

Curricolo Digitale verticale

versione 1.0

Introduzione

Cos'è il curricolo?

Il curricolo è uno strumento disciplinare e metodologico, espressione della libertà di insegnamento e dell'autonomia scolastica, finalizzato alla definizione di un percorso formativo con dei traguardi da raggiungere nel corso del tempo.

Perché verticale?

È verticale poiché la presenza, sempre più diffusa, degli Istituti Comprensivi consente la realizzazione di un unico documento che saldi unitariamente, pur con le loro specificità educative, i tre ordini di scuola (infanzia, primaria e secondaria di I grado) che lo compongono.

Cosa si intende per digitale e, più propriamente, per competenza digitale?

La risposta la si può evincere nella descrizione che viene data dalla Commissione Europa all'interno della Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 in riferimento alle 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.”

Come è organizzato?

Il curricolo digitale si pone come cornice generale all'interno della quale sono presenti dei traguardi formativi per lo sviluppo delle competenze digitali da declinare, per mezzo delle programmazioni didattiche delle unità di apprendimento UDA, all'interno dei tre segmenti scolastici (infanzia, primaria e secondaria di I grado).

Quali riferimenti?

Il Framework Europeo per le Competenze Digitali dei Cittadini (Digital Competence Framework for Citizens), più noto come DigComp, è l'insieme delle linee guida definite dalla Commissione

Europea sulle competenze digitali che i cittadini devono possedere per poter godere di una buona qualità della vita, partecipare alla società democratica ed essere competitivi nel mondo del lavoro. Le competenze digitali sono una delle otto competenze base dell'apprendimento permanente.

Quante sono le aree di competenza del DigComp?

Le aree di competenza sono le categorie tematiche che definiscono il framework: sono a loro volta cinque e racchiudono in totale 21 competenze digitali da acquisire.

DigComp 2.0 (anno 2016) - DigComp 2.1 (anno 2017)

Area di competenza	Competenze
Alfabetizzazione su informazioni 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
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
Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
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
Risolvere i problemi	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
--	---

Traguardi formativi

Alla luce delle ventuno competenze presenti del DigComp, per ogni ordine di scuola, sono stati individuati dei macro traguardi formativi da raggiungere al termine dei diversi segmenti scolastici.

Scuola **INFANZIA**

Area di competenza	Competenze	Abilità	Conoscenze
Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, su tablet e su schermo interattivo. - Riconoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi (monitor, tastiera, mouse, stampante); - Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti; - Utilizzare correttamente sulla tastiera i tasti delle frecce direzionali, dello spazio e dell'invio; - Distinguere sulla tastiera lettere e numeri. 	<p>Il computer ed altri strumenti di comunicazione ed i suoi usi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - computer - tablet - schermo interattivo <p>Alcuni elementi che sono alla base dei sistemi operativi più diffusi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tastiera e mouse, - desktop - icone - cartelle

Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> - Co-costruisce le prime esperienze mediali - Sviluppare il pensiero computazionale attraverso attività analogiche o digitali del coding - Sperimentare Istruzioni sequenziali - Sviluppare la capacità di comprendere comandi, ripetere e memorizzare il lessico, rispondere a semplici domande - Sperimentare il passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale. 	<p>Software didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primi approcci di robotica educativa - Coding unplugged - Giochi di movimento e percorsi su griglie a pavimento e su carta - Giochi con chiodini, mattoncini, Lego
---------------------------------	---	---	---

Scuola **PRIMARIA**

Area di competenza	Competenze	Abilità	Conoscenze
Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Saper ricercare le informazioni valutandone l'attendibilità, la completezza e la qualità sia della stessa che della fonte - Saper riconoscere, tramite le opportune procedure di verifica, le fake news 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i principali dispositivi e i software utilizzati per la navigazione in rete - Conoscere il significato di fonte affidabile e attendibile - Conoscere gli elementi che sono alla base dei computer e le relazioni essenziali fra di essi
Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni	<ul style="list-style-type: none"> - Saper comunicare in ambienti digitali - Saper condividere risorse 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i principali software deputati alla comunicazione in rete

	<p>attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>attraverso strumenti on-line</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saper collaborare attraverso strumenti digitali - Saper interagire e partecipare alle comunità in rete 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le regole e i principi base della netiquette che disciplinano il buon comportamento di un utente sul web - Conoscere le varie tipologie di file multimediali
Creazione di contenuti digitali	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper realizzare semplici contenuti multimediali - Saper realizzare ed implementare semplici algoritmi - Saper realizzare semplici videogiochi o applicazioni per mezzo di linguaggi di programmazione di tipo grafico 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i vari formati multimediali - Conoscere i fondamentali alla base della programmazione
Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper proteggere la propria identità digitale 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i rischi legati all'uso delle tecnologie

Scuola SECONDARIA di I grado

Area di competenza	Competenze	Abilità	Conoscenze
Alfabetizzazione su informazioni 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	- Saper identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni, giudicandone la loro importanza e la loro finalità - Saper individuare, tramite opportune procedure di confronto e valutazione, una fake news	- Conoscere i principali dispositivi utilizzati per la navigazione in rete - Conoscere il significato di fonte affidabile - Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi
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	- Saper comunicare all'interno degli ambienti digitali - Saper condividere qualsiasi tipo di risorsa attraverso l'utilizzo di specifici strumenti on-line - Sapersi collegare con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti	- Conoscere i principali software o il funzionamento di quelli che consentono di comunicare con altri utenti nella rete - Conoscere le regole e i principi base della netiquette che disciplinano il buon comportamento di un utente sul web
Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	- Saper realizzare semplici contenuti multimediali - Saper realizzare ed implementare semplici algoritmi anche all'interno di specifici microcontrollori - Saper realizzare semplici videogiochi per mezzo di linguaggi di programmazione di tipo sia testuale che grafico	- Conoscere i vari formati multimediali - Conoscere i software open source più diffusi per la realizzazione di prodotti audio video - Conoscere i fondamentali che sono alla base della programmazione - Conoscere le basi dei linguaggi di programmazione più diffusi

			utilizzati per la programmazione dei microcontrollori
Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saper proteggere la propria identità digitale mettendo in atto misure di sicurezza - Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze - Sapere evitare i rischi per la salute connessi all'uso della tecnologia relativamente a minacce al benessere fisico e psicologico 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i fondamentali che sono alla base della sicurezza informatica - Conoscere rischi e pericoli della rete - Conoscere i pericoli di potenziali esposizioni per la propria salute nell'utilizzo di determinati dispositivi - Conoscere le fondamentali licenze informatiche
Risolvere i problemi	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sapere effettuare astrazioni per la risoluzione dei problemi - Saper apprendere per mezzo di problemi e per progetti provvedendo alla loro risoluzione con l'aiuto degli strumenti digitali - Saper apportare, ove possibile, modifiche minime agli strumenti digitali per poterli adeguare ai propri bisogni personali - Saper innovare e dar sfogo alla propria creatività utilizzando gli strumenti tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le procedure di utilizzo delle reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare - Conoscere i fondamentali alla base della programmazione e della manipolazione del software

Rubrica di valutazione - **Scuola Infanzia**

Area di competenza	Livello INIZIALE	Livello BASE	Livello INTERMEDIO	Livello AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge semplici consegne in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a esegue semplici consegne anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali .</i>	<i>L'alunno/a svolge consegne assegnate, compie scelte, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge consegne assegnate mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità acquisite</i>
Alfabetizzazione su informazioni e dati	Indica le parti fondamentali dei principali dispositivi digitali con l'aiuto dell'insegnante	Identifica le parti fondamentali dei principali dispositivi digitali con l'aiuto dell'insegnante	Identifica le parti fondamentali dei principali dispositivi digitali e le utilizza con l'aiuto dell'insegnante.	Identifica le parti fondamentali dei principali dispositivi digitali e le utilizza in modo autonomo.
Creazione di contenuti digitali	Partecipa a giochi informatici, ad attività di coding e robotica stimolato dall'insegnante. Sperimenta semplici percorsi con l'aiuto dell'insegnante.	Partecipa a giochi informatici e ad attività di coding e robotica . Esegue un percorso con la guida dell'insegnante.	Partecipa in modo attivo a giochi informatici e ad attività di coding e robotica. Segue un percorso sulla base di indicazioni verbali.	Partecipa in modo creativo a giochi informatici e ad attività di coding e robotica, Segue e comanda correttamente un percorso con indicazioni verbali.

Rubrica di valutazione - **Scuola PRIMARIA e SECONDARIA di I grado**

Area di competenza	Livello INIZIALE	Livello BASE	Livello INTERMEDIO	Livello AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note</i>	<i>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</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>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</i>
Alfabetizzazione su informazioni e dati	Sa reperire informazioni per mezzo dei motori di ricerca più diffusi, solo se opportunamente guidato e assistito dall'insegnante.	Sa accedere alle informazioni, localizzarle, salvarle e recuperarle (siano queste testo, immagini, video o audio)	Sa accedere alle informazioni on-line autonomamente, effettuando ricerche, localizzando e selezionando le informazioni da raccogliere, sapendole comprendere in modo critico; sa salvare, organizzare, recuperare le informazioni e i dati.	Sa accedere alle informazioni online in maniera completamente autonoma, effettuare ricerche, localizzando quelle rilevanti, selezionando in modo efficace le risorse, sapendo navigare tra diverse fonti. Sa valutare in modo critico, manipolare, organizzare informazioni e dati.
Comunicazione e collaborazione	Può interagire con gli altri utilizzando strumenti di comunicazione base se guidato dall'insegnante.	Interagisce con gli altri utilizzando essenziali strumenti di comunicazione. Conosce le fondamentali norme di comportamento che si	Sa interagire con altri utilizzando molteplici mezzi digitali; sa condividere informazioni e contenuti; collabora e usa le tecnologie per i lavori in	Interagisce con autonomia e consapevolezza utilizzando una gamma variegata di dispositivi digitali e applicazioni.

		usano quando si comunica con strumenti digitali. Sa condividere con gli altri file e contenuti attraverso semplici mezzi tecnologici.	gruppo. È consapevole dei rischi e benefici relativi all'identità digitale.	Conosce e applica i principi che sono alla base della netiquette digitale.
Creazione di contenuti digitali	È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini e semplici algoritmi) se guidato.	È in grado di produrre semplici contenuti digitali (testi, immagini e algoritmi) . È in grado di modificare/rielaborare, seppur in maniera essenziale, anche quanto prodotto da altri.	Sa produrre contenuti digitali di differente formato (testi, tabelle, immagini, schemi e algoritmi). Sa editare, rifinire e modificare contenuti che lui o altri hanno prodotto. È consapevole del cosa si intenda per copyright.	Sa creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia, video, musica, titoli e didascalie e semplici programmi; sa editare contenuti prodotti in prima persona o da altri. Sa esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.
Sicurezza	Conosce e, se opportunamente guidato, sa riconoscere 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 tecnologie digitali.	Sa valutare 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 nuove tecnologie. Conosce e sa applicare le regole che sono alla base della sicurezza e della privacy informatica.	Sa valutare 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 tecnologie digitali. Sa gestire la propria identità digitale sapendo anche utilizzare le regole della netiquette digitale.
Risolvere i problemi	Sa utilizzare la tecnologia in un contesto di sviluppo	Sa utilizzare la tecnologia in un contesto di sviluppo	Sa riconoscere ed utilizzare la tecnologia in	Conosce e sa utilizzare la tecnologia in un contesto

	del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante	del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante.	un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo e anche creativo	di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo, sapendolo adattare anche alle proprie esigenze personali
--	--	---	---	--