

## Il Curricolo delle Competenze Digitali – IC Capol DD.

### **CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI**

La **competenza digitale** è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi.

Nelle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione del Settembre 2012 si legge:

*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 tra gli insegnanti il lavoro di apprendimento e riflessione dei docenti e di attenzione alla diversità di accesso ai nuovi media diventa di decisiva rilevanza.*

Non ci sono evidenze scientifiche che dimostrino che crescere immersi nella tecnologia, circondati da computer, videogame, player musicali, videocamere, cellulari e altri dispositivi tipici dell'era digitale, corrisponda automaticamente a nuove abilità cognitive, senso del problem solving, disponibilità e capacità collaborativa. **È sbagliato dunque confondere conoscenza tecnologica con competenza digitale.**

Spesso i nativi digitali si limitano a conoscere quello che c'è in superficie e questa conoscenza è limitata e non sempre dà luogo a veri apprendimenti. Le competenze digitali, quelle richieste al cittadino del futuro, implicano fare ricerca, avere pensiero critico, collaborazione, problem solving. La scuola deve dunque educare, orientare, stimolare processi cognitivi e metacognitivi in modo che la tecnologia, con tutte le sue potenzialità, sia "strumento" per l'acquisizione di competenze nell'ottica della inclusività.

Nella "Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio" del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE) si legge:

*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 Curricolo delle Competenze Digitali – IC Capol DD.

**Nelle Indicazioni Nazionali 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.

Nel documento “Indicazioni nazionali e nuovi scenari”, emanato dal MIUR nel febbraio del 2018, a proposito della competenza digitale, si legge infatti che *“le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell’uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri”*.

## Il Curricolo delle Competenze Digitali – IC Capol DD.

### **PROFILO DELLE COMPETENZE DIGITALI AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE**

Circa i traguardi per lo sviluppo delle competenze digitali, al termine della Scuola Secondaria di I grado, si fa riferimento alle “Indicazioni per il Curricolo per la Scuola dell’Infanzia e per il primo ciclo di istruzione” emanate con D.M. n.254 del 16/11/2012 gazzetta ufficiale n.30 del 05/02/2013

*Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.*

*Utilizza la lingua inglese nell’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione.*

SCUOLA DELL’INFANZIA			
Traguardi di competenza	Competenze chiave	Abilità	Conoscenza
Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie	Competenze digitali Imparare ad imparare	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Muovere il mouse e i suoi tasti per evidenziare, “catturare”, trascinare oggetti digitali su desktop/schermo</li><li>▪ Variare la pressione del dito, su una superficie touch, per prendere e spostare oggetti digitali</li><li>▪ Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, per muovere il cursore su schermo e/o testo/immagine</li><li>▪ Fare un doppio click per aprire icone</li><li>▪ Distinguere i diversi tipi di icone (file, cartella, programma)</li><li>▪ Copiare/incollare parti di testo e/o immagini</li><li>▪ Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</li><li>▪ Disegnare e colorare con programmi di grafica</li><li>▪ Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica (una volta memorizzati i simboli)</li><li>▪ Usare la funzione zoom + e –</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pulsanti di accensione di Computer/ Monitor/ Tablet/Smartphone</li><li>▪ Procedura di spegnimento dei dispositivi</li><li>▪ Uso del tasto destro e sinistro del Mouse</li><li>▪ Simboli alfanumerici della Tastiera</li><li>▪ Monitor/Schermo</li><li>▪ Linguaggio iconico informatico</li><li>▪ Programmi di disegno (es. Paint) e scrittura</li><li>▪ Strumenti base dei programmi usati</li></ul>

## Il Curricolo delle Competenze Digitali – IC Capol DD.

SCUOLA PRIMARIA			
Traguardi di competenza	Competenze chiave	Abilità	Conoscenza
<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>	<p>Competenze digitali</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>Competenze sociali e civiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Accendere/Spegnere e Collegare i dispositivi in modo corretto</li> <li>▪ Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi</li> <li>▪ Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, immagini e prodotti multimediali</li> <li>▪ Leggere/inviare e-mail</li> <li>▪ Utilizzare strumenti informatici per salvare ed organizzare documenti in cartelle e sottocartelle</li> <li>▪ Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</li> <li>▪ Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Il sistema operativo e i più comuni software applicativi anche Open source</li> <li>▪ Linguaggio iconico dei menu dei vari programmi</li> <li>▪ Procedura per la produzione di testi, disegni, video, presentazioni e fogli di calcolo</li> <li>▪ Procedure base di programmazione (coding)</li> <li>▪ Procedure di utilizzo protetto della rete per fare ricerche (guidato da un adulto)</li> <li>▪ Caratteristiche degli strumenti digitali usati più comunemente</li> <li>▪ Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere e inviare dati (motori di ricerca, WhatsApp, email, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, l'uso Common Creative, ecc.)</li> <li>▪ Norme di comportamento per la pubblicazione di testi, immagini e video propri o di altri</li> <li>▪ Fonti di pericolo e procedure di sicurezza sia per la salute che per il benessere psicofisico</li> </ul>

## Il Curricolo delle Competenze Digitali – IC Capol DD.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO			
Traguardi di competenza	Competenze chiave	Abilità	Conoscenza
<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>	<p>Competenze digitali</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p> <p>Competenze sociali e civiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Padroneggiare azioni e procedure per aprire e usare programmi e applicativi</li> <li>▪ Usare i vari dispositivi informatici e della comunicazione in modo corretto</li> <li>▪ Esplorare i diversi programmi applicativi</li> <li>▪ Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, ipertesti, ritoccare e/o adattare immagini e creare prodotti multimediali</li> <li>▪ Utilizzare strumenti informatici per salvare ed organizzare documenti in cartelle e sottocartelle</li> <li>▪ Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</li> <li>▪ Effettuare correttamente download e upload Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sistemi operativi e software applicativi anche Open Source di maggiore diffusione</li> <li>▪ Procedure per la produzione di testi, ipertesti, disegni, audiovideo, presentazioni, storytelling e utilizzo dei fogli di calcolo</li> <li>▪ Procedure avanzate di programmazione (coding)</li> <li>▪ Procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</li> <li>▪ Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</li> <li>▪ Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, l'uso Common Creative, ecc.)</li> <li>▪ Norme di comportamento per la pubblicazione di testi, immagini e video propri o di altri</li> <li>▪ Fonti di pericolo e procedure di sicurezza sia per la salute che per il benessere psicofisico</li> <li>▪ Cyberbullismo: norme di prevenzione</li> <li>▪ Numeri utili per segnalare abusi informatici</li> </ul>

# Il Curricolo delle Competenze Digitali – IC Capol DD.

## LE CLASSI 2.0

Una classe 2.0 può essere definita come un ambiente ibrido in cui il lavoro in presenza con le tecnologie e il lavoro in rete si alternano e si fondono in un unico processo di apprendimento-insegnamento.

L'aula rimane lo spazio entro cui le azioni formative più importanti continuano ad essere svolte, ma che riesce al tempo stesso ad estendersi oltre i confini spazio-temporali grazie al supporto delle tecnologie e applicazioni 2.0 di cui può disporre, come computer, tablet e LIM. Nelle classi 2.0 la tecnologia si integra a tal punto nel lavoro di scuola da trasformare dall'interno le pratiche abituali degli insegnanti e degli studenti, questo non significa che qualsiasi attività debba necessariamente passare attraverso la mediazione tecnologica ma riconoscere la possibilità di uso delle diverse tecnologie in ogni momento, al pari degli altri strumenti, e la loro valenza nella promozione, facilitazione e supporto di processi di costruzione collaborativi della conoscenza che possono avvenire in classe e proseguire, al di fuori di essa, in rete.

A questi aspetti si aggiungono le potenzialità offerte nel recupero e nella valorizzazione della dimensione sociale dell'apprendimento, nella produzione di contenuti, nello scambio di esperienze, nella risoluzione di situazioni problematizzanti.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO – CLASSI 2.0			
Traguardi di competenza	Competenze chiave	Abilità	Conoscenza
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	Competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Padroneggiare azioni e procedure per aprire e usare programmi e applicativi</li><li>▪ Usare i vari dispositivi informatici e della comunicazione in modo corretto</li><li>▪ Esplorare i diversi programmi applicativi</li><li>▪ Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, ipertesti, ritoccare e/o adattare immagini e creare prodotti multimediali</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Sistemi operativi e software applicativi anche Open Source di maggiore diffusione</li><li>▪ Procedure per la produzione di testi, ipertesti, disegni, audiovideo, presentazioni, storytelling e utilizzo dei fogli di calcolo</li><li>▪ Procedure avanzate di programmazione (coding)</li><li>▪ Procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</li><li>▪ Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</li></ul>
Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al	Imparare ad imparare  Consapevolezza ed espressione culturale  Competenze sociali e civiche	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Utilizzare strumenti informatici per salvare ed organizzare documenti in cartelle e sottocartelle</li><li>▪ Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</li></ul>	

## Il Curricolo delle Competenze Digitali – IC Capol DD.

<p>contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate</p>		<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Effettuare correttamente download e upload Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</li><li>▪ Saper usare un ambiente cloud per una più agevole fruizione del proprio archivio digitale</li><li>▪ Saper utilizzare vocabolari on line di italiano e lingue straniere (con audio per la pronuncia)</li><li>▪ Usare strumenti di social learning (come googleclassrom) e bacheche virtuali (come padlet)</li><li>▪ Saper usare le Google apps educational (blogger, picasa, docs, moduli)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, l'uso Common Creative, ecc.)</li><li>▪ Norme di comportamento per la pubblicazione di testi, immagini e video propri o di altri</li><li>▪ Fonti di pericolo e procedure di sicurezza sia per la salute che per il benessere psicofisico</li><li>▪ Cyberbullismo: norme di prevenzione</li><li>▪ Numeri utili per segnalare abusi Informatici</li><li>▪ Regole del social learning</li></ul>
--	--	---	--

## Il Curricolo delle Competenze Digitali – IC Capol DD.

Disciplina	Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola Primaria	Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola secondaria di I grado
Italiano	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Scrivere lettere indirizzate a destinatari noti, lettere aperte o brevi articoli di cronaca per il giornalino scolastico <b>o per il sito web della scuola</b>, adeguando il testo ai destinatari e alle situazioni.</li> <li>– Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche <b>utilizzando programmi di videoscrittura</b>.</li> <li>– <b>Realizzare testi collettivi</b> per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.</li> <li>– <b>Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura</b>, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e <b>integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali</b>.</li> <li>– Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.</li> </ul>	<p><i>Ascolto e parlato</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ascoltare testi prodotti da altri, anche trasmessi dai media, riconoscendone la fonte e individuando scopo, argomento, informazioni principali e punto di vista dell'emittente.</li> </ul> <p><i>Scrittura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Utilizzare la videoscrittura per i propri testi, curandone l'impaginazione; scrivere testi digitali (ad es. e-mail, post di blog, presentazioni), anche come supporto all'esposizione orale.</li> </ul>
Geo-storia	<p><i>Produzione scritta e orale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.</li> <li>– Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.</li> </ul> <p><i>Orientamento</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc.).</li> </ul> <p><i>Linguaggio della geo-graficità</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.</li> </ul>	<p><i>Organizzazione delle informazioni</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali.</li> </ul> <p><i>Produzione scritta e orale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali</li> </ul> <p><i>Orientamento</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Orientarsi nelle realtà territoriali lontane, anche attraverso l'utilizzo dei programmi multimediali di visualizzazione dall'alto..</li> </ul> <p><i>Linguaggio della geo-graficità</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Utilizzare strumenti tradizionali (carte, grafici, dati statistici, immagini, ecc.) e innovativi (telerilevamento e cartografia computerizzata) per comprendere e comunicare fatti e fenomeni territoriali.</li> </ul>



## Il Curricolo delle Competenze Digitali – IC Capol DD.

Disciplina	Obiettivi di apprendimento al termine della classe quinta della scuola Primaria	Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola secondaria di I grado
Matematica	<p><i>Spazio e figure</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Riprodurre una figura in base a una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria).</li> </ul>	<p><i>Dati e previsioni</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Rappresentare insiemi di dati, anche facendo uso di un foglio elettronico.</li> </ul>
Scienze		<p><i>Astronomia e Scienze della Terra</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Osservare, modellizzare e interpretare i più evidenti fenomeni celesti attraverso l'osservazione del cielo notturno e diurno, utilizzando anche planetari o simulazioni al computer.</li> </ul>
Musica	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.</li> <li>– Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti della musica e dei suoni nella realtà multimediale (cinema, televisione, computer).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Conoscere, descrivere e interpretare in modo critico opere d'arte musicali e progettare/realizzare eventi sonori che integrino altre forme artistiche, quali danza, teatro, arti visive e multimediali.</li> <li>– Accedere alle risorse musicali presenti in rete e utilizzare software specifici per elaborazioni sonore e musicali.</li> </ul>
Arte	<p><i>Esprimersi e comunicare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.</li> </ul> <p><i>Osservare e leggere le immagini</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le diverse tipologie di codici, le sequenze narrative e decodificare in forma elementare i diversi significati</li> </ul>	<p><i>Osservare e leggere le immagini</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Riconoscere i codici e le regole compositive presenti nelle opere d'arte e nelle immagini della comunicazione multimediale per individuarne la funzione simbolica, espressiva e comunicativa nei diversi ambiti di appartenenza (arte, pubblicità, informazione, spettacolo).</li> </ul>
Tecnologia	<p><i>Prevedere e immaginare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.</li> </ul> <p><i>Intervenire e trasformare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</li> </ul>	<p><i>Vedere, osservare e sperimentare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.</li> </ul> <p><i>Prevedere, immaginare e progettare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.</li> </ul> <p><i>Intervenire, trasformare e produrre</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Rilevare e disegnare la propria abitazione o altri luoghi anche avvalendosi di software specifici.</li> <li>– Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.</li> </ul>