**CURRICOLO DI RETE PER LA COMPETENZA DIGITALE**

***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 implica abilità di base nelle tecnologie dell’informazione e della comunicazione (TIC): l’uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.*

Si ritrovano **abilità e conoscenze** che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline quindi tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, utilizzarle con autonomia e responsabilità nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. **In questo senso, tutti gli insegnanti 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.

*“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: PRIMO ANNO SCUOLA INFANZIA (3 ANNI)** |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze** | **Nuclei tematici** | **Esiti formativi**(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli “Obiettivi d’apprendimento”)livelli di competenza |
| **Avanzato** | **Base** |
| Inizia a riconoscere le macchine e gli strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. | Vedere  Osservare |  |  |

|  |
| --- |
| **Livello scolastico: SECONDO ANNO SCUOLA INFANZIA (4 ANNI)** |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze** | **Nuclei tematici** | **Esiti formativi**(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli “Obiettivi d’apprendimento”)livelli di competenza |
| **Avanzato** | **Base** |
| Inizia a riconoscere le macchine e gli strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. | Vedere  Osservare |  |  |

|  |
| --- |
| **Livello scolastico: ULTIMO ANNO SCUOLA INFANZIA e PRIMO ANNO SCUOLA PRIMARIA** |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze** | **Nuclei tematici** | **Esiti formativi**(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli “Obiettivi d’apprendimento”)livelli di competenza |
| **Avanzato** | **Base** |
| Inizia a riconoscere le macchine e gli strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. | Vedere  Osservare | Manifesta curiosità e voglia di sperimentare.Dimostra prime abilità di tipo logico.Inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media e delle tecnologie.Riconosce e utilizza le principali componenti delle seguenti TIC:* pulsante di accensione del PC, monitor, tastiera, mouse e LIM.
* Inizia a sviluppare la capacità oculo-manuale attraverso l’utilizzo delle TIC.
* Utilizza gli strumenti tecnologici per eseguire semplici giochi didattici.
 | Manifesta curiosità e voglia di sperimentare.Dimostra prime abilità di tipo logico.Inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media e delle tecnologie.Riconosce e utilizza guidato le principali componenti delle seguenti TIC:* pulsante di accensione del PC, monitor, tastiera, mouse e LIM.
* Sviluppa la capacità oculo-manuale attraverso l’utilizzo delle TIC.
* Utilizza gli strumenti tecnologici per eseguire giochi didattici.
 |

|  |
| --- |
| **Livello scolastico: SECONDO ANNO SCUOLA PRIMARIA** |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze** | **Nuclei tematici** | **Esiti formativi**(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli “Obiettivi d’apprendimento”)livelli di competenza |
| **Avanzato** | **Base** |
| Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. | Vedere e osservare |  |  |
| Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. | Intervenire e trasformare |   |   |
| Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. | Prevedere eimmaginare |  |  |

|  |
| --- |
| **Livello scolastico: TERZO ANNO SCUOLA PRIMARIA** |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze** | **Nuclei tematici** | **Esiti formativi**(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli “Obiettivi d’apprendimento”)livelli di competenza |
| **Avanzato** | **Base** |
| Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. | Vedere e osservare | Accende e spegne in autonomia la macchina.Utilizza mouse e tastiera con sicurezza.Utilizza alcune funzioni principali: individuare un file in una cartella, aprire e chiudere un file. | Accende e spegne la macchina.Utilizza mouse e tastiera.Utilizza guidato alcune funzioni principali: individuare un file in una cartella, aprire e chiudere un file. |
| Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. | Intervenire e trasformare | Utilizza in autonomia semplici software didattici. | Utilizza guidato semplici software didattici. |
| Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. | Prevedere eimmaginare | Utilizza il pc in sicurezza assumendo la posizione corretta.Individua i rischi fisici nell’utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. | Utilizza il pc assumendo la posizione corretta.Conosce alcuni rischi nell’utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche |

|  |
| --- |
| **Livello scolastico: QUARTO ANNO SCUOLA PRIMARIA** |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze** | **Nuclei tematici** | **Esiti formativi**(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli “Obiettivi d’apprendimento”)livelli di competenza |
| **Avanzato** | **Base** |
| Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. | Vedere e osservare |  |  |
| Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. | Intervenire e trasformare |   |   |
| Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. | Prevedere eimmaginare |  |  |

|  |
| --- |
| **Livello scolastico: QUINTO ANNO SCUOLA PRIMARIA** |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze** | **Nuclei tematici** | **Esiti formativi**(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli “Obiettivi d’apprendimento”)livelli di competenza |
| **Avanzato** | **Base** |
| Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. | Vedere  e osservare | Riconosce e documenta le funzioni principali di una nuova applicazione informaticaUtilizza le principali funzioni di alcune applicazioni informatiche di base per realizzare lavori digitali in relazione a specifiche esigenze, singolarmente o a piccoli gruppi.Rappresenta i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. | Riconosce e documenta guidato dall’insegnante le funzioni principali di una nuova applicazione informaticaUtilizza, guidato le principali funzioni di alcune applicazioni informatiche di base per realizzare lavori digitali in relazione a specifiche esigenze, singolarmente o a piccoli gruppi.Guidato dall’insegnante, rappresenta i dati dell’osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. |
| Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. | Intervenire e trasformare | Utilizza con sicurezza software didattici.Cerca, seleziona, scarica, installa sul computer un comune programma di utilità. | Utilizza software didattici.Guidato cerca, seleziona, scarica, installa sul computer un comune programma di utilità |
| Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. | Prevedere eimmaginare | Organizza una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.Utilizza con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.Utilizza il pc in sicurezza assumendo la posizione corretta.Utilizza la rete per scopi di informazioni e ricerca anche collaborando coi compagni.Individua i rischi fisici nell’utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.Individua i rischi nell’utilizzo della rete Internet e alcuni comportamenti preventivi e correttivi.  | Guidato organizza una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni.Utilizza le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.Utilizza il pc assumendo la posizione corretta.Guidato dall’insegnante utilizza la rete per scopi di informazioni e ricerca.Conosce alcuni rischi nell’utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche.Conosce alcuni comportamenti da evitare quando si è in rete. |

|  |
| --- |
| **Livello scolastico: PRIMO ANNO SCUOLA SECONDARIA** |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze** | **Nuclei tematici** | **Esiti formativi**(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli “Obiettivi d’apprendimento”)livelli di competenza |
| **Avanzato** | **Base** |
| 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 cooperando coi compagni.  | / |   |   |
| 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. | / |   |   |
| Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o info-grafiche, anche relative alla struttura ed al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. | / |  |  |

|  |
| --- |
| **Livello scolastico: SECONDO ANNO SCUOLA SECONDARIA** |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze** | **Nuclei tematici** | **Esiti formativi**(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli “Obiettivi d’apprendimento”)livelli di competenza |
| **Avanzato** | **Base** |
| 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 cooperando coi compagni.  | / |   |   |
| 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. | / |   |   |
| Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o info-grafiche, anche relative alla struttura ed al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. | / |  |  |

|  |
| --- |
| **Livello scolastico: TERZO ANNO SCUOLA SECONDARIA** |
| **Traguardi per lo sviluppo delle competenze** | **Nuclei tematici** | **Esiti formativi**(espressi sotto forma di abilità e conoscenze con riferimento agli “Obiettivi d’apprendimento”)livelli di competenza |
| **Avanzato** | **Base** |
| Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di prodotti, anche di tipo digitale. | / | Si accosta a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità | Guidato si accosta a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità |
| Sa utilizzare comunicazioni procedurali per eseguire compiti operativi semplici, anche cooperando coi compagni.  |  | Utilizza le principali funzioni di alcune applicazioni informatiche di base per realizzare lavori digitali, in relazione a specifiche esigenze, singolarmente o a piccoli gruppi (esempi: programmi di videoscrittura, presentazioni, mappe concettuali, foglio di calcolo)Progetta una gita d’istruzione o la visita ad una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.  | Utilizza, se guidato, le principali funzioni di alcune applicazioni informatiche di base per realizzare prodotto digitale, in relazione a specifiche esigenze, singolarmente o a piccoli gruppi (esempi: programmi di videoscrittura, presentazioni, mappe concettuali, foglio di calcolo). Guidato progetta una gita d’istruzione o la visita ad una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili. |
| 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 con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati ed informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.Utilizza internet per reperire, selezionare informazioni utili in modo funzionale e creativo. | Utilizza con consapevolezza le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati ed informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.Utilizza internet per reperire, selezionare informazioni utili. |
| Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o info-grafiche, anche relative alla struttura ed al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione. | / | Realizza un semplice progetto di uno spazio fisico, oggetto o prodotto digitale (esempi: la rappresentazione di oggetti o ambienti, immagini interattive con l’ausilio di software specifici). Conosce ed applica i concetti base del pensiero logico computazionale al fine di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici.Programma ambienti informatici ed elabora semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot. | Realizza, se guidato, un semplice progetto di uno spazio fisico, oggetto o prodotto digitale (esempi: la rappresentazione di oggetti o ambienti, immagini interattive con l’ausilio di software specifici). Conosce ed applica i concetti base del pensiero logico computazionale al fine di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici.Guidato programma ambienti informatici ed elabora semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot. |