CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

Elaborazione di un CURRICOLO VERTICALE PER LE COMPETENZE DIGITALI



Rosaria Brusaferri Animatore Digitale

Chiara Della Frera Team per l'innovazione

Francesco Miele Team per l'innovazione

Barbara Viale Team per l'innovazione

INTRODUZIONE

Le Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazione del Consiglio del 22/5/ 2018) rappresentano il pilastro fondamentale per la progettazione di percorsi curricolari all'interno degli istituti scolastici. -«E' necessario che le persone possiedano il giusto corredo di abilità e competenze per mantenere il tenore di vita attuale, sostenere alti tassi di occupazione e promuovere la coesione sociale in previsione della società e del mondo del lavoro di domani. Sostenere nell'intera Europa coloro che acquisiscono le abilità e le competenze necessarie per la realizzazione personale, la salute, l'occupabilità e l'inclusione sociale contribuisce a rafforzare la resilienza dell'Europa in un'epoca di cambiamenti rapidi e profondi».

La competenza digitale, come competenza chiave

Il percorso verso l'acquisizione della competenza digitale rappresenta una delle tappe fondamentali per gli studenti del nuovo millennio. «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».

Perchè serve un curricolo verticale per la competenza digitale

E' fondamentale rispondere ai bisogni di conoscenza, di espressione e di comunicazione dei ragazzi di oggi caratterizzati da ansia di connessione, esperienza diffusa, personalizzata, immersiva, integrata delle diverse tecnologie . Compito degli insegnanti per aiutare i ragazzi a organizzare, riflettere, attribuire senso al loro uso, è quello di predisporre un percorso di utilizzo critico e consapevole delle TIC, non passivizzante, un uso che diventi una esperienza tecnologica consapevole , collaborativa, utile.

Aspetti della competenza digitale (da Un curricolo verticale per la competenza digitale nel quadro dell'educazione alla cittadinanza Prof.ssa Floriana Falcinelli Università degli Studi di Perugia Perugia, 21/01/2019)

- **Media literacy:** comprensione critica e capacità di un orientamento personale e democratico (emancipazione attiva, empowerment), fruizione consapevole e riflessiva (interpretazione), utilizzo consapevole per perseguire propri scopi di comunicazione e di espressione creativa.

- **ICT literacy**: conoscenza tecnica e l'utilizzo di computer e applicazioni software per la creazione di contenuti digitali

- **Internet literacy:** capacità di operare con successo in ambienti multimediali di rete sapendo comunicare e collaborare

- **Information literacy:** trovare,selezionare, organizzare ed elaborare le informazioni e i contenuti digitali

- **Digital literacy:** utilizzo di strumenti digitali in modo responsabile ed efficace per le proprie attività e lo sviluppo personale, giovandosi di reti di persone.

Curricolo verticale per la competenza digitale

La proposta tiene conto dei tre aspetti fondamentali evidenziati nella raccomandazione europea necessari per l'acquisizione di una competenza :

1. abilità

2. conoscenze

3. atteggiamenti

Le competenze sono dunque definite come una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti :

- la conoscenza si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento; ● per abilità si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati;
- gli atteggiamenti descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni; possono essere riflessivi e critici, di curiosità, aperti e interessati al futuro della tecnologia digitale e alla sua evoluzione, etici, sicuri e responsabili.

Scuola dell'infanzia COMPETENZA	ABILITÀ	CONOSCENZE	ATTEGGIAMENTI
Padroneggia le prime abilità di tipo logico.	Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni.	Gli elementi principali del computer e/o del tablet.	Mostra curiosità ed interesse nei confronti delle nuove tecnologie.
Inizia ad interiorizzare le coordinate spazio temporali.	Utilizzare le nuove tecnologie per giocare. Utilizzare le nuove tecnologie per svolgere compiti.	Le nuove tecnologie e i giochi didattici. Le nuove tecnologie e lo svolgimento di semplici compiti/azioni. Le nuove tecnologie: attività unplugged di Coding.	Mostra curiosità ed interesse nei confronti delle nuove tecnologie.
Inizia ad orientarsi nel mondo dei simboli delle rappresentazioni, dei media e delle nuove tecnologie.	Riconosce ed utilizza in maniera appropriata le icone necessarie per la risoluzione di problemi proposti dal docente.	Associa all'icona la funzione.	Mostra curiosità ed interesse nei confronti delle nuove tecnologie.

Scuola primaria COMPETENZA	ABILITà	CONOSCENZE	ATTEGGIAMENTI
Comincia ad utilizzare le nuove tecnologie per reperire, produrre, presentare, scambiare e valutare informazioni.	Sapersi orientare tra le principali parti del computer e le loro funzioni. Nominare e spiegare la funzione delle principali componenti del computer. Conoscere il funzionamento del pc ed usare le principali opzioni del sistema operativo.	Le nuove tecnologie: computer-tablet-LI M-stampanti stampanti 3d-scanner 3d.nto	Mostra curiosità, interesse e disponibilità a sperimentare le nuove tecnologie nella loro evoluzione. Guidato, riflette criticamente sull'uso delle stesse.
Utilizza il computer per partecipare a reti collaborative di comunicazione	Usare semplici programmi per scrivere un testo, per salvare, per stampare. Usare semplici programmi grafici per disegnare e colorare (paint). Usare in modo guidato giochi didattici e classe virtuale.	Le nuove tecnologie: piattaforme "Programma il futuro" e "Scratch". Le nuove tecnologie: - elementi e funzioni - sistemi operativi - programmi per stampare, scrivere, disegnare, colorare… - giochi didattici e app - classe virtuale - robotica	Mostra curiosità, interesse e disponibilità a sperimentare le nuove tecnologie nella loro evoluzione. Guidato, riflette criticamente sull'uso delle stesse.

Riflette sulle potenzialità e rischi, sui limiti dell'uso delle TIC e della rete	Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete internet e riflettere su semplici soluzioni preventive. Utilizzare internet	Le nuove tecnologie e l'uso di Internet Le nuove tecnologie e la comunicazione Le nuove tecnologie come supporto nello studio	Mostra curiosità, interesse e disponibilità a sperimentare le nuove tecnologie nella loro evoluzione. Guidato, riflette criticamente sull'uso

	allo scopo di reperire informazioni, accedere a programmi didattici. Saper utilizzare dispositivi e procedure per memorizzare dati, per archiviare documenti, per leggere link.	La sicurezza in rete: regolamenti e privacy.	delle stesse.
Scuola secondaria di 1^ grado	ABILITà	CONOSCENZE	ATTEGGIAMENTI

Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione individuando soluzioni utili ad un dato contesto applicativo, a partire dalla attività di studio.	Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.	Le nuove tecnologie computer-tablet-LI M-stampanti stampanti 3d-scanner 3d Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento I dispositivi informatici di input e output I più comuni software applicativi. Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. L'interazione tra pari e con i docenti tramite l'uso della Flipped Classroom.	Mostra curiosità, interesse e disponibilità a sperimentare le nuove tecnologie nella loro evoluzione. Riflette criticamente sull'uso delle stesse. Svolge in modo autonomo compiti assegnati dal docente, utilizzando le competenze acquisite in modo trasversale nelle diverse discipline.
Mostra consapevolezza delle potenzialità dei limiti, dei rischi connessi all'uso delle TIC con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate	Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche Conoscere la	Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto	Mostra curiosità, interesse e disponibilità a sperimentare le nuove tecnologie nella loro evoluzione. Riflette criticamente sull'uso delle stesse. è in grado di svolgere compiti assegnati in sicurezza, dimostrando di conoscere le regole principali per l'utilizzo delle varie tecnologie (netiquette). Applica i contenuti acquisiti nelle diverse discipline. Dimostra un atteggiamento etico, sicuro e

	normativa che regola il diritto d'autore e l'obbligo di citare le fonti.	d'autore, ecc.) Fonti di pericolo e procedure di sicurezza	responsabile nell'utilizzo del materiale proveniente dalla rete.