

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "MASSARI - GALILEI"



CURRICOLO VERTICALE TRASVERSALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Premessa

La competenza digitale fa parte del quadro delle competenze chiave per l'apprendimento permanente trattate nel documento *Key Competences for Lifelong Learning*. Si tratta di competenze essenziali per i cittadini per la realizzazione personale, uno stile di vita sano e sostenibile, l'occupabilità, la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, che riguardano l'intero arco della vita.

Le competenze digitali per il lavoro e per la vita sono in cima all'agenda politica europea: infatti, la strategia dell'*European Skills Agenda* del 1° luglio 2020 per le competenze digitali e le iniziative politiche correlate hanno l'obiettivo di promuovere le competenze digitali per tutti, anche sostenendo gli obiettivi del *Digital Education Action Plan*, al fine di migliorare le abilità e le competenze digitali per la trasformazione digitale e di promuovere lo sviluppo di un sistema di istruzione digitale ad alte prestazioni.

Già nella *Raccomandazione del Consiglio* relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018, la competenza digitale viene così descritta: "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, la sicurezza, le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico".

La competenza digitale, quindi, è multidimensionale, in quanto implica un'integrazione di abilità e capacità di natura cognitiva, metacognitiva, critica, etica, tecnica, pratico-procedurale, metodologica, strategica, mediale, comunicativa, relazionale e sociale. Avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curricolo digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici. Il presente lavoro, realizzato in team, è in linea con il **DigComp 2.2**.

Nel DigComp, le seguenti dimensioni delineano cosa comporta la competenza digitale per i cittadini:

Alfabetizzazione su informazione e dati, Comunicazione e collaborazione, Creazione di contenuti digitali, Sicurezza, Risolvere problemi.

Per ogni area sono di seguito elencate le competenze di riferimento per un totale di 21 competenze.



1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

2. Comunicazione e collaborazione

- 2.1 Interagire con gli altri 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

3. Creazione di contenuti digitali

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

4. 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

5. Risolvere 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 i divari di competenze digitali

Essendo il nostro un Istituto Comprensivo, per garantire sin dall'inizio del percorso scolastico la possibilità a tutti gli studenti di accrescere le competenze digitali e, quindi, garantire loro un futuro di sviluppo, educazione, salute, sicurezza e lavoro, per non rimanere ai margini e poter partecipare attivamente alla società, è stato redatto il presente curriculum, partendo dalla Scuola dell'infanzia, con una progettualità intenzionale, mirata al singolo e al gruppo, condivisa, verificabile, comunicabile, trasversale per la possibilità di coinvolgere discipline e campi di esperienza.

La funzione educativa della Scuola dell'Infanzia si articola in compiti di natura culturale e di "formazione assistita" che, nel valorizzare l'esperienza del singolo bambino, avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. La Scuola dell'Infanzia tiene conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. Tutti i campi di esperienza sono coinvolti nello sviluppo delle competenze chiave europee e, quindi, anche della competenza digitale: gli strumenti digitali aiuteranno a sviluppare competenze che saranno necessarie per le prestazioni cognitive dei futuri studenti, come la risoluzione dei problemi, la creazione di strutture di pensiero e la comprensione dei processi.

Al termine della Scuola dell'Infanzia con la guida dell'insegnante il bambino ...

- riconosce e distingue i principali device (PC, tablet, notebook)
- riconosce icone utilizzate in un dispositivo dotato di sistema touchscreen
- visiona immagini, animazioni, video
- utilizza strumenti di apprendimento innovativi per giocare, svolgere semplici attività didattiche, attività e elaborazioni grafiche
- esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico
- naviga all'interno di ambienti digitali noti

Curricolo verticale trasversale per lo sviluppo della competenza digitale

Istituto Comprensivo "Massari-Galilei" di Bari

DIMENSIONE	Descrittori di competenza	Traguardi di competenza	
		Scuola Primaria <i>L'alunno ...</i>	Scuola Secondaria <i>Lo studente ...</i>
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 <i>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</i>	<u>con l'aiuto dell'insegnante</u> <ul style="list-style-type: none">• scopre come accedere ai dati attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali• identifica semplici strategie di ricerca personale• ricerca informazioni e contenuti digitali	<u>in modo autonomo</u> <ul style="list-style-type: none">• individua, spiega e soddisfa i propri fabbisogni informativi• svolge ricerche per trovare dati, informazioni e contenuti adatti negli ambienti digitali• scopre e spiega come accedere a dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno• seleziona ed elabora strategie di ricerca adeguate alle esigenze
	1.2 <i>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</i>	<ul style="list-style-type: none">• rileva l'affidabilità delle fonti comuni di dati	<ul style="list-style-type: none">• analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 <i>Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</i>	<ul style="list-style-type: none">• scopre come recuperare e salvare dati e li organizza in modo semplice	<ul style="list-style-type: none">• organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali

DIMENSIONE	Descrittori di competenza	Traguardi di competenza	
		Scuola Primaria <i>L'alunno ...</i>	Scuola Secondaria <i>Lo studente ...</i>
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</i>	<u>con l'aiuto dell'insegnante</u> <ul style="list-style-type: none"> identifica e utilizza tecnologie semplici e mezzi di comunicazione per interagire correttamente in un determinato contesto 	<u>in modo autonomo</u> <ul style="list-style-type: none"> utilizza in contesti complessi le diverse tecnologie digitali per l'interazione e la comunicazione
	2.2 <i>Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</i>	<ul style="list-style-type: none"> riconosce semplici tecnologie digitali per condividere dati e informazioni attraverso prassi semplici di riferimento 	<ul style="list-style-type: none"> conosce e utilizza opzioni di condivisione a scopo collaborativo e divulgativo
	2.3 <i>Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</i>	<ul style="list-style-type: none"> individua semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale 	<ul style="list-style-type: none"> utilizza strumenti e tecnologie digitali per promuovere la partecipazione alla vita scolastica e pubblica
	2.4 <i>Collaborare attraverso le tecnologie digitali</i>	<ul style="list-style-type: none"> sceglie strumenti e tecnologie digitali per operare in modalità collaborativa 	<ul style="list-style-type: none"> utilizza applicativi per creare, sviluppare e socializzare prodotti multimediali in modo collaborativo
	2.5 <i>Netiquette</i>	<ul style="list-style-type: none"> comunica correttamente nelle interazioni digitali 	<ul style="list-style-type: none"> riconosce la necessità di adottare comportamenti adeguati negli ambienti digitali
	2.6 <i>Gestire l'identità digitale</i>	<ul style="list-style-type: none"> conosce il concetto e il valore di identità digitale e riflette su eventuali rischi in rete 	<ul style="list-style-type: none"> conosce il concetto di identità digitale declinato nelle sue diverse forme ed è in grado di gestire il proprio account correttamente

DIMENSIONE	Descrittori di competenza	Traguardi di competenza	
		Scuola Primaria <i>L'alunno ...</i>	Scuola Secondaria <i>Lo studente ...</i>
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 <i>Sviluppare contenuti digitali</i>	<p><u>con l'aiuto dell'insegnante</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • rappresenta i dati in una tabella o in un grafico • trova modalità per creare contenuti digitali semplici 	<p><u>in modo autonomo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • realizza prodotti multimediali di vario genere
	3.2 <i>Integrare e rielaborare contenuti digitali</i>	<ul style="list-style-type: none"> • utilizza e modifica informazioni e contenuti creando presentazioni multimediali a partire da un modello 	<ul style="list-style-type: none"> • integra e reinterpreta prodotti digitali utilizzando software e Web App
	3.3 <i>Copyright e licenze</i>	<ul style="list-style-type: none"> • individua semplici regole di copyright 	<ul style="list-style-type: none"> • conosce e rispetta le regole del diritto d'autore • seleziona immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright • indica le fonti di informazione
	3.4 <i>Programmazione</i>	<ul style="list-style-type: none"> • elenca ed esegue semplici istruzioni, sia unplugged sia in formato digitale per risolvere un problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> • impartisce ed interpreta istruzioni sulla base di una codifica concordata • realizza semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

DIMENSIONE	Descrittori di competenza	Traguardi di competenza	
		Scuola Primaria <i>L'alunno ...</i>	Scuola Secondaria <i>Lo studente ...</i>
4. Sicurezza	4.1 <i>Proteggere i dispositivi</i>	<u>con l'aiuto dell'insegnante</u> <ul style="list-style-type: none"> • individua modalità elementari per proteggere il dispositivo in uso 	<u>in modo autonomo</u> <ul style="list-style-type: none"> • conosce i modi per proteggere i dispositivi propri e di comune utilizzo avendone cura e rispetto
	4.2 <i>Proteggere i dati personali e la privacy</i>	<ul style="list-style-type: none"> • sceglie semplici modalità per proteggere dati personali e la privacy negli ambienti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • sceglie semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy • conosce i rischi legati alla pubblicazione di informazioni e immagini personali • distingue contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulle piattaforme digitali • sa che cos'è e come si crea l'identità digitale personale • conosce che cos'è un profilo social e quali sono le opzioni sulla privacy • riconosce le diverse varianti di "identità digitale" profilandosi sui social o sui siti
	4.3 <i>Proteggere la salute e il benessere</i>	<ul style="list-style-type: none"> • distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute e il benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • riconosce i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizza le tecnologie digitali
	4.4 <i>Proteggere l'ambiente</i>	<ul style="list-style-type: none"> • riconosce semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo 	<ul style="list-style-type: none"> • adotta semplici atteggiamenti sostenibili quali non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.

DIMENSIONE	Descrittori di competenza	Traguardi di competenza	
		Scuola Primaria <i>L'alunno ...</i>	Scuola Secondaria <i>Lo studente ...</i>
5. Risolvere problemi	5.1 <i>Risolvere problemi tecnici</i>	<u>con l'aiuto dell'insegnante</u> <ul style="list-style-type: none"> • individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identifica semplici soluzioni per risolverli. 	<u>in modo autonomo</u> <ul style="list-style-type: none"> • individua e si adopera per risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali
	5.2 <i>Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</i>	<ul style="list-style-type: none"> • segue le indicazioni riguardo all'utilizzo delle soluzioni tecnologiche e degli strumenti digitali proposti dalla scuola 	<ul style="list-style-type: none"> • usa con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte alle proprie necessità di apprendimento • adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso)
	5.3 <i>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</i>	<ul style="list-style-type: none"> • individua semplici strumenti e tecnologie digitali per creare storie o semplici giochi 	<ul style="list-style-type: none"> • sa gestire situazioni nuove che possono sorgere in ambiente digitale nella creazione di un prodotto
	5.4 <i>Individuare i divari di competenze digitali</i>	<ul style="list-style-type: none"> • riconosce la necessità di sviluppare la propria competenza digitale per essere al passo con i tempi 	<ul style="list-style-type: none"> • è consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale • conosce le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione