

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. 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. (Raccomandazione del Parlamento Europeo in relazione 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 ciber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico

Finalità delle TIC (Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione): educare ai media.

Le finalità formative delle TIC nella scuola dei tre ordini possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- Favorire la conoscenza dello strumento pc e/o tablet a scopo didattico.
- Sostenere l'alfabetizzazione informatica.
- Favorire la trasversalità delle discipline.
- Facilitare il processo di apprendimento.
- Favorire il processo di inclusione.
- Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica.
- Promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio.
- Sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo.
- Promuovere azioni di cittadinanza attiva.
- Utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia.

VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

La competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

Competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).

1. INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

- 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
- 3. CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
- 4. SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
- 5. PROBLEM-SOLVING:** 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.

SCUOLA DELL'INFANZIA

| PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO | | |
|--|---|--|
| COMPETENZE | OBIETTIVI SPECIFICI | CONOSCENZE |
| Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, | Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. Visionare immagini, opere artistiche, documentari. Saper utilizzare in modo guidato il computer. | Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Modalità per individuare ed aprire icone. |
| Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico. | Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante. Usare con l'insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni. | Modalità di utilizzo di software didattici. Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche |
| | | |

SCUOLA PRIMARIA

| CLASSE PRIMA | | |
|---|--|--|
| COMPETENZE | OBIETTIVI SPECIFICI | CONOSCENZE |
| Utilizza le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. | <ul style="list-style-type: none"> - Osservare e utilizzare oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni. - Progettare e compiere nuovi lavori descrivendo le operazioni compiute e gli effetti ottenuti. - Conoscere le parti principali del computer. | <p>Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo.</p> <p>Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen.</p> <p>Le icone.</p> <p>La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali</p> |
| Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici. - Avviarsi all' utilizzo di programmi di videoscrittura e di grafica. | <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</p> |

| CLASSE SECONDA | | |
|--|--|--|
| COMPETENZE | OBIETTIVI SPECIFICI | CONOSCENZE |
| Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. | <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le parti principali del computer. - Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. | <p>Le funzioni di base di un personal computer : le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.</p> <p>Semplici programmi di grafica e/o didattici.</p> |
| Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici. - Avviarsi all' utilizzo dei programmi di videoscrittura e di grafica. - Avviarsi all'utilizzo dei programmi per la presentazione dei lavori realizzati. | <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> |

CLASSE TERZA

| COMPETENZE | OBIETTIVI SPECIFICI | CONOSCENZE |
|--|--|--|
| Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. | <ul style="list-style-type: none"> - Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. - Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali. -Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento | <p>Le funzioni di base di un personal computer: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.</p> <p>Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici.</p> <p>Utilizzo di software didattici.</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p> |
| Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. - Conosce le regole del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. | <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate).</p> <p>Uso della posta elettronica per comunicare.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> |

CLASSE QUARTA

| COMPETENZE | OBIETTIVI SPECIFICI | CONOSCENZE |
|--|---|---|
| Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. | <ul style="list-style-type: none"> - Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. - Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali. - Utilizzare strumenti tecnologici | <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> <p>Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.</p> <p>La stampa dei documenti.</p> |
| Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. - Conoscere le regole del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. - Conoscere il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. | <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.</p> <p>La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.</p> <p>La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam.</p> <p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).</p> <p>Il blog come strumento per comunicare.</p> <p>I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</p> |

CLASSE QUINTA

| COMPETENZE | OBIETTIVI SPECIFICI | CONOSCENZE |
|--|---|--|
| Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni. | <p>Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le</p> <ul style="list-style-type: none"> - funzioni e i principi di sicurezza - Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali. Utilizzare strumenti tecnologici - . | <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> <p>Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.</p> <p>La stampa dei documenti.</p> |
| Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. | <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. - Conoscere le regole del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. Conoscere il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le - azioni possibili | <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti.</p> <p>Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.</p> <p>La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.</p> <p>Motori di ricerca e licenze Creative Commons.</p> <p>Il Blog come strumento per comunicare.</p> <p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).</p> <p>Il blog come strumento per comunicare.</p> <p>I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</p> <p>Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto.</p> |

OBIETTIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

| Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo | Obiettivi specifici | Conoscenze |
|--|--|--|
| <p>INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p>COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p> <p>SICUREZZA: applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</p> <p>PROBLEM-SOLVING: 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> | <p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.</p> <p>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Si accosta a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p> <p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p> <p>Utilizzare software offline e online per attività di Coding.</p> | <p>Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento.</p> <p>I dispositivi informatici di input e output.</p> <p>Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source.</p> <p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, diritto d'autore, ecc.)</p> <p>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</p> |

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

| AREA DI COMPETENZA | INIZIALE | BASE | INTERMEDIO | 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> |
| 1. INFORMAZIONE | Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni. | Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. | Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. | Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. |
| 2. 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 alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale. |
| 3. CREAZIONE DI CONTENUTI | Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante. Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato. | 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. |
| 4. 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. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic. | Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' 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. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette. |
| 5. 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. |