attività	docente/area
Informazioni	saper navigare in rete per ricavare informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • accedere alla rete per ricercare immagini o semplici informazioni con l'aiuto del docente 	
Comunicazione	saper utilizzare in modo guidato il computer e le principali periferiche	<ul style="list-style-type: none"> • accendere e spegnere il computer • Utilizzare il mouse • utilizzare la tastiera 	
	conoscere forme di comportamento	<ul style="list-style-type: none"> • Rendere consapevoli i bambini che anche con l'uso degli strumenti tecnologici esistono regole di comunicazione, anche attraverso letture (pagina 2 regolamento) 	
Creazione di contenuti	saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni	<ul style="list-style-type: none"> • aprire e chiudere un programma/ applicazione • Wordprocessor: <ul style="list-style-type: none"> ○ Aprire un nuovo documento ○ Digitare e formattare un testo ○ Salvare il documento • Disegno: <ul style="list-style-type: none"> ○ Fare un disegno con i più comuni programmi 	
Sicurezza	Proteggere i dati personali	<ul style="list-style-type: none"> • Rendere consapevoli gli alunni che non devono mai rivelare informazioni private online (anche attraverso letture) 	
	Tutelare la salute	<ul style="list-style-type: none"> • Posizionarsi correttamente valutando la distanza dal monitor, la postura, la luminosità 	
Problem solving	/	/	

Fine scuola primaria (facoltativo: *):

Area di riferimento	competenza	abilità/attività	docente/area
Informazioni	navigare in rete per ricavare informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • accedere alla rete per attività di ricerca in gruppo, guidata dall'insegnante, a partire da una lista di siti consigliati. • accedere alla rete per attività guidata dall'insegnante di ricerca di siti appropriati a un dato argomento. 	
	valutare le informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • accedere alla rete per attività guidata di selezione delle informazioni, in base a criteri di rispondenza alle richieste e di affidabilità della fonte. 	
	memorizzare e recuperare le informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • memorizzare le informazioni trovate • organizzare le informazioni in file e cartelle. 	
Comunicazione	interagire con le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accedere all'account Gsuite * • imparare ad utilizzare strumenti di comunicazione digitale attraverso l'uso della Gsuite: la mail * • Utilizzare Drive su Gsuite per la condivisione di materiale e la creazione di contenuti in collaborazione (anche a distanza)* • Utilizzare icloud di archiviazione * • Utilizzare padlet * • Utilizzare classroom * 	
	conoscere forme di comportamento	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere il regolamento informatico (e riflettere sulla netiquette) • Leggere il regolamento informatico (e riflettere sulla netiquette e sulle regole dell'uso della Gsuite e classroom) * 	

Creazione di contenuti	utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni	<ul style="list-style-type: none"> • Wordprocessor: <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper scrivere e formattare testi in modo semplice ○ Saper inserire immagini e tabelle • Disegno: <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper utilizzare strumenti da disegno • Strumenti di presentazione <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper costruire una presentazione anche con l'inserimento di suoni • Mappe concettuali: <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 • Utilizzo del foglio di calcolo*: <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper tabulare dati, creare tabelle e grafici ○ Saper utilizzare formule semplici • Utilizzo della Classroom* 	
	sviluppare i contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di semplici contenuti in gruppo rielaborando le informazioni trovate online in modo appropriato e creativo attraverso l'uso di strumenti come Power Point, Presentazioni di google, Prezi, Powtoon etc... 	
	copyright e licenze	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare il materiale trovato in internet cercando di comprendere se è protetto e, quindi, citando la fonte 	
	Programmazione	<p>approccio al coding attraverso l'uso di code.org e/o scratch e/o altri programmi di coding</p>	
Sicurezza	Proteggere i dati personali	<ul style="list-style-type: none"> • Rendere consapevoli gli alunni che non devono mai rivelare informazioni private online • Rendere consapevoli gli alunni che non si devono rivelare le proprie credenziali 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Rendere consapevoli gli alunni che l'eccessivo utilizzo delle tecnologia digitale può influenzare negativamente la salute. 	
Problem solving	Usare la tecnologia per risolvere problemi	Scelgo il software più adatto alla mia esigenza (ad es. per lo svolgimento del compito dato dall'insegnante)	

Classe prima secondaria:

Area di riferimento	competenza	abilità/attività	docente/area
Informazioni	navigare in rete per ricavare informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • accedere alla rete per attività di ricerca in gruppo, guidata dall'insegnante, a partire da una lista di siti consigliati. • accedere alla rete per attività guidata dall'insegnante di ricerca di siti appropriati a un dato argomento. 	
	valutare le informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • accedere alla rete per attività guidata di selezione delle informazioni, in base a criteri di rispondenza alle richieste e di affidabilità della fonte. 	
	memorizzare e recuperare le informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • memorizzare le informazioni trovate • organizzare le informazioni in file e cartelle. 	
Comunicazione	interagire con le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accedere all'account Gsuite • imparare ad utilizzare strumenti di comunicazione digitale attraverso l'uso della Gsuite: la mail • Utilizzare Drive su Gsuite per la condivisione di materiale e la creazione di contenuti in collaborazione (anche a distanza) • Utilizzare icloud di archiviazione • Utilizzare padlet • Utilizzare classroom 	

	conoscere forme di comportamento	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere il regolamento informatico (e riflettere sulla netiquette) • Leggere il regolamento informatico (e riflettere sulla netiquette e sulle regole dell'uso della Gsuite e classroom) 	
Creazione di contenuti	utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni	<ul style="list-style-type: none"> • Wordprocessor: <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper scrivere e formattare testi in modo semplice ○ Saper inserire immagini e tabelle • Disegno: <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper utilizzare strumenti da disegno • Strumenti di presentazione <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper costruire una presentazione anche con l'inserimento di suoni • Mappe concettuali: <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 • Utilizzo del foglio di calcolo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper tabulare dati, creare tabelle e grafici ○ Saper utilizzare formule semplici • Utilizzo della Classroom 	
	sviluppare i contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di semplici contenuti personali rielaborando le informazioni trovate online in modo appropriato e creativo attraverso l'uso di strumenti come Power Point, Presentazioni di google, Prezi, Powtoon etc... 	
	copyright e licenze	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare il materiale trovato in internet cercando di comprendere se è protetto e, quindi, citando la fonte 	

	Programmazione	coding attraverso l'uso di code.org e/o scratch e/o altri programmi di coding	
Sicurezza	Proteggere i dati personali	<ul style="list-style-type: none"> • Rendere consapevoli gli alunni che non devono mai rivelare informazioni private online • Rendere consapevoli gli alunni che non si devono rivelare le proprie credenziali • Rendere consapevoli gli alunni che l'eccessivo utilizzo delle tecnologia digitale può influenzare negativamente la salute. 	
Problem solving	Usare la tecnologia per risolvere problemi	Scelgo il software più adatto alla mia esigenza (ad es. per lo svolgimento del compito dato dall'insegnante)	

Fine scuola secondaria di primo grado:

Area di riferimento	competenza	abilità/attività	docente/area
Informazioni	navigare in rete per ricavare informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • accedere alla rete per attività di ricerca in gruppo, a partire da una lista di siti consigliati. • accedere alla rete per attività di ricerca di siti appropriati a un dato argomento. • Accedere alla rete per attività di ricerca utilizzando filtri (ad esempio solo immagini, video o mappe) 	
	valutare le informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • accedere alla rete per attività di selezione delle informazioni, in base a criteri di rispondenza alle richieste e di affidabilità della fonte. • Paragonare fonti diverse per valutare l'attendibilità delle informazioni 	
	memorizzare e recuperare le informazioni	<ul style="list-style-type: none"> • Memorizzazione delle informazioni trovate, • organizzazione in file e cartelle, anche all'interno del drive della Gsuite 	

Comunicazione	interagire con le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Saper muoversi all'interno delle varie applicazioni della Gsuite • Usare documenti, fogli e presentazioni di google per svolgere lavori cooperativi • Utilizzare Drive su Gsuite per la condivisione di materiale • Utilizzare padlet 	
	conoscere forme di comportamento	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere il regolamento informatico (e riflettere sulla netiquette e sulle regole dell'uso della Gsuite e classroom) 	
Creazione di contenuti	utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni	<ul style="list-style-type: none"> • Wordprocessor: <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper scrivere e formattare testi ○ Saper inserire immagini, tabelle e oggetti ○ Saper inserire indici e sommari ○ Saper inserire note ○ Saper condividere un documento di google • Disegno: <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper utilizzare strumenti da disegno ○ Saper utilizzare strumenti di disegno tecnico • Strumenti di presentazione <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper costruire una presentazione anche con l'inserimento di suoni, tempi, video e link • Mappe concettuali: <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 • Utilizzo del foglio di calcolo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper tabulare dati, creare tabelle e 	

		<ul style="list-style-type: none"> grafici <ul style="list-style-type: none"> ○ Saper utilizzare formule • Costruire video con applicativi dedicati • Costruire un semplice blog 	
	sviluppare i contenuti	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di contenuti personali rielaborando le informazioni trovate online in modo appropriato e creativo attraverso l'uso di strumenti come Power Point, Presentzioni di google, Prezi, Powtoon etc... e condividere i contenuti con i docenti attraverso drive. 	
	copyright e licenze	<ul style="list-style-type: none"> • utilizzare il materiale trovato in internet cercando di comprendere se è protetto e, quindi, citando la fonte • saper la modalità del riutilizzo "legale" dei contenuti coperti dal diritto di autore 	
	Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> • approccio al coding attraverso l'uso di code.org e/o scratch. 	
Sicurezza	Proteggere i dati personali	<ul style="list-style-type: none"> • Rendere consapevoli gli alunni che non si devono rivelare le proprie credenziali • Rendere consapevoli gli alunni che non devono mai rivelare informazioni private online • Rendere consapevoli gli alunni che sarebbe bene cambiare la password periodicamente 	
	Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> • Saper identificare siti web o messaggi di posta elettronica che possono contenere virus o truffe. 	
	Tutelare la salute	<ul style="list-style-type: none"> • Rendere consapevoli gli alunni che l'eccessivo utilizzo delle tecnologia digitale può influenzare negativamente la salute e 	

		possono causare dipendenza	
Problem solving	Usare la tecnologia per risolvere problemi	saper scegliere il software più adatto alle esigenze del lavoro (ad es. per lo svolgimento del compito dato dall'insegnante)	
	Innovare e creare utilizzando la tecnologia	saper creare contenuti originali attraverso l'uso di ipertesti e di diverse tipologie di contenuti multimediali (immagini, testi, suoni)	