



ISTITUTO COMPRENSIVO "RESTA - DE DONATO GIANNINI"

SCUOLA DELL'INFANZIA - SCUOLA PRIMARIA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Via Mola n.2 - 70010 T U R I (BA)

Tel. 080 8915002 - 080 8915003

PEO: baic833003@istruzione.it

Codice Fiscale: 91108140723

PEC: baic833003@pec.istruzione.it

Codice Univoco IPA: UFXIHT

SITO WEB: <https://restadedonatogiannini.edu.it>

Codice Ministeriale BAIC833003

CURRICOLO VERTICALE TRASVERSALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

Premessa

La competenza digitale fa parte del quadro delle competenze chiave per l'apprendimento permanente trattate nel documento *Key Competences for Lifelong Learning*. Si tratta di competenze essenziali per i cittadini per la realizzazione personale, per uno stile di vita sano e sostenibile, per l'occupabilità, la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, competenze che riguardano l'intero arco della vita.

Le competenze digitali per il lavoro e per la vita sono in cima all'agenda politica europea: infatti, la strategia dell'*European Skills Agenda* del 1° luglio 2020 per le competenze digitali e le iniziative politiche correlate hanno l'obiettivo di promuovere le competenze digitali per tutti, anche sostenendo gli obiettivi del *Digital Education Action Plan*, al fine di migliorare le abilità e le competenze digitali per la trasformazione digitale e promuovere lo sviluppo di un sistema di istruzione digitale ad alte prestazioni.

Già nella Raccomandazione del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018, la competenza digitale viene così descritta: "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, la sicurezza, le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico".

La competenza digitale, quindi, è multidimensionale, in quanto implica un'integrazione di abilità e capacità di natura cognitiva, metacognitiva, critica, etica, tecnica, pratico-procedurale, metodologica, strategica, mediale, comunicativa, relazionale e sociale. Avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curriculum digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici. Il Curriculum è in linea con il **DigComp 2.2**.

Dal Documento DigComp 2.2 - Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini - La competenza digitale è una delle competenze chiave per l'apprendimento permanente. È stata definita per la prima volta nel 2006 e, dopo un aggiornamento della raccomandazione del Consiglio nel 2018, recita come segue: "La competenza digitale implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Comprende l'alfabetizzazione all'informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico" Di seguito le cinque aree di competenza



Di seguito i descrittori del modello concettuale di riferimento:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

2. Comunicazione e collaborazione

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

3. Creazione di contenuti digitali

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

4. Sicurezza

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

5. Risolvere problemi

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare i divari di competenze digitali

Si vuole garantire a tutti gli studenti, sin dall'inizio del percorso scolastico, la possibilità di accrescere le competenze digitali e, quindi, garantire loro un futuro di sviluppo, educazione, salute, sicurezza e lavoro favorendo lo sviluppo di una cittadinanza digitale attiva e consapevole.

SCULA DELL'INFANZIA

La funzione educativa della Scuola dell'Infanzia si articola in compiti di natura culturale e di "formazione assistita" che, nel valorizzare l'esperienza del singolo bambino, avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. La Scuola dell'Infanzia tiene conto del fatto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. Tutti i campi di esperienza sono coinvolti nello sviluppo delle competenze chiave europee e, quindi, anche della competenza digitale: gli strumenti digitali aiuteranno a sviluppare competenze che saranno necessarie per le prestazioni cognitive dei futuri studenti, come la risoluzione dei problemi, la creazione di strutture di pensiero e la comprensione dei processi.

Al termine della Scuola dell'Infanzia con la guida dell'insegnante il bambino ...

- riconosce e distingue i principali device (PC, tablet, notebook)
- riconosce icone utilizzate in un dispositivo dotato di sistema touchscreen
- visiona immagini, animazioni, video
- utilizza strumenti di apprendimento innovativi per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche
- esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico
- naviga all'interno di ambienti digitali noti

Curricolo verticale trasversale per lo sviluppo della competenza digitale

DIMENSIONE	Descrittori di competenza	Traguardi di competenza	
		Scuola Primaria <i>L'alunno ...</i>	Scuola Secondaria <i>Lo studente ...</i>
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 <i>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</i>	<u>con l'aiuto dell'insegnante</u> • scopre come accedere ai dati attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali • identifica semplici strategie di ricerca personale • ricerca informazioni e contenuti digitali	<u>in modo autonomo</u> • individua, spiega e soddisfa i propri fabbisogni informativi • svolge ricerche per trovare dati, informazioni e contenuti adatti negli ambienti digitali • scopre e spiega come accedere a dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno • seleziona ed elabora strategie di ricerca adeguate alle esigenze
	1.2 <i>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</i>	• rileva l'affidabilità delle fonti comuni di dati	• analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 <i>Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</i>	• scopre come recuperare e salvare dati e li organizza in modo semplice	• organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali

DIMENSIONE	Descrittori di competenza	Traguardi di competenza	
		Scuola Primaria <i>L'alunno ...</i>	Scuola Secondaria <i>Lo studente ...</i>
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 <i>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</i>	<u>con l'aiuto dell'insegnante</u> identifica e utilizza tecnologie semplici e mezzi di comunicazione per interagire correttamente in un determinato contesto	<u>in modo autonomo</u> utilizza in contesti complessi le diverse tecnologie digitali per l'interazione e la comunicazione
	2.2 <i>Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</i>	riconosce semplici tecnologie digitali per condividere dati e informazioni attraverso prassi semplici di riferimento	conosce e utilizza opzioni di condivisione a scopo collaborativo e divulgativo
	2.3 <i>Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</i>	individua semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale	utilizza strumenti e tecnologie digitali per promuovere la partecipazione alla vita scolastica e pubblica
	2.4 <i>Collaborare attraverso le tecnologie digitali</i>	sceglie strumenti e tecnologie digitali per operare in modalità collaborativa	utilizza applicativi per creare, sviluppare e socializzare prodotti multimediali in modo collaborativo
	2.5 <i>Netiquette</i>	comunica correttamente nelle interazioni digitali	riconosce la necessità di adottare comportamenti adeguati negli ambienti digitali
	2.6 <i>Gestire l'identità digitale</i>	conosce il concetto e il valore di identità digitale e riflette su eventuali rischi in rete	conosce il concetto di identità digitale declinato nelle sue diverse forme ed è in grado di gestire il proprio account correttamente

DIMENSIONE	Descrittori di competenza	Traguardi di competenza	
		Scuola Primaria <i>L'alunno ...</i>	Scuola Secondaria <i>Lo studente ...</i>
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	<u>con l'aiuto dell'insegnante</u> • rappresenta i dati in una tabella o in un grafico • trova modalità per creare contenuti digitali semplici	<u>in modo autonomo</u> • realizza prodotti multimediali di vario genere
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	• utilizza e modifica informazioni e contenuti creando presentazioni multimediali a partire da un modello	• integra e reinterpreta prodotti digitali utilizzando software e Web App
	3.3 Copyright e licenze	• individua semplici regole di copyright	• conosce e rispetta le regole del diritto d'autore • seleziona immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright • indica le fonti di informazione
	3.4 Programmazione	• elenca ed esegue semplici istruzioni, sia unplugged sia in formato digitale per risolvere un problema o svolgere un compito semplice.	• impartisce ed interpreta istruzioni sulla base di una codifica concordata • realizza semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

DIMENSIONE	Descrittori di competenza	Traguardi di competenza	
		Scuola Primaria <i>L'alunno ...</i>	Scuola Secondaria <i>Lo studente ...</i>
4. Sicurezza	4.1 <i>Proteggere i dispositivi</i>	<u>con l'aiuto dell'insegnante</u> • individua modalità elementari per proteggere il dispositivo in uso	<u>in modo autonomo</u> • conosce i modi per proteggere i dispositivi propri e di comune utilizzo avendone cura e rispetto
	4.2 <i>Proteggere i dati personali e la privacy</i>	• sceglie semplici modalità per proteggere dati personali e la privacy negli ambienti digitali	• sceglie semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy • conosce i rischi legati alla pubblicazione di informazioni e immagini personali • distingue contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulle piattaforme digitali • sa che cos'è e come si crea l'identità digitale personale • conosce che cos'è un profilo social e quali sono le opzioni sulla privacy • riconosce le diverse varianti di "identità digitale" profilandosi sui social o sui siti
	4.3 <i>Proteggere la salute e il benessere</i>	• distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute e il benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali	• riconosce i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizza le tecnologie digitali
	4.4 <i>Proteggere l'ambiente</i>	• riconosce semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo	• adotta semplici atteggiamenti sostenibili quali non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.

DIMENSIONE	Descrittori di competenza	Traguardi di competenza	
		Scuola Primaria <i>L'alunno ...</i>	Scuola Secondaria <i>Lo studente ...</i>
5. Risolvere problemi	5.1 <i>Risolvere problemi tecnici</i>	<u>con l'aiuto dell'insegnante</u> • individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identifica semplici soluzioni per risolverli.	<u>in modo autonomo</u> • individua e si adopera per risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali
	5.2 <i>Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</i>	• segue le indicazioni riguardo all'utilizzo delle soluzioni tecnologiche e degli strumenti digitali proposti dalla scuola	• usa con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte alle proprie necessità di apprendimento • adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso)
	5.3 <i>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</i>	• individua semplici strumenti e tecnologie digitali per creare storie o semplici giochi	• sa gestire situazioni nuove che possono sorgere in ambiente digitale nella creazione di un prodotto
	5.4 <i>Individuare i divari di competenze digitali</i>	• riconosce la necessità di sviluppare la propria competenza digitale per essere al passo con i tempi	• è consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale • conosce le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione