



Istituto Comprensivo "Dante Alighieri"

Macerata

Il futuro presente

Istituto Comprensivo Dante Alighieri

I.C. DANTE ALIGHIERI - MACERATA

CURRICOLO IN VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI



DATI DI ISTITUTO: P.le Maria Montessori N.1, 62100 MACERATA (MC) Tel 0733.262100 Fax 0733.267364 Codice:
MCIC833006 (Istituto principale) Email: MCIC833006@istruzione.it - Pec: mcic833006@pec.istruzione.it

INTRODUZIONE

La competenza digitale è una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente individuate dal Parlamento Europeo nelle "Raccomandazioni" del 2006 e viene definita come la capacità di padroneggiare le nuove tecnologie, utilizzandole con autonomia, spirito critico e senso di responsabilità, nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli.

Considerando le importanti trasformazioni digitali in corso nella società attuale e il carattere pervasivo della diffusione delle nuove tecnologie, la comunità educante è chiamata a rivedere gli strumenti didattici tramite i quali si realizza il processo di insegnamento-apprendimento e a promuovere percorsi di educazione all'uso dei media, affinché gli alunni possano acquisire conoscenze e competenze digitali dal punto di vista tecnico e civico.

A quattro anni dalla pubblicazione del **Piano Nazionale Scuola Digitale**, consideriamo il **Curricolo in verticale delle Competenze Digitali** come una delle azioni chiave nella definizione del rapporto tra la nostra offerta formativa e l'innovazione tecnologica, tra il successo formativo dei nostri studenti e il loro futuro. La **rivoluzione digitale** che stiamo vivendo ormai da diversi anni, legata all'esplosione di dati, informazione e comunicazione, connettività e tecnologie, richiede **nuove conoscenze** ma soprattutto **nuove consapevolezze**. Sviluppare le competenze digitali dei nostri studenti significa anche offrire loro una nuova dimensione di **cittadinanza attiva e consapevole**.

Nel nostro Istituto la presenza e l'utilizzo di strumenti tecnologici sono ormai una realtà consolidata da anni, sia come supporto tecnico e compensativo nei casi di disabilità e di disturbi specifici di apprendimento, sia per la possibilità di progettare una didattica che utilizzi linguaggi diversi da quelli propri della lezione frontale, nella consapevolezza che la scuola digitale vada pensata non solo in funzione dell'innovazione fine a se stessa, ma anche e soprattutto delle concrete finalità didattiche.

In esecuzione del Decreto Ministeriale del 2016, Prot. n. 157, il MIUR ha promosso la realizzazione di Curricoli Digitali da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali, favorendo esperienze di progettazione partecipata, al fine di creare, sperimentare e mettere a disposizione di tutte le scuole nuovi curricoli didattici innovativi, strutturati, aperti e in grado di coinvolgere la comunità scolastica allargata.

Da qui la necessità di dotare l'Istituto di un **Curricolo Digitale** ossia di un **percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali**, di facile replicabilità, utilizzo e applicazione e necessariamente verticale. Un Curricolo Digitale con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare, declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere innovativo, teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche.

Le competenze digitali sono declinate secondo i **cinque nuclei fondanti** del quadro di riferimento DIGCOMP2.1 (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 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.

INFANZIA				
<i>NUCLEI FONDANTI</i>	<i>LIVELLO 1</i>	<i>LIVELLO 2</i>	<i>LIVELLO 3</i>	<i>LIVELLO 4</i>
<i>INFORMAZIONE</i>	Conoscere gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, schermo; LIM e tablet.	Acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante.	Assistere a rappresentazioni multimediali e guidato dall'insegnante ricerca contenuti.	Utilizzare le informazioni acquisite e applicarle in contesti digitali.
<i>COMUNICAZIONE</i>	Utilizzare le nuove tecnologie per giocare. Sotto la guida dell'insegnante, scoprire le possibilità che hanno i devices e le diverse tecnologie in contesti semplici e ricorrenti; scoprire le principali regole della comunicazione digitale.	Comunicare in ambienti digitali condividendo risorse (elaborati grafici o prodotti manuali); registrare video e audio (es. saluto ai compagni di altri gruppi).	Saper collegarsi con i compagni e le insegnanti in ambienti digitali.	Interagire con i coetanei condividendo semplici creazioni digitali.
<i>CREAZIONE DI CONTENUTI</i>	Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint).	Svolgere compiti con la supervisione dell'insegnante; registra e collega audio a	Orientarsi nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di	Utilizzare la tastiera alfabetica/numerica una volta memorizzati i simboli e

		immagini e oggetti.	input; si sa orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.	individuare le principali icone. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer; accedere a programmi didattici (online o offline) e a piattaforme.
<i>SICUREZZA</i>	Comprendere la fragilità degli strumenti tecnologici e la necessità della guida di un adulto.	Comprendere che la fruizione degli strumenti tecnologici va disciplinata.	Riconoscere le potenzialità e i rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.	Individuare i rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche (stanchezza oculare, ecc...).
<i>PROBLEM SOLVING</i>	Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive.	Conoscere le proprietà di altri strumenti tecnologici.	Sperimentare l'utilizzo di hardware e software in diversi contesti.	Stimolare il pensiero critico e computazionale; applicare coding e utilizzare software didattici specifici.

PRIMARIA				
<i>NUCLEI FONDANTI</i>	<i>LIVELLO 1</i>	<i>LIVELLO 2</i>	<i>LIVELLO 3</i>	<i>LIVELLO 4</i>
<i>INFORMAZIONE</i>	Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni (videoscrittura, disegno...)	Saper utilizzare con maggior dimestichezza, ma sempre in modo guidato, gli applicativi più comuni (videoscrittura, disegno...)	Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) e gli applicativi (videoscrittura, disegno...) in parziale autonomia con la supervisione	Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) e gli applicativi (videoscrittura, disegno...) in completa autonomia con la supervisione

			dell'insegnante	dell'insegnante
<i>COMUNICAZIONE</i>	Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) in modo guidato per comunicare contenuti	Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) con maggior dimestichezza, ma sempre in modo guidato per comunicare contenuti	Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) e gli applicativi (videoscrittura, disegno....) in parziale autonomia con la supervisione dell'insegnante per comunicare contenuti	Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) e gli applicativi (videoscrittura, disegno....) in completa autonomia con la supervisione dell'insegnante per comunicare contenuti
<i>CREAZIONE DI CONTENUTI</i>	Saper utilizzare in modo guidato il computer e le principali periferiche per la realizzazione di prodotti	Saper utilizzare con maggior dimestichezza, con maggior dimestichezza, ma sempre in modo guidato il computer e le principali periferiche per la realizzazione di prodotti	Saper utilizzare in parziale autonomia con la supervisione dell'insegnante, il computer, le principali periferiche e la LIM per la realizzazione di prodotti	Saper navigare la rete per ricavare informazioni. Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione via web per la realizzazione di prodotti in completa autonomia con la supervisione dell'insegnante
<i>SICUREZZA</i>	Prendere consapevolezza del web e dei suoi rischi	Prendere consapevolezza del web e dei suoi rischi	Acquisire il concetto di protezione dei dati personali	Saper navigare la rete per ricavare informazioni in modo sicuro
<i>PROBLEM SOLVING</i>	Saper utilizzare in modo guidato la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi	Saper utilizzare con maggior dimestichezza, ma sempre in modo guidato la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi	Saper utilizzare in parziale autonomia con la supervisione dell'insegnante la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi.	Saper utilizzare in completa autonomia con la supervisione dell'insegnante la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi.

SECONDARIA

<i>NUCLEI FONDANTI</i>	<i>LIVELLO 1</i>	<i>LIVELLO 2</i>	<i>LIVELLO 3</i>	<i>LIVELLO 4</i>
<i>INFORMAZIONE</i>	<p>Saper organizzare, archiviare e recuperare, in modo guidato, dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato in locale</p> <p>Saper ricercare dati in un ambiente digitale strutturato in locale e in rete in modo guidato</p>	<p>Saper organizzare, archiviare e recuperare con maggior dimestichezza, ma sempre in modo guidato, dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato in locale</p> <p>Saper ricercare dati in un ambiente digitale strutturato in locale e in rete in modo guidato, accedere e navigare al loro interno</p>	<p>Saper organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato in locale, in autonomia</p> <p>Saper ricercare dati in un ambiente digitale strutturato in locale e in rete in modo autonomo, accedere e navigare al loro interno</p>	<p>Saper organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali in locale ed in cloud, in autonomia</p> <p>Saper elaborare strategie e chiavi di ricerca personali per ricercare dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato in locale e in rete, accedere e navigare al loro interno</p>
	<p>Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni (videoscrittura, disegno...)</p>	<p>Saper utilizzare con maggior dimestichezza, ma sempre in modo guidato, gli applicativi più comuni (videoscrittura, disegno...)</p>	<p>Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) e gli applicativi (videoscrittura, disegno...) in parziale autonomia con la supervisione dell'insegnante</p>	<p>Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) e gli applicativi (videoscrittura, disegno...) in completa autonomia con la supervisione dell'insegnante</p>
<i>COMUNICAZIONE</i>	<p>Saper interagire e condividere dati, informazione e contenuti utilizzando alcune tecnologie digitali proposte dalla scuola in modo guidato</p>	<p>Saper interagire e condividere dati, informazione e contenuti utilizzando la maggior parte delle tecnologie</p>	<p>Saper interagire e condividere dati, informazione e contenuti utilizzando le tecnologie digitali proposte dalla scuola per collaborare e comunicare con gli</p>	<p>Saper interagire e condividere dati, informazione e contenuti utilizzando le tecnologie digitali appropriate per collaborare e comunicare con</p>

		digitali proposte dalla scuola in modo parzialmente guidato	altri in modo autonomo	gli altri in modo autonomo
<i>CREAZIONE DI CONTENUTI</i>	<p>Creare semplici contenuti digitali utilizzando i software di uso più comune in modo guidato.</p> <p>Eseguire semplici sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere facili problemi in modo guidato</p>	<p>Creare semplici contenuti digitali utilizzando i software di uso più comune</p> <p>Programmare semplici sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere facili problemi in modo guidato</p>	<p>Creare contenuti digitali utilizzando software diversi come mezzo di espressione personale</p> <p>Programmare sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere problemi</p>	<p>Creare e sviluppare contenuti digitali utilizzando in piena autonomia software diversi come mezzo di espressione personale</p> <p>Progettare e sviluppare sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere problemi e come mezzo di espressione personale</p>
<i>SICUREZZA</i>	Essere consapevole del problema della sicurezza del dispositivo, dei dati che contiene, della navigazione sul web	Essere in grado di proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali in modo guidato, consapevole dei pericoli della navigazione su web per se stesso e per gli altri	Essere in grado di proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali, consapevole dei pericoli della navigazione su web per se stesso e per gli altri	Essere in grado di proteggere dispositivi e contenuti digitali, consapevole dei problemi della sicurezza legati ai dati personali e alla privacy
<i>PROBLEM SOLVING</i>	<p>Scegliere gli appropriati strumenti digitali per risolvere semplici problemi concettuali in modo guidato</p> <p>Risolvere semplici problemi tecnici in modo guidato relativi ai dispositivi</p>	<p>Scegliere gli appropriati strumenti digitali per risolvere semplici problemi concettuali</p> <p>Risolvere semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi</p>	<p>Individuare e risolvere semplici problemi concettuali valutando gli strumenti digitali da utilizzare tra quelli proposti dalla scuola</p> <p>Risolvere semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali</p>	<p>Individuare e risolvere semplici problemi concettuali valutando gli strumenti digitali da utilizzare tra quelli proposti dalla scuola. Adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze e per migliorare il proprio apprendimento. Individuare e risolvere comuni problemi tecnici.</p>