

ISTITUTO COMPRENSIVO DI ALZANO LOMBARDO

CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI

Le tecnologie digitali hanno prodotto rapidi e radicali cambiamenti nella nostra società poiché hanno innovato profondamente i linguaggi, quindi gli alfabeti e gli strumenti mediante i quali si formulano e trasmettono. La competenza digitale è pertanto divenuta per i sistemi educativi e formativi un elemento essenziale della propria missione, visto che la promozione della crescita e dello sviluppo di una cittadinanza attiva e consapevole hanno nell'alfabetizzazione l'elemento essenziale.

L'Unione Europea è intervenuta riconoscendo quella digitale come una delle otto competenze chiave di cittadinanza, inoltre nella "Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio" del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE) ha spiegato che *«la competenza digitale consiste nel saper usare con dimestichezza e in modo critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) e richiede quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT)»*. Il governo italiano ha condiviso tale deliberazione e nelle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione del settembre 2012 ha indicato il percorso che la scuola deve intraprendere con parole che paiono chiare ed esaustive, sia nell'analisi della situazione che nella definizione dell'impegno conseguente: *«La diffusione delle tecnologie di informazione e di comunicazione è una grande opportunità e rappresenta la frontiera decisiva per la scuola. Si tratta di una rivoluzione epocale, non riconducibile a un semplice aumento dei mezzi implicati nell'apprendimento. La scuola non ha più il monopolio delle informazioni e dei modi di apprendere. Le discipline e le vaste aree di cerniera tra le discipline sono tutte accessibili ed esplorate in mille forme attraverso risorse in continua evoluzione. Sono chiamati in causa l'organizzazione della memoria, la presenza simultanea di molti e diversi codici, la compresenza di procedure logiche e analogiche, la relazione immediata tra progettazione, operatività, controllo, tra fruizione e produzione. Dunque il "fare scuola" oggi significa mettere in relazione la complessità di modi radicalmente nuovi di apprendimento con un'opera quotidiana di guida, attenta al metodo, ai nuovi media e alla ricerca multi-dimensionale. Al contempo significa curare e consolidare le competenze e i saperi di base, che sono irrinunciabili perché sono le fondamenta per l'uso consapevole del sapere diffuso e perché rendono precocemente effettiva ogni possibilità di apprendimento nel corso della vita. E poiché le relazioni con gli strumenti informatici sono tuttora assai diseguali fra gli studenti come fra gli insegnanti il lavoro di apprendimento e riflessione dei docenti e di attenzione alla diversità di accesso ai nuovi media diventa di decisiva rilevanza»*.

Il Curricolo delle competenze digitali dell'Istituto Comprensivo "Rita Levi Montalcini" guida l'azione educativa e formativa che esso conduce nei tre livelli e nelle discipline in cui si articola, coniugando abilità, conoscenza, verifica e valutazione, momenti che soltanto nella loro contemporanea presenza ed interazione consentono la promozione di una competenza autentica.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Traguardi di competenze	Competenze chiave	Abilità	Conoscenze	Verifica e Valutazione
<p>Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.</p> <p>Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze digitali - Imparare ad imparare - Competenze sociali e civiche 	<ul style="list-style-type: none"> - avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica - sviluppare logica e creatività - orientarsi nello spazio - collaborare per raggiungere obiettivi comuni - formulare ipotesi per ricercare soluzioni ai problemi, utilizzando strategie elaborate sia in gruppo che singolarmente - eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico - sviluppare la concentrazione, l'attenzione, la precisione e la capacità di ascolto - usare i numeri per contare - lavorare sulla lateralizzazione- astrazione - costruire il codice di programmazione, attraverso un algoritmo in sequenza temporale - utilizzare un lessico appropriato per descrivere il codice dei comandi - utilizzare i tasti delle frecce direzionali, per muovere gli strumenti di robotica - variare la pressione del dito per prendere e spostare oggetti digitali - sviluppare il pensiero computazionale - verbalizzare e rappresentare con il disegno le esperienze digitali 	<p>Trovare e sviluppare soluzioni a problemi anche complessi, attraverso la pianificazione di azioni atte a raggiungere l'obiettivo prefissato (<i>Problem solving</i>).</p> <p>La proposta è basata su esperienze di tipo unplugged, di programmazione anche senza utilizzo di dispositivi elettronici</p>	<p>Nella Scuola dell'Infanzia non sono previsti momenti di verifica strutturati, tuttavia sarà possibile valutare la qualità degli apprendimenti attraverso osservazioni dirette e produzioni specifiche realizzate in itinere:</p> <ul style="list-style-type: none"> - osservazione in itinere - interesse e partecipazione alle attività proposte - capacità di affrontare frustrazioni emotive legate ai possibili errori - elaborati grafici

SCUOLA PRIMARIA

Classi PRIMA – SECONDA - TERZA

Traguardi di competenze	Competenze chiave	Abilità	Conoscenze	Verifica e Valutazione
<p>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.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze digitali - Imparare ad imparare - Consapevolezza ed espressione culturale - Competenze sociali e civiche 	<ul style="list-style-type: none"> - accendere/spegnere e collegare i dispositivi in modo corretto - conoscere e utilizzare le funzioni principali del computer e di alcuni strumenti tecnologici specifici per la didattica - conoscere e utilizzare i principali pulsanti di una tastiera e del mouse, sviluppando una buona coordinazione oculo-manuale - conoscere le principali icone associate ad un programma e usare correttamente i comandi per avviare e terminare tali programmi - avviarsi ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica - conoscere le funzioni di base dei programmi di giochi didattici, di videoscrittura e di grafica per svolgere determinate attività ed acquisire informazioni - avviarsi ad utilizzare programmi per la presentazione di lavori realizzati - sviluppare il pensiero computazionale - utilizzare il computer o il tablet per scoprire il linguaggio di programmazione con giochi didattici (es. l'ora del codice o scratch junior) 	<ul style="list-style-type: none"> - Le parti e le funzioni principali del computer - alcuni dispositivi tecnologici e il loro impiego in determinate attività didattiche (LIM, videoproiettore, tablet, fotocamera digitale...) - le principali funzioni della tastiera (lettere, numeri, spazio, invio, maiuscole-minuscole, segni di punteggiatura, cancellare) - le funzioni dei tasti del mouse e il puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati - le funzioni di base dei programmi di grafica, di giochi didattici, di videoscrittura - le icone dei programmi utilizzati e i comandi per aprire e chiudere tali programmi - alcuni software didattici per attività, giochi, elaborazioni grafiche, con la guida e seguendo le istruzioni dell'insegnante - il "Coding" come supporto alla risoluzione di problemi (si suggerisce iscrizione a piattaforme specifiche e sicure per la didattica digitale (es. <i>Programma il futuro</i> o <i>Scratch</i>, che offrono percorsi mirati e graduati). 	<p>L'osservazione e le prove di verifica nelle diverse discipline sono predisposte anche per valutare le competenze digitali acquisite.</p>

SCUOLA PRIMARIA

Classi QUARTA e QUINTA

Traguardi di competenze	Competenze chiave	Abilità	Conoscenze	Verifica e Valutazione
<p>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.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze digitali - Imparare ad imparare - Consapevolezza ed espressione culturale - Competenze sociali e civiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Usare oggetti e strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza - utilizzare pc, periferiche e programmi applicativi - utilizzare strumenti informatici per salvare ed organizzare documenti in cartelle e sottocartelle - progettare e realizzare semplici prodotti multimediali - verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese - utilizzare il computer per applicare, in progetti più articolati, il linguaggio del coding con programmi didattici (es. <i>l'ora del codice</i> o <i>scratch</i>) - utilizzare semplici materiali digitali e le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e prodotti digitali in diversi contesti - riconoscere e adottare le prime regole dell'etichetta del web e i rischi collegati ad un suo uso scorretto (cyberbullismo, privacy, fake news, ...) - leggere/inviare e-mail - utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. 	<ul style="list-style-type: none"> - le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi - le funzioni base dei programmi di presentazione multimediale per la condivisione dei lavori realizzati - le funzioni di base di un foglio elettronico - la stampa dei documenti - il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi utilizzando blocchi logici sempre più complessi - utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante, dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate) - costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse - uso della posta elettronica per comunicare - i "social": regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...) 	<p>L'osservazione e le prove di verifica nelle diverse discipline sono predisposte anche per valutare le competenze digitali acquisite.</p> <p>Al termine della classe V della Scuola primaria nella Certificazione delle competenze si indicherà il livello con il quale l'alunno <i>"usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici"</i>.</p> <p>Livelli I – B – IN –A</p>

SCUOLA SECONDARIA di Primo grado

Traguardi di competenze	Competenze chiave	Abilità	Conoscenze	Verifica e Valutazione
<p>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.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze digitali - Imparare ad imparare - Consapevolezza ed espressione culturale - Competenze sociali e civiche 	<ul style="list-style-type: none"> - padroneggiare azioni e procedure per aprire, esplorare e usare programmi e applicativi - usare i vari dispositivi informatici e della comunicazione in modo corretto - utilizzare strumenti informatici per produrre testi, ipertesti, pagine web, ritoccare e/o adattare immagini e creare prodotti multimediali - utilizzare strumenti informatici per salvare e organizzare documenti in cartelle e sottocartelle - utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago - effettuare correttamente download e upload - riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche (cyberbullismo, sicurezza web, privacy) - utilizzare con padronanza le applicazioni della Google suite, in particolare Classroom 	<ul style="list-style-type: none"> - i sistemi operativi e i software applicativi (anche open source) più diffusi - procedure per la produzione di testi, ipertesti, disegni, audiovideo, presentazioni, storytelling e utilizzo dei fogli di calcolo - procedure di programmazione (coding) - procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare - caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti digitali d'uso più comuni - procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) - norme di comportamento per la pubblicazione di testi, immagini e video propri o di altri - fonti di pericolo e procedure di sicurezza per la tutela della salute e la promozione del benessere psicofisico - cyberbullismo: norme di prevenzione - numeri utili per segnalare abusi informatici 	<p>L'osservazione e le prove di verifica nelle diverse discipline sono predisposte anche per valutare le competenze digitali acquisite.</p> <p>Al termine del I ciclo di istruzione nella Certificazione delle competenze si indicherà il livello con il quale lo studente <i>"utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi"</i></p> <p>Livelli I – B – IN –A</p>