

IC DON BOSCO-V. TIERI

CURRICOLO VERTICALE PER LE COMPETENZE DIGITALI



INTRODUZIONE

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. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti sono coinvolti nella sua costruzione.

Per gli animatori digitali e soprattutto per le scuole, il piano di lavoro viene suggerito da un documento che si chiama Piano Nazionale Scuola Digitale, uno dei punti cardine – forse il più notevole – della riforma varata con la L.107/2015. Il documento contiene trentacinque azioni, attuando le quali le scuole dovrebbero, puntando sul rinnovamento digitale, qualificare la propria offerta formativa.

Vengono elencate di seguito le competenze del curricolo digitale, da considerarsi come traguardi in uscita (Infanzia Cinque anni, classe Quinta Primaria e classe Terza secondaria di primo grado). Questo non toglie che alcune delle attività proposte possano essere realizzate in qualunque classe, qualora il docente le ritenesse opportune.

Definizioni e fonti di legittimazione

La competenza digitale è una delle competenze chiave europee, così come si evince dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 e le Indicazioni nazionali del curricolo n.254/2012 e nuovi scenari (nota MIUR del 1° marzo 2018):

COMPETENZA DIGITALE: saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

La competenza digitale è una competenza trasversale, quindi tutti i docenti sono chiamati a promuoverla, come si evince anche dal profilo delle competenze in uscita dalla scuola secondaria inferiore. Ciononostante, è vero che alcune discipline si prestano più di altre e che alcune competenze specifiche sembrano interessare soprattutto l'informatica e la tecnologia.

Le abilità necessarie comprendono: la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse ed essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione.

L'uso delle TSI comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi.

SCUOLA DELL'INFANZIA

AMBITI	COMPETENZE	ATTIVITÀ	MATERIALI UTILI, ESEMPI, INDICAZIONI
Cittadinanza digitale e Intelligenza emotiva digitale	Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante.	Giocare per imparare tramite le app Ricerca informazioni sul web. - Attenzione al tempo eccessivo per attività o videogiochi	App per riconoscere forme, colori, grandezze, quantità e percorsi.
Alfabetizzazione digitale e sviluppo del pensiero computazionale	Gli alunni riconoscono e distinguono i principali dispositivi di comunicazione e informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer, smartphone, tablet...).	- Usare diversi strumenti d'input e output Utilizzare gli strumenti per vedere video e utilizzare app, opportunamente guidati.	Tablet e computer.
	Gli alunni sono in grado di utilizzare le funzioni base dei dispositivi (accensione e spegnimento, variare il volume, orientarsi all'interno delle barre degli strumenti o all'interno della gestione delle attività)		
	Gli studenti risolvono problemi in un contesto di apprendimento ludico.		
Creatività digitale	Gli alunni modificano storie illustrate utilizzando soluzioni creative.	- Usare diversi strumenti d'input e output Utilizzare gli strumenti per vedere video e utilizzare app	Utilizzo di software per disegnare
Comunicazione e collaborazione	Gli alunni lavorano in gruppo.	produzione di gruppo.	Tablet e computer.

SCUOLA PRIMARIA

AMBITI	COMPETENZE	ATTIVITÀ	MATERIALI UTILI,
--------	------------	----------	------------------

			ESEMPI, INDICAZIONI
Cittadinanza digitale e Intelligenza emotiva digitale (salute, sicurezza, diritti, uso e cura della propria "identità digitale")	Gli alunni usano le tecnologie nel rispetto dei loro diritti e di quelli altrui; dei regolamenti dei contesti dove operano; Gli alunni accedono a Twinspace dei progetti eTwinning Gli alunni utilizzano in modo appropriato gli strumenti. Gli studenti sono consapevoli dell'impatto dei loro comportamenti negli ambienti social sui sentimenti altrui.	- Lettura termini di utilizzo dei servizi web; procedure di login e logout - Impostare password sicure; cura nella preservazione dei dati sensibili; non scaricare nulla senza il permesso di un adulto; scegliere immagini e musiche contrassegnate per essere riutilizzate (diritto d'autore e copyright); - Utilizzare le app - Attenzione al tempo eccessivo per attività o videogiochi	-Cyberbullismo -La comunicazione on line - La ricerca sicura on line - Profili social
Alfabetizzazione digitale e sviluppo del pensiero computazionale	Gli alunni riconoscono e distinguono i principali dispositivi di comunicazione e informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer, smartphone, tablet...). Gli alunni sono in grado di utilizzare le funzioni base dei dispositivi (accensione e spegnimento, variare il volume, orientarsi all'interno delle barre degli strumenti o all'interno della gestione delle attività) Gli alunni utilizzano i mezzi informatici per cercare ed elaborare informazioni, partendo da fonti fornite dall'insegnante. Gli alunni redigono testi e ricerche (da soli o in gruppo).	-Usare diversi strumenti d'input e output -Creare un documento con videoscrittura (usare la tastiera per scrivere). Creare presentazioni. Costruire semplici ipertesti con i software della LIM. -Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari inserendo allegati. - Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni e per realizzare la Flipped Classroom. - Rielaborare informazioni tramite mappe concettuali. - Costruire sequenze d'istruzioni (algoritmi). Utilizzare la scrittura collaborativa.	Word, Documenti Google, Pages; PowerPoint; LIM; Disegni Google, MindMap, CMap Tools Utilizzo di Scratch o code.org
Creatività digitale	Gli alunni modificano e/o producono storie utilizzando soluzioni creative.	- Valgono le attività indicate per l'alfabetizzazione digitale.	Utilizzo di software per scrivere, per disegnare, per fotografare, per filmare.
Comunicazione e collaborazione	Gli alunni condividono i propri elaborati con i compagni e con l'insegnante. Gli alunni lavorano in gruppo.	- Uso del cloud; uso delle opzioni di condivisione. ricerca e produzione di gruppo.	Twinspace

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AMBITI	COMPETENZE	ATTIVITÀ	MATERIALI UTILI, ESEMPI, INDICAZIONI
Cittadinanza digitale e Intelligenza emotiva digitale (salute, sicurezza, diritti, uso e cura della propria "identità digitale")	Gli alunni usano le tecnologie nel rispetto dei loro diritti e di quelli altrui; dei regolamenti dei contesti dove operano; Gli alunni accedono a Twinspace dei progetti eTwinning Gli alunni utilizzano in modo appropriato gli strumenti.	- procedure di login e logout (anche multiutente); - gestire il proprio profilo; non scaricare nulla senza il permesso di un adulto; - scegliere immagini e musiche contrassegnate per essere riutilizzate (diritto d'autore e copyright); - valutare convenienza delle app - attenzione al tempo eccessivo per attività o videogiochi; - distinguere lato Teacher e lato studente. - Attività di progettazione e programmazione	- Cyberbullismo ("Come giudichi le intenzioni e gli effetti delle parole o azioni online?"; "Potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie"). - La comunicazione on line ("Conversazioni sicure") - La ricerca sicura on line ("Di chi è questo?"; "Ricerca strategica"; "Riconoscere siti affidabili") - Profili Social ("La foto perfetta"; "Immagine di sé nei social") - Accessori di Google per monitorare tempi di permanenza al computer. - Utilizzo app di Google e principali app di Office. - CMap Tools, Popplet - Utilizzo di Scratch o code.org.
Alfabetizzazione digitale e sviluppo del pensiero computazionale	Gli alunni sono in grado di utilizzare le funzioni dei dispositivi (accensione e spegnimento, variare il volume, orientarsi all'interno delle barre degli strumenti o all'interno della gestione delle attività...). Gli alunni utilizzano i mezzi informatici per cercare ed elaborare informazioni, partendo da fonti fornite dall'insegnante. Gli alunni redigono testi e ricerche (da soli o in gruppo). valutazione e autovalutazione	Attività con pc smontati per individuarne le parti Creare un documento con videoscrittura Creare presentazioni. Costruire semplici ipertesti con i software della LIM. Utilizzare la posta elettronica per condividere file e cartelle. Gestire procedure nel Sistema Operativo usato. Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni.	Accessori di Classroom Screen per monitorare tempi di permanenza al computer. Utilizzo app di Google e principali app di Office. CMap Tools, Popplet Utilizzo di Scratch o code.org.

		- Attività di progettazione e programmazione	
Creatività digitale	Gli studenti sviluppano capacità di risoluzione di problemi, di comunicazione e di creatività in un contesto ludico.	Rielaborare informazioni tramite mappe concettuali.	Utilizzo di Scratch o code.org.
Comunicazione e collaborazione	Gli alunni condividono i propri elaborati con i compagni e con l'insegnante. Gli alunni lavorano in gruppo. Gli alunni partecipano a progetti anche su piattaforme europee. Gli alunni contribuiscono alla documentazione delle attività svolte per la costruzione del proprio portfolio	distinguere lato client e lato server delle web app; uso del cloud (anche diversi e in modo integrato); uso delle opzioni di condivisione e documentazione. ricerca e produzione di gruppo anche utilizzando altre lingue.	DropBox, Office-365 Google Drive Google Sites Mappe TwinSpace