



All'Albo

Agli Atti

CURRICOLO DIGITALE

PREMESSA

COMPETENZA DIGITALE

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 significa anche offrire una nuova dimensione di cittadinanza attiva e consapevole.

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).

Le **Indicazioni nazionali per il curricolo** della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione del 2012 non offrono una declinazione dettagliata delle competenze digitali, metacognitive, metodologiche e sociali come invece avviene per le competenze culturali connesse alle discipline. Di esse si rintracciano, comunque, riferimenti nella Premessa, nei paragrafi dedicati all'ambiente di apprendimento, in diversi traguardi delle varie discipline, in particolare, nel paragrafo dedicato alla disciplina di Tecnologia.

Come specificato all'interno del **Piano Nazionale per la Scuola Digitale**, "[...] le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva), ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata, come anticipato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa e come ancor meglio sottolineato da framework come 21st Century Skills (Competenze per il 21mo secolo), promosso dal World Economic Forum".

L'aspetto educativo connesso all'uso delle TIC viene, inoltre, approfondito nel documento proposto dal MIUR ad integrazione delle Indicazioni Nazionali: **il Silabo di Educazione Civica Digitale** (gennaio 2018), dove quest'ultima viene intesa come una nuova dimensione che aggiorna ed integra l'educazione civica, finalizzata a consolidare ulteriormente il ruolo della scuola nella formazione di cittadini in grado di partecipare attivamente alla vita democratica.

Competenza digitale significa, quindi, padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con autonomia, spirito critico, consapevolezza e responsabilità nel

rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

Il **Piano Nazionale Scuola Digitale** nella sezione dedicata a competenze e contenuti, si pone tra gli obiettivi quello di innovare i curricula scolastici alla luce delle competenze chiave, e tra queste quelle digitali, che ci si impegna a definire secondo una matrice comune. Produrre contenuti digitali - si afferma - richiede competenze logiche e computazionali, tecnologiche e operative, argomentative, semantiche ed interpretative.

La scuola deve costruire degli ambienti di apprendimento in cui le tecnologie possano essere utilizzate con un atteggiamento di ricerca e collaborazione tra docenti e studenti al fine di favorire la comprensione critica, la "presa di coscienza" della complessità sociale e informativa, come il dialogo, la partecipazione e la costruzione di interessi comuni. 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 caratterizzato da 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.

A tal fine, il Primo Circolo Didattico "Marconi" di Casamassima, in perfetta sintonia con le indicazioni provenienti dal Consiglio Europeo e dal MIUR ha progettato un curriculum digitale verticale per la scuola primaria in cui le competenze digitali sono 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 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.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA DIGITALE					
FONTI DI LEGITTIMAZIONE		Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006 Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari 2018 Framework Dig Comp 1.0, 2.0, 2.1 Framework Digital Competence Assessment Sillabo di Educazione Civica Digitale (gennaio 2018)					
DISCIPLINE di riferimento e concorrenti		TUTTE					
AREE DIDATTICHE	AREE DIGICOMP	COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE e ABILITA'				
			PRIMA	SECONDA	TERZA	QUARTA	QUINTA
TECNOLOGIA DIGITALE	INFORMAZIONE	Navigare in Internet Ricerca informazioni Raccogliere e salvare informazioni			Navigare in internet: reperire immagini	Navigare in internet: reperire informazioni	Utilizzare il browser e il motore di ricerca per la ricerca, il salvataggio dal web.
	CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	MULTIMEDIALITA' Creare contenuti digitali Modificare/integrare per creare nuovi contenuti Conoscere il diritto d'autore	Conoscere il PC (hardware e periferiche) Utilizzare giochi didattici per consolidare uso di mouse e tastiera (software Beebot)	Consolidare l'utilizzo di periferiche. Utilizzare Paint per disegnare. Utilizzare word per l'avvio alla videoscrittura	Conoscere il sistema operativo: sistema a finestre e cartelle. Utilizzare Word: testi e inserimento immagini	Utilizzare il Sistema Operativo: creare un file e una cartella, salvare un file Utilizzare Word: le tabelle e il salvataggio del file.	Utilizzare il Sistema Operativo: drag and drop – copia e incolla Utilizzare Word: stesura, formattazione e revisione. Avviare l'uso di Power Point per le presentazioni.

AREE DIDATTICHE	AREE DIGICOMP	COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE e ABILITA'				
			PRIMA	SECONDA	TERZA	QUARTA	QUINTA
PENSIERO COMPUTAZIONALE	CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	PROGRAMMAZIONE Comprendere cosa c'è dietro un programma Comprendere i principi della programmazione	Avviare alla programmazione con Coding e Robotica unplugged: Pixelart, CodyRoby, oggetti programmabili (Cubetto, DOC, Beebot, Mind senza App, MTiny)	Consolidare Coding unplugged con Matatalab Avviare alla programmazione visuale a blocchi: code.org/scratch jr Robotica unplugged: Ozobot con i codici colore.	Consolidare la programmazione con l'uso di strumenti digitali: Robotica con app.: Mind per programmare Programmazione a blocchi: corso su code.org/avvio scratch	Consolidare l'uso di strumenti digitali per Coding: la programmazione visuale a blocchi con Scratch. Robotica: costruzione e programmazione con Lego wedo 2.0, Ozobot con Ozoblockly Avviare all' elettronica educativa: circuiti morbidi	Utilizzare software diversi per Coding: la programmazione visuale a blocchi con Mblock. Robotica: programmazione di Codey Rocky, Mbot con MBlock, Costruzione e programmazione con Strawbees. Elettronica: Thirsty Plant, Programmazione Neuron con Mblock. Little bits
	PROBLEM SOLVING	Identificare bisogni e risorse digitali Prendere decisioni sugli strumenti appropriati Utilizzare creativamente le risorse digitali per risolvere problemi					

AREE DIDATTICHE	AREE DIGICOMP	COMPETENZE SPECIFICHE	CONOSCENZE e ABILITA'				
			PRIMA	SECONDA	TERZA	QUARTA	QUINTA
CITTADINANZA DIGITALE	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 Condividere opinioni e competenze Costruire relazioni virtuose.	Partecipare ad eventi/ progetti online. Partecipare a videolezioni su Teams	Partecipare ad eventi/ progetti online. Conoscere i principali strumenti per l'interazione sincrona su Teams.	Accedere e partecipare su piattaforme online. Utilizzare i principali strumenti di interazione sincrona su Teams.	Condividere in forma guidata contenuti su piattaforme online. Utilizzare i principali strumenti di interazione sincrona e asincrona su Teams.	Accedere, partecipare e condividere su piattaforme online. Conoscere ed utilizzare le principali app di office 365.
	SICUREZZA	Comprendere l'importanza della protezione personale Proteggere dati Proteggere l'identità digitale Conoscere le misure di sicurezza (uso sicuro e sostenibile)	Riflettere su analogie/differenze della comunicazione in presenza o virtuale. Riflettere sui comportamenti corretti durante le videolezioni su Teams.	Avviare alla COMUNICAZIONE NON OSTILE on line: 1. manifesto delle parole piumate. 2. le regole delle lezioni online su Teams.	Conoscere i RISCHI legati alla rete: Generazioni connesse: 1. I super errori. 2.le regole delle lezioni online su Teams.	Conoscere la NETIQUETTE : Generazioni connesse: 1. I super errori. 2.le regole delle lezioni online su Teams.	Conoscere le modalità di PROTEZIONE DEI DATI : Generazioni connesse: 1. I super errori. 2.le regole delle lezioni online su Teams.

N.B. Gli strumenti hardware e software individuati sono indicativi e consigliati in quanto materiale in dotazione della scuola.

RUBRICA DI VALUTAZIONE

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.
TECNOLOGIA DIGITALE	Produce semplici elaborati digitali e solo guidato dall'insegnante.	Produce semplici elaborati digitali con la supervisione dell'insegnante	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.
PENSIERO COMPUTAZIONALE	Utilizza la tecnologia o artefatti in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante	Utilizza la tecnologia o artefatti 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.
CITTADINANZA DIGITALE	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. Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto. Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	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. 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.

Casamassima, 1 settembre 2020

Animatore Digitale
Ins. Daniela Troia

Dirigente Scolastico
prof. Francesco Mario Pio Damiani

Approvato dal Collegio Docenti con delibera n.9 in data 01/09/2020