
CURRICOLO DIGITALE

a.s.2023/2024

Considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e successiva revisione 2018), la competenza digitale viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale.

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.

Non essendoci ancora, a livello nazionale, una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricula digitali e nello sviluppo di un quadro di descrittori e di livelli attesi, il documento che sembra al momento consentire una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp). È a questo documento che ci si è riferiti per l'elaborazione del Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo Pio Fedi.

AREE DI COMPETENZA

Il framework DigComp si articola in 5 aree di competenza.

AREA1: Alfabetizzazione su informazione e dati

AREA2: Comunicazione e Collaborazione

ARE A3: Creazione di Contenuti Digitali

AREA4: Sicurezza

AREA5: Problem Solving



Aree di competenza

Per ciascuna Area di Competenza sono state definite delle competenze specifiche di seguito riportate

AREA1: Alfabetizzazione su informazione e dati

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

AREA2: Comunicazione e Collaborazione

- 2.1 Interagire 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

AREA3: Creazione di Contenuti Digitali

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyrighte licenze
- 3.4 Programmazione

AREA4: 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 Proteggere l'ambiente

AREA5: Problem Solving

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare divari di competenze digitali

STRUTTURA

Il curricolo, così come immaginato, non è uno strumento rigido, ma vuole essere piuttosto uno strumento di riflessione e di ispirazione sia per i docenti più a proprio agio con le tecnologie digitali che per quelli che intendono approcciarsi con interesse all'argomento.

È necessario riflettere che lo strumento digitale non è soltanto la mera trasposizione con strumenti nuovi di una didattica antica, fatta solo di travaso di saperi e dove il centro del processo didattico è il docente. Didattica digitale vuol dire rendere protagonisti i ragazzi nella costruzione di un loro proprio sapere grazie agli strumenti che noi stessi mettiamo a loro disposizione.

Ed è per questo che nel documento sono riportati strumenti, esempi e link di riferimento per il raggiungimento degli obiettivi.

Per questo anno scolastico, in applicazione del Piano Scuola 4.0, il curricolo digitale verrà introdotto nelle classi quinte della scuola primaria, in continuità con la scuola secondaria di primo grado, per poi essere ampliato, negli anni successivi, alle altre classi della scuola primaria.

TRAGUARDI DI COMPETENZA

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

AREA1–ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

AREA2–COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web...);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

AREA3– COSTRUZIONE DI CONTENUTI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) sia data meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sottoproblemi e saper scrivere semplici algoritmi
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia un plugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice

AREA4 - SICUREZZA

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es.cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere
- esprimere emozioni/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza

AREA 5–PROBLEMSOLVING

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificar esempi soluzioni per risolverli.

Per entrare nella parte pratica del curricolo digitale utilizzare i seguenti link

<https://creatuaimprontadigitale.it/livello/>

(attraverso questo link si arriva alla pagina generale dove sono raggruppati i livelli dalla scuola dell'Infanzia fino alla secondaria di secondo grado)

Ogni insegnante accede al suo grado di scuola.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA1– ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...)
- eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali

AREA2– COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/espone in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza.
- utilizzare le tecnologie per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non)

AREA3– COSTRUZIONE DI CONTENUTI

A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- impartire ed

interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. A un livello base, in autonomia, sono in grado di:

- registrare i dati su sito online indicati dal docente;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;

- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

AREA 4 - SICUREZZA

In autonomia, e risolvendo

semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fisse e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo tecnologie digitali
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico)
- essere consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social

AREA 5 – PROBLEMSOLVING

A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM) e agli ambienti digitali;
- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

(Una precisazione cromatica: i colori sono conformi a quelli utilizzati nel documento DIGICOMP)