2° Istituto Comprensivo "Giuseppe Bianca"

Scuola dell'infanzia, primaria, secondaria di 1° grado ad indirizzo musicale

Via A. Casalini, 66 – Tel. 0931.318031 – 96012 AVOLA

e-mail: sric83300r@istruzione.it - sric83300r@pec.istruzione.it

Codice Fiscale: 92011940894

PREMESSA

La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a qualche decina di anni fa; non si può prescindere ormai dall'ampia diffusione della tecnologia e dei dispositivi digitali, e proprio per questo
motivo non si può rinunciare a diffondere "un'educazione digitale" che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli presenti in rete. Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di ciascun alunno.
La scuola deve riconoscere la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno possa divenire consapevole del proprio ruolo di "cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale".
I nostri alunni SONO "nativi digitali", essere "nativo digitale" significa nascere in una società permeata di comunicazione digitale.
Pertanto, il "nativo digitale" che si introduce da solo nella comunicazione digitale già a partire dai game in rete, si allena a condividere idee, immagini, citazioni, materiale multimediale in ambiente social senza
sentire l'esigenza di elaborarli in proprio o senza chiedersi se il proprio modo di interagire in rete sia rispettoso della propria sicurezza, della riservatezza delle informazioni sensibili o del Copyright.
LA SCUOLA DEVE GUIDARLO ED ISTRUIRLO IN QUESTO AMBIENTE IMMERSIVO IN CUI VIVE, nei tempi e nei modi più consoni all'età e alla propria personale propensione all'interazione in rete.

La competenza digitale

La *Raccomandazione del Parlamento Europeo* del 22 maggio 2018 definisce la competenza chiave come una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto, indispensabile per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione. Senza il possesso di queste competenze è più difficile esercitare i diritti di cittadinanza, accedere e valorizzare le opportunità di apprendimento che vengono offerte nel corso della vita. Ciascuna competenza chiave è considerata ugualmente importante, poiché ognuna di esse può contribuire a una vita positiva nella società della conoscenza. Le otto
competenze chiave, che tutti i cittadini europei dovrebbero possedere, costituiscono la base per l'apprendimento permanente e devono costituire gli obiettivi principali dell'istruzione e della formazione.
Tra esse bisogna annoverare tutte le competenze culturali di base e alla loro formazione concorrono tutte le discipline. Le competenze chiave, quindi, non costituiscono una proposta alternativa o separata dalle discipline; al contrario si costruiscono utilizzando i saperi previsti dai curricoli. Discipline e competenze costituiscono, pertanto, la trama e l'ordito di un unico processo di
insegnamento/apprendimento.
I processi che portano all'acquisizione delle competenze chiave non vanno, dunque, intesi come dei nuovi curricoli che si vanno a contrapporre a quelli esistenti, ma piuttosto come dei traguardi pluri e interdisciplinari dell'attività didattica curricolare.
Una delle otto competenze chiave è la competenza digitale intesa come capacità di saper esplorare ed affrontare in modo flessibile situazioni tecnologiche nuove, nel saper analizzare selezionare e valutare criticamente dati e informazioni, nel sapersi avvalere del potenziale delle tecnologie per la rappresentazione e soluzione di problemi e per la costruzione condivisa e collaborativa della conoscenza, mantenendo la consapevolezza delle responsabilità personali, del confine tra sé e gli altri e del rispetto dei diritti/doveri reciproci.
E' necessario non limitarsi erroneamente a considerare le nuove generazioni capaci di sviluppare da sole abilità tecnologiche per le quali, addirittura, non necessiterebbero del sostegno di pratiche didattiche mirate; la frequentazione tecnologica, infatti, di per sé non può essere garanzia di una reale competenza digitale.
Supportare, invece, bambine/i e adolescenti nell'apprendimento dell'utilizzo delle tecnologie è indispensabile per renderli più consci delle potenzialità e delle criticità di cui esse sono portatrici.
Per l'acquisizione di una consapevole cittadinanza digitale, allora, compito della Scuola deve essere quello di sviluppare una "testa ben fatta" più che "ben piena".
Bisogna puntare ad un'acquisizione della competenza digitale che sia sviluppo di particolari architetture cognitive e culturali; queste devono integrarsi ed essere complementari sia con quelle di base che con capacità critica, metacognizione e
riflessività.
Occorre, allora, che processi d'uso delle tecnologie, che possono essere acquisiti in modo naturale, siano sottoposti all'analisi della riflessione.
La consapevolezza critica e metodologica, congiunta all'azione tecnologica e ai suoi risultati possibili, è ciò che permette il
passaggio da una mera operatività ad un cosciente esercizio della competenza
digitale.
Un intervento educativo efficace ed efficiente deve presumere che la familiarità con le tecnologie, elemento originario, deve integrarsi con azioni cognitive più profonde e sistematiche in grado di portare a conoscere regole e principi sottesi agli strumenti
Impiegati.

I nostri studenti, pertanto, devono trasformarsi in “consumatori critici” e “produttori creativi” di contenuti e architetture digitali, essere in grado di sviluppare competenze trasversali, di risolvere problemi, concretizzare le idee, acquisire autonomia di giudizio, pensiero creativo, consapevolezza delle proprie capacità.

La motivazione al curricolo digitale

La sinergia tra le nuove tecnologie per la didattica assume un ruolo sempre più centrale nella scuola di oggi in tutta la sua complessità. La conoscenza e l'uso consapevole del digitale costituisce uno strumento fondamentale per esercitare la **cittadinanza digitale** nella società contemporanea.
L'uso delle nuove tecnologie nelle attività didattiche offre la possibilità di un rinnovamento dei modelli di apprendimento e di insegnamento, favorisce le dinamiche di un apprendimento significativo, cooperativo e per ricerca costruito sulle esperienze e sulle competenze; stimola la motivazione e l'attivazione delle pre-conoscenze per stabilire le connessioni tra i diversi saperi e cogliere le chiavi di lettura della realtà.
Le nuove tecnologie offrono l’opportunità di imparare a produrre materiali, di approfondire e imparare ad usare il linguaggio video, il pensiero ed il linguaggio computazione ed i principi della robotica educativa.
Inoltre, è necessario programmare un percorso educativo per rendere consapevoli gli studenti dei rischi e dei pericoli di strumenti ormai di uso quotidiano.
Rispetto alle competenze digitali gli studenti italiani mostrano **buona padronanza operativa**, ma risultano poco attrezzati nella **capacità critica di gestirne i contenuti, di valutare e selezionare le informazioni in rete, di gestire adeguatamente la comunicazione o la pubblicazione dei contenuti *online***.
Queste riflessioni hanno motivato l’elaborazione di un curricolo verticale delle competenze digitali, che accompagna i nostri alunni dalla scuola dell'infanzia fino al termine del primo ciclo di istruzione e che accoglie questi principi:

- ➢ la trasformazione del modello trasmissivo della scuola verso modalità di apprendimento attivo e cooperativo;
- ➢ l'utilizzo delle opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare, rappresentare la conoscenza, ampliare le fonti del sapere, condividere e comunicare;
- ➢ la creazione di nuovi ambienti per l’apprendimento e il ripensamento degli spazi e dei luoghi in cerca di soluzioni flessibili, modulari e facilmente configurabili in base all’attività svolta;
- ➢ la connessione tra i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza. La società contemporanea valorizza competenze nuove, difficilmente codificabili nella sola forma testuale e nella struttura sequenziale del libro di testo;
- ➢ lo sviluppo di una didattica incentrata sulle competenze e non solo sulle conoscenze;
- ➢ lo sviluppo del pensiero computazionale e del *coding*, l'alfabetizzazione digitale, l'uso consapevole e critico delle fonti e della ricerca di conoscenza, i principi di robotica;
- ➢ l'introduzione di nuove modalità e occasione per la didattica, mediante l'utilizzo di piattaforme digitali per l'apprendimento, la sperimentazione di nuove metodologie (*flipped classroom, didattica breve, digital storytelling, etc)*.

La competenza digitale che un alunno dovrebbe raggiungere in età scolare al primo ciclo di istruzione riguarda:

 l'assunzione di responsabilità nell'uso degli strumenti digitali, della comunicazione social e nella cura delle relazioni personali mediate dalla rete;
 il raggiungimento delle abilità all'uso della rete per accedere ad informazioni sicure, certificate, attendibili per accedere alla conoscenza aggiornata in divenire, per risolvere problemi di vita, per vivere meglio e per agire nel rispetto di sé e dell'altro;
 l'acquisizione delle competenze digitali che gli permettono di redigere correttamente un documento strutturato, una presentazione a supporto di una esposizione orale, una raccolta dati e conseguente analisi in formato digitale.

RIFERIMENTI NORMATIVI

Per redigere il presente CURRICOLO VERTICALE DIGITALE il team digitale si è basato sui seguenti documenti (NORMATIVA E DOCUMENTI DI RIFERIMENTO):

a. D.M. n. 254 del 13 novembre 2012 (Indicazioni Nazionali).
b. Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo e del Consiglio (Competenze chiave) DigComp: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe.
c. D.M. 107/2015 "La Buona Scuola" che stabilisce il PNSD.
d. Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD).
e. Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio MAGGIO 2018 (cui il Curricolo Verticale dell'Istituto Comprensivo "G. Bianca" è ispirato e adeguato).

FINALITA' DELLE TIC

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.

Le TIC, usate in modo appropriato, possono:

- potenziare l'apprendimento e le prestazioni degli studenti;
- migliorare l'efficacia della mediazione didattica;
- favorire la creazione di situazioni di apprendimento motivanti, coinvolgenti e inclusive;
- sviluppare le diverse intelligenze e i relativi linguaggi promuovendo un apprendimento di tipo individualizzato (e-inclusion);
- aiutare gli studenti a trovare, esplorare, analizzare, interpretare, valutare, condividere, presentare l'informazione in modo responsabile, creativo e con senso critico;
- rendere gli studenti protagonisti nei processi di co-costruzione della conoscenza;
- fornire le competenze necessarie per una cittadinanza attiva e consapevole.

Nell'ottica di prevenzione del disagio emotivo-relazionale legato all'uso delle tecnologie digitali, fin dalla scuola dell'infanzia è utile promuovere attività didattico-educative finalizzate a sviluppare e potenziare le abilità socio-affettive degli alunni.
La scuola ha il compito di far maturare il valore culturale, educativo e formativo legato all'uso delle tecnologie digitali, intese come strumenti che servono a creare una nuova forma di sapere e una nuova organizzazione delle conoscenze. Non si tratta soltanto di insegnare l'uso tecnico di specifici programmi, quanto di far acquisire agli alunni una forma mentis orientata alla comprensione di funzioni generali e alla capacità di saper selezionare e inquadrare le tecnologie digitali nei particolari contesti d'uso.

Gli alunni saranno portati a comprendere, anche attraverso l'autovalutazione come:

- selezionare in modo accurato materiale e informazioni reperite da varie risorse;
- sviluppare e presentare le proprie idee, monitorando e migliorando la qualità del proprio lavoro;
- scambiare e condividere informazioni;
- rivedere, modificare e valutare il proprio lavoro riflettendo criticamente sulla sua qualità anche mentre lo si sta realizzando.

La qualificazione d'uso delle TIC non deve restare confinata all'interno di uno specifico ambito disciplinare, ma deve diventare pratica sempre più diffusa, capace di coinvolgere il complesso delle attività didattiche e non, che si svolgono all'interno dell'istituzione scolastica.
Al termine della scuola secondaria di primo grado gli alunni devono essere in grado di scegliere quando e come usare le TIC nelle diverse situazioni al fine di:
- ottenere i massimi benefici nell'accedere all'informazione;
- esprimere le proprie idee;
- operare in maniera responsabile e collaborativa;
- risolvere problemi.

7. CHI FA COSA

L'Insegnante	Lo studente	La scuola
• progetta percorsi che prevedono la condivisione di risorse in A.V. (aula virtuale) • posta le lezioni in A.V. • utilizza abitualmente le mappe mentali e cognitive in classe predispone materiale ed esercitazioni in A.V. • corregge i compiti in A.V. • utilizza e richiede l'utilizzo delle TIC • prevede l'utilizzo dei vari digital divice ma accetta il lavoro anche in formato cartaceo. • frequenta i corsi di aggiornamento proposti	• segue i percorsi virtuali • utilizza i tools proposti dall'insegnante • utilizza la tecnologia richiesta • esegue i compiti in formato digitale quando richiesto • collabora con i pari	• mette a disposizione attrezzature tecnologiche aggiornate • attrezza i vari plessi di connessione a banda larga • mette a disposizione docenti preparati sulle TIC • ha un responsabile esperto che si preoccupa di risolvere eventuali problematiche • predispone percorsi di formazione professionale

COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE DEL QUADRO DI RIFERIMENTO DigComp

La COMPETENZA CHIAVE EUROPEA analizzata in questo documento è la COMPETENZA DIGITALE che fa riferimento a TUTTI CAMPI D'ESPERIENZA. Si sottolinea quindi come Tutti i docenti siano concorrenti al raggiungimento di tale competenza. Quella DIGITALE è una competenza trasversale, fa quindi riferimento a tutte le discipline.
Il DigComp, in particolare, è diventato un riferimento per lo sviluppo e la pianificazione strategica di iniziative sulle competenze digitali, sia a livello europeo sia nei singoli stati membri dell'Unione. Il documento prevede:

Aree di competenze individuate come facenti parte delle competenze digitali;

o Descrittori delle competenze e titoli pertinenti a ciascuna area (21 competenze);
o Livelli di padronanza per ciascuna competenza (i livelli sono 8);
o Conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza;
o Esempi di utilizzo sull'applicabilità della competenza per diversi scopi.

Di seguito le competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DigComp (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).

1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, 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.

Di seguito la sintesi delle competenze del docente in coerenza con il Quadro delle competenze digitali DigComp.

1.PROFESSIONE DOCENTE	2. RISORSE DIGITALI	3. DIDATTICA DIGITALE	4. VALUTAZIONE DIGITALE	5. VALORIZZARE GLI STUDENTI	6. AGEVOLARE LE COMPETENZE DIGITALI DEGLI STUDENTI
Descrive le competenze di usare le tecnologie digitali per gestire il proprio lavoro di "professione docente"	Descrive le competenze di uso delle tecnologie per gestire e produrre materiali didattici digitali nel rispetto del copyright e con competenza rispetto alle licenze open. Nel dettaglio:	La competenza di gestire la didattica nell'aula attrezzata e in ambienti di apprendimento digitali e in rete. Nel dettaglio:	La competenza di progettare e condurre attività di valutazione utilizzando le tecnologie digitali. Nel dettaglio:	La competenza di dare la possibilità a tutti gli studenti di valorizzare i propri talenti e potenzialità. Nel dettaglio:	Supportare gli studenti nello sviluppo delle competenze digitali definite nel framework Dlg 2.0 nello specifico
1.1.Competenza di gestione in sicurezza dei dati degli studenti,	2.1 Competenza di trovare, valutare e selezionare le risorse didattiche più opportune per i propri scopi didattici	3.1 Competenza di includere dispositivi e materiali didattici digitali nella pratica didattica, e strategie didattiche;	4.1 Competenza di usare gli strumenti digitali per condurre valutazione formativa e sommativa	5.1 competenza di assicurare accessibilità dei materiali didattici e degli ambienti di apprendimento on – line per gli studenti con bisogni educativi speciali; competenza di considerare le difficoltà degli studenti;	6.1 Competenza guidare gli studenti alla competenza di alfabetizzazione di uso delle informazioni e dei media digitali per le attività.
1.2 Competenza di comunicare e collaborare con i	2.2 Competenza di archiviazione dei materiali didattici	3.2 Competenza di usare le tecnologie per migliorare	4.2. competenza di generare, selezionare, analizzare, analizzare	5.2 competenza di utilizzare le tecnologie digitali per	6.2 Competenza di guidare gli studenti a usare le tecnologie

colleghi e con i loro studenti	digitali per il riuso e la competenza di condivisione con gli altri attori della Scuola: studenti, famiglie, colleghi	l'interazione con gli studenti in modo collettivo e individuale anche fuori del tempo scuola tradizionale.	e interpretare criticamente le evidenze prodotte dagli studenti, la loro prestazione e i loro progressi con l'obiettivo di migliorare sia le attività di formazione che di apprendimento	personalizzare o individualizzare sia i materiali didattici, sia le metodologie e gli ambienti di apprendimento.	per la comunicazione e la collaborazione per le attività didattiche.
1.3 Competenza di meta – riflessione sulle proprie didattiche cioè la capacità di valutare e scegliere quale trategie, metodo, strumento sia più adatto in relazione al proprio specifico contesto.	2.3 Competenza di progettare e sviluppare risorse didattiche originali, competenza di modificare risorse autentiche rintracciate in rete.	3.3 Competenza di usare le tecnologie digitali per promuovere e migliorare la collaborazione fra studente.	4.3 Competenza di usare le tecnologie digitali per fornire un continuo feedback agli studenti. Mettere in condizione gli studenti e le famiglie di interpretare i dati di valutazione per il miglioramento continuo	5.3 Competenza di uso delle tecnologie digitali per favorire un atteggiamento attivo degli studenti e il coinvolgimento nelle materie di studio	6.3 Competenza di guidare gli studenti a sviluppare artefatti digitali originali e in modo creativo per le attività didattiche.
1.4 Competenza di gestire la propria crescita professionale attraverso l'uso delle tecnologie digitali.		3.4 Usare le tecnologie digitali per supportare gli studenti a gestire le proprie attività didattiche: pianificare il proprio impegno e le proprie attività, monitorare, riflettere sui propri risultati e progressi.			6.4 Competenza di guidare gli studenti a considerare gli aspetti che influenzano un uso corretto delle tecnologie digitali per assicurare la salute e il benessere personale.

Di seguito il profilo in uscita dai tre ordini di scuola dell'Istituto Comprensivo declinato secondo le tre dimensioni della competenza digitale. Attraverso la suddivisione nelle tre dimensioni della competenza digitale viene in questo modo declinato anche il CURRICOLO DI CITTADINANZA DIGITALE con i profili in uscita.

PROFILO IN USCITA – COMPETENZA DIGITALE			
	Al termine della SCUOLA INFANZIA	Al termine della SCUOLA PRIMARIA	Al termine della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
	→ Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco	→ Conosce ed utilizza le diverse potenzialità di un dispositivo e sa	→ Padroneggia le diverse potenzialità di un dispositivo e sa
DIMENSIONE TECNOLOGICA	→ Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)	riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi. → Di fronte a piccoli problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. → Opera – sotto la supervisione dell'insegnante – su vari device digitali per esplorare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi. → Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.	riconoscere funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi. → Di fronte a problemi d'uso è in grado di elaborare soluzioni. → Opera– sotto la supervisione dell'insegnante – su vari device digitali per esplorare, documentare, selezionare, archiviare, modificare risorse veicolate da diversi linguaggi. → Usa la rete sotto la guida dell'insegnante per condividere materiali ed interagire con altri.

		→ Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione	→ Si prende cura dei dispositivi che ha a sua disposizione.
DIMENSIONE COGNITIVA	→ Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere ricercare creare. → Comunica e condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca	→ Sceglie, integra ed armonizza diversi linguaggi per creare prodotti multimediali a scopo comunicativo. → Ricerca e raccoglie informazioni in base a criteri dati e condivisi. → Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. → Utilizza i dati selezionati per produrre artefatti che veicolino un messaggio intenzionale, chiaro e coerente agli scopi prefissati e ai possibili contesti.	→ Ricerca, interpreta e valutare le informazioni → Confronta le risorse rinvenute con le conoscenze proprie pregresse → Rielabora in modo personale e/o creativo le informazioni, usufruendo di tutte le potenzialità offerte dal web (immagini, video, filmati, ecc)

DIMENSIONE ETICA	→ Impara a condividere il gioco. → Racconta ciò che vede sugli schermi. → Rispetta il proprio turno → Dá il proprio contributo	→ Ha elaborato con l'accompagnamento dell'insegnante consapevolezze su tempi e modi ecologici di fruizione degli schermi digitali → Sa che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale, fatta di norme, accordi e convenzioni che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui. → Sa che ciò che produce implica responsabilità rispetto a visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.	→ Regola il proprio consumo mediale → Rispetta in modo consapevole e autonomo le regole della comunicazione digitale → è consapevole che la tecnologia implica anche un modo di relazione e quindi una responsabilità sociale; conosce le fondamentali norme che devono essere rispettate a tutela propria ed altrui fuori e dentro la rete. → è consapevole di ciò che produce ed è responsabile rispetto alla visibilità, permanenza e privacy dei messaggi propri ed altrui.

CURRICOLO VERTICALE DECLINATO NELLE SUE PARTI

SCUOLA DELL'INFANZIA

PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante.	Sa orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni. Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. Visiona immagini, opere artistiche, documentari. Sa utilizzare in modo guidato il computer.	Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Modalità per individuare ed aprire icone. Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali). Conoscenza di simboli, lettere e numeri sulla tastiera.
Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.	Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante. Usa 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 con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	- Osserva e utilizza oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni. - Progetta e compie nuovi lavori descrivendo le operazioni compiute e gli effetti ottenuti. - Conosce le parti principali del computer.	Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. Le icone. La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	- Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. - Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica.	Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi. Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.

CLASSE SECONDA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le	- Conosce le parti principali del computer. - Utilizza semplici materiali digitali per l’apprendimento.	Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.

tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.		Semplici programmi di grafica e/o didattici.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	- Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. - Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica. - Si avvia ad utilizzare programmi per la presentazione dei lavori realizzati.	Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi. Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante. Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.

CLASSE TERZA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	- Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. - Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. - Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. - Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento.	Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici. Utilizzo di software didattici. Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	- Utilizza 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 dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.	Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate). Uso della posta elettronica per comunicare. Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.

CLASSE QUARTA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	- Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. - Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. - Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. - Utilizza strumenti tecnologici.	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. La stampa dei documenti.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	- Utilizza 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 dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. - Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.	Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. Motori di ricerca e licenze Creative Commons. La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam. Costruzione di semplici documenti ottenuti

		collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). Il blog come strumento per comunicare. I “Social”, regole della comunicazione educata, responsabilità nell’utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video…).

CLASSE QUINTA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	- Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. - Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. - Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. - Utilizza strumenti tecnologici.	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi. Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. La stampa dei documenti.

Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	- Utilizza 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 dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. - Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.	Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti. Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. Motori di ricerca e licenze Creative Commons. Il Blog come strumento per comunicare. Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). Il blog come strumento per comunicare. I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video…). Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto.

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**
INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. 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. 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.	• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni. • Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. • Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. • Si accosta a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • Riconoscere potenzialità e rischi	• Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. • I dispositivi informatici di input e output. • Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source. • Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. • Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. • 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.) • Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.

SICUREZZA: applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile. 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.	connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. • Utilizzare software offline e online per attività di Coding.	

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

AREA DI COMPETENZA	**INIZIALE**	**BASE**	**INTERMEDIO**	**AVANZATO**
	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	*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*	*L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite*	*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.*
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, elaborate 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.

CONCLUSIONE

Competenze degli studenti (tratto dal PNSD): definire le competenze di cui i nostri studenti hanno bisogno è una sfida ben più ampia e strutturata di quella che il sentire comune sintetizza nell'uso critico della Rete, o nell'informatica. Dobbiamo affrontarla partendo da un'idea di competenze allineata al ventunesimo secolo: fatta di **nuove alfabetizzazioni**, ma anche e soprattutto di **competenze trasversali** e di **attitudini da sviluppare**. In particolare, occorre rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati anche all'interno dell'universo comunicativo digitale, nel quale a volte prevalgono granularità e frammentazione. Proprio per questo è essenziale lavorare sull'alfabetizzazione informativa e digitale (information literacy e digital literacy), che mettono al centro il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l'informazione. È in questo contesto che va collocata l'introduzione al **pensiero logico e computazionale** e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche. In questo paradigma, gli studenti devono essere **utenti consapevoli** di ambienti e strumenti digitali, ma anche **produttori, creatori, progettisti**. E i docenti, dalla loro parte e in particolare per quanto riguarda le competenze digitali, dovranno essere messi nelle giuste condizioni per agire come facilitatori di percorsi didattici innovativi basati su contenuti più familiari per i loro studenti.