

ISTITUTO COMPRENSIVO ALBENGA 1

CURRICOLO VERTICALE DI

CITTADINANZA DIGITALE

La competenza digitale è una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente. “La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”. (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018). 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 inoltre parte dell'Agenda Digitale per l'Europa.

Tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

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.

Tenuto conto e a supporto delle disposizioni in merito all'attuazione delle Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012, si pone la necessità di potenziare i linguaggi non verbali e multimediali e l'uso delle nuove tecnologie a supporto della promozione di una didattica laboratoriale finalizzata all'acquisizione delle competenze di tutti e di ciascuno. Le TIC nella didattica, cioè l'utilizzo delle tecnologie informatiche e della comunicazione a supporto dei processi di insegnamento-apprendimento, si pongono fra gli assi prioritari della strategia di Lisbona in quanto risposta alla necessità di offrire allo studente opportunità di crescita e modalità diverse, e talvolta più efficaci, per il conseguimento di uno specifico obiettivo formativo. Il ricorso alle nuove tecnologie consente inoltre di intraprendere percorsi didattico riabilitativi, alternativi e complementari allo stesso tempo, efficaci, motivanti ma, soprattutto, attenti ai bisogni e alle esigenze di ciascun alunno. In particolare per gli alunni BES esse rappresentano strumenti compensativi utili ad agevolare il loro percorso formativo. La priorità consiste quindi nel favorire una crescita basata sulla conoscenza come fattore di ricchezza del capitale umano attraverso l'acquisizione di nuove competenze, resa possibile anche dal potenziamento delle innovazioni tecnologiche e dalla interconnessione infrastrutturale. In quest'ottica si potrebbe:

- rendere accessibili contenuti digitali da utilizzare in classe;
- costruire lezioni multimediali che rispondano alle diverse modalità di apprendimento dei bambini;
- permettere agli alunni di acquisire competenze digitali sperimentandosi nella quotidianità delle lezioni;
- sviluppare l'utilizzo consapevole dello strumento internet;
- permettere una riorganizzazione didattico-metodologica capace di raggiungere tutti gli alunni nelle loro specificità, migliorando i processi relativi al Problem Solving ed implementando le possibilità del successo formativo;
- permettere lo sviluppo di una didattica collaborativa di classe attraverso metodologie di tutoring, peer-to-peer, cooperative learning;
- facilitare la comunicazione, la ricerca, l'accesso alle informazioni e alle risorse, ai materiali didattici da parte degli allievi e dei docenti;
- creare le condizioni per l'attuazione di una didattica inclusiva personalizzata che sia da supporto alla realizzazione dell'istruzione domiciliare nel caso di alunni con patologie di lunga degenza;

- permettere la fruizione di informazioni e di contenuti didattici, la sperimentazione di nuove metodologie (ad esempio Flipped Classroom).

La scuola di oggi è una realtà in cui l'orizzonte di riferimento sono le competenze che la società richiede, dove i "contenuti" spesso risiedono nel cloud e dove oltre ai libri, tradizionalmente presenti in classe:

- a) è diffusa la presenza di dispositivi tecnologici: CD/DVD, LIM, e-book, PC, tablet, smartphone...
- b) si ha accesso, grazie a Internet e ai motori di ricerca, a biblioteche virtuali, musei, archivi multimediali, siti scientifici di tutto il mondo
- c) piattaforme social, strumenti cloud che facilitano ricerca, produzione, comunicazione e condivisione di saperi,
- d) sono disponibili strumenti di comunicazione quali e-mail, chat e video chat, di archiviazione, sharing e produzione collaborativa di testi, video, immagini, link

Gli alunni di oggi, i cosiddetti "nativi digitali" sono immersi nel paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza, cioè di maturare capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che hanno a disposizione, per un uso strategico degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri.

AREE di COMPETENZA <i>Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"</i> <i>(Framework EQF sulle DIGICOMP)</i>	DESCRIPTORI di COMPETENZA
INFORMAZIONE	L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali
COMUNICAZIONE	L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on line, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti
CREAZIONE DI CONTENUTI	L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze
SICUREZZA	L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile
PROBLEM-SOLVING	L'alunno identifica i bisogni e le risorse digitali, prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):

“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

DESCRITTORI DI COMPETENZA	Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della Scuola Primaria	Al termine della Scuola Secondaria di Primo Grado
INFORMAZIONE	<p>Scoprire l'utilizzo del mouse e i suoi tasti</p> <p>Riconoscere che il computer e il tablet hanno funzioni diverse : tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio</p> <p>Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer</p> <p>Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica</p> <p>Discriminare lettere dai numeri</p> <p>Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici</p>	<p>Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati.</p> <p>Conoscere i più comuni motori di ricerca.</p> <p>Conoscere la piattaforma in dotazione alla scuola utilizzata per lo scambio di informazioni e per la didattica.</p>	<p>Fruire di video e documentari didattici in rete</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali</p> <p>Utilizzare la piattaforma in dotazione alla scuola per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>Utilizzare i principali motori di ricerca per ottenere dati, approfondire informazioni e comunicare</p> <p>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo</p>

<p>COMUNICAZIONE</p>	<p>Scoprire e/o consolidare forme di comunicazione alternative attraverso internet</p> <p>Intuire le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie multimediali</p> <p>Scoprire la diversità tra comunicazione cartacea (posta) e comunicazione multimediale (email)</p>	<p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.</p>	<p>Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali.</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini, disegno tecnico.</p> <p>Utilizzare la piattaforma in uso alla scuola per interagire e comunicare in ambienti digitali.</p> <p>Conoscere le procedure per la produzione di testi.</p> <p>Condividere le risorse, interagire e partecipare in rete.</p>
<p>CREAZIONE DI CONTENUTI</p>	<p>Usare il programma di video scrittura Word</p> <p>Usare il programma per disegnare Paint</p> <p>Creare immagini e/o un semplice grafema relativo</p>	<p>Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.</p> <p>Inserire bordi e sfondi.</p> <p>Utilizzare la barra del disegno, inserire WordArt e Clipart.</p> <p>Creare tabelle.</p> <p>Creare un grafico con Excel.</p> <p>Creare una diapositiva con PowerPoint</p>	<p>Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video).</p> <p>Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti, produrre espressioni creative e contenuti media.</p> <p>Conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p> <p>Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni ...</p>

		<p>inserendo immagini e/o audio e/o video.</p> <p>Usare la formattazione del paragrafo.</p>	
SICUREZZA	<p>Usare le tecnologie rispettando regole e sempre con la supervisione di un adulto: docente o genitore</p>	<p>Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche</p>	<p>Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale di Internet per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.).</p> <p>Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud.</p>
PROBLEM SOLVING	<p>Avvio al Coding per l'infanzia attraverso giochi , ragionamenti e risoluzioni a piccoli problemi</p>	<p>Introdurre i principi del pensiero computazionale e del Coding.</p>	<p>Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>

RUBRICA VALUTAZIONE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA	INIZIALE	INTERMEDIO	AVANZATO
SCOPRE (DIMENSIONE TECNOLOGICA)	L'alunno: si avvicina al nuovo mezzo di comunicazione con l'aiuto dell'adulto	L'alunno: conosce alcuni elementi base del computer: modalità di accensione mouse	L'alunno: e' in grado di utilizzare con padronanza lo strumento multimediale seguendo le indicazioni dell'adulto
USA (DIMENSIONE COGNITIVA)	Utilizza il computer solo se guidato	Usa lo strumento multimediale con consapevolezza	Usa lo strumento multimediale in autonomia e con creatività
PROVA INTERESSE (DIMENSIONE ETICA)	svolge l'attività solo se guidato dall'adulto	mostra curiosità ed impegno nei confronti delle nuove tecnologie	Sperimenta e ricerca costantemente nuovi mezzi di comunicazione

RUBRICA VALUTAZIONE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
USA (DIMENSIONE TECNOLOGICA)	L'alunno: usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti noti solo se guidato	L'alunno: usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti noti	L'alunno: usa le tecnologie in autonomia in contesti comunicativi concreti	L'alunno: usa con padronanza le tecnologie in contesti comunicativi concreti
RICERCA (DIMENSIONE COGNITIVA)	ricerca semplici informazioni adeguate alle richieste solo se guidato	ricerca semplici informazioni adeguate alle richieste	ricerca dati per distinguere Informazioni funzionali allo scopo	ricerca e analizza dati per distinguere informazioni attendibili e funzionali allo scopo
INTERAGISCE (DIMENSIONE ETICA)	È avviato ad interagire in maniera adeguata attraverso i canali di comunicazione digitale, che deve imparare a conoscere e utilizzare nel rispetto (ancora parziale) delle regole della netiquette	Interagisce con semplici messaggi attraverso i canali di comunicazione digitale conosciuti, rispettando sufficientemente le regole della netiquette	Interagisce e utilizza i mezzi per la comunicazione on line dimostrando di conoscere gli aspetti importanti della netiquette	Interagisce e utilizza in autonomia i mezzi per la comunicazione on line che conosce e applica i vari aspetti della netiquette ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale

RUBRICA DI VALUTAZIONE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.	Accede alla rete per ricavare informazioni.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elabora in modo personale. Interagisce e partecipa in modo creativo e funzionale.
CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.

SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Utilizza le regole della netiquette.
PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.