**CURRICOLO VERTICALE DELLA COMPETENZA DIGITALE**

a.s. 2018/19

*Competenza digitale significa “****padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie****”, ma soprattutto utilizzarle con “****autonomia 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.*

**AREE DI COMPETENZA DIGITALE**

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.

In riferimento all’area della sicurezza, per tutelare i dati personali degli studenti minorenni si sottolinea la necessità di utilizzare esclusivamente account con dominio istituzionale **@ictalamona.it**

“La responsabilità è l’atteggiamento che connota la **competenza digitale**. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate.

Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sull’educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell’uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri” (tratto da Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari).

In tal senso è fondamentale il coinvolgimento e la collaborazione delle famiglie nel supportare il percorso di formazione della competenza digitale.

**LIVELLO SCOLASTICO**: ultimo anno scuola dell’infanzia

|  |  |
| --- | --- |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze.** | **Esiti formativi.**  **(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli obiettivi d’ apprendimento)** |
| Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. | Manifesta curiosità e voglia di sperimentare.  Utilizza materiali e risorse comuni.  Utilizza gli errori come fonte di conoscenza.  Dimostra prime abilità di tipo logico.  Inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. |

**LIVELLO SCOLASTICO**: fine classe seconda scuola primaria

|  |  |
| --- | --- |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze.** | **Esiti formativi.**  **(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli obiettivi d’ apprendimento)** |
| Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. | Riconosce le principali componenti delle seguenti TIC: pulsante di accensione del PC, monitor, tastiera, mouse e LIM.  Utilizza la strumentazione informatica in modo appropriato.  Utilizza il pc assumendo una posizione corretta  Inizia a sviluppare la capacità oculo-manuale attraverso l’utilizzo delle TIC (mouse e touch screen) |
| Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. | Utilizza gli strumenti tecnologici per eseguire semplici giochi didattici. |

**LIVELLO SCOLASTICO**: fine classe quarta scuola primaria

|  |  |
| --- | --- |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze.** | **Esiti formativi.**  **(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli obiettivi d’ apprendimento)** |
| Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. | Accende e spegne in modo corretto la macchina  Utilizza guidato il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer.  Utilizza guidato alcune funzioni principali: creare un file, aprire e chiudere un file, creare una cartella. |
| Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. | Usa guidato semplici software didattici. |
| Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. | Guidato dall’insegnante, utilizza la rete per scopi di informazione e ricerca. |

**LIVELLO SCOLASTICO**: ultimo anno scuola primaria

|  |  |
| --- | --- |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze.** | **Esiti formativi.**  **(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli obiettivi d ’apprendimento)** |
| Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. | Accende e spegne in modo corretto la macchina in autonomia  Utilizza il mouse e la tastiera con sicurezza.  Utilizza alcune funzioni principali: creare un file, aprire e chiudere salvare un file, creare una cartella. |
| Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. | Usa software didattici (programmi di video scrittura , scratch code.org, padlet...) |
| Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. | Guidato dall’insegnante, utilizza la rete per scopi di informazione e ricerca. |

**LIVELLO SCOLASTICO**: classe prima scuola secondaria di I grado

|  |  |
| --- | --- |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze.** | **Esiti formativi.**  **(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli obiettivi d’ apprendimento)** |
| Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di prodotti, anche di tipo digitale.  Sa utilizzare comunicazioni procedurali per eseguire compiti operativi semplici, anche collaborando e cooperando con i compagni. | Utilizza con il supporto dell’insegnante le principali funzioni di alcune applicazioni informatiche di base per realizzare un prodotto digitale, in relazione a specifiche esigenze, singolarmente o a piccoli gruppi (esempi: programmi di video-scrittura, presentazioni, mappe concettuali, foglio di calcolo). |
| Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione | Utilizza internet per reperire e selezionare informazioni utili. |
| Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o info-grafiche, anche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione | Conosce e applica i concetti base del pensiero logico computazionale al fine di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici (robotica educativa) |

**LIVELLO SCOLASTICO**: classe seconda scuola secondaria di I grado

|  |  |
| --- | --- |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze.** | **Esiti formativi.**  **(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli obiettivi d’apprendimento)** |
| Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di prodotti, anche di tipo digitale.  Sa utilizzare comunicazioni procedurali per eseguire compiti operativi semplici, anche collaborando e cooperando con i compagni. | Utilizza con il supporto dell’insegnante le principali funzioni di alcune applicazioni informatiche di base per realizzare un prodotto digitale, in relazione a specifiche esigenze, singolarmente o a piccoli gruppi (esempi: programmi di video-scrittura, presentazioni, mappe concettuali, foglio di calcolo). |
| Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione | Utilizza internet per reperire e selezionare informazioni utili. |
| Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o info-grafiche, anche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione | Realizza, con il supporto dell’insegnante, un semplice progetto di uno spazio fisico, oggetto o prodotto digitale (esempi: la rappresentazione di oggetti o ambienti).  Conosce e applica i concetti base del pensiero logico computazionale al fine di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici (scratch) |

**LIVELLO SCOLASTICO**: classe terza scuola secondaria di I grado

|  |  |
| --- | --- |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze.** | **Esiti formativi.**  **(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli obiettivi d apprendimento)** |
| Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di prodotti, anche di tipo digitale.  Sa utilizzare comunicazioni procedurali per eseguire compiti operativi semplici, anche collaborando e cooperando con i compagni. | Utilizza con il supporto dell’insegnante le principali funzioni di alcune applicazioni informatiche di base per realizzare un prodotto digitale, in relazione a specifiche esigenze, singolarmente o a piccoli gruppi (esempi: programmi di video-scrittura, presentazioni, mappe concettuali, foglio di calcolo). |
| Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione | Utilizza internet per reperire e selezionare informazioni utili in modo funzionale e creativo |
| Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o info-grafiche, anche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione | Realizza, con il supporto dell’insegnante, un semplice progetto di uno spazio fisico, oggetto o prodotto digitale (esempi: la rappresentazione di oggetti).  Conosce e applica i concetti base del pensiero logico computazionale al fine di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici (Scratch e Arduino) |