

CURRICULO DI CITTADINANZA DIGITALE

COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compresa la cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

PROFILO IN USCITA - COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA	
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>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.</p> <p>Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sulla 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 sé stessi e agli altri.</p> <p>Imparare ad imparare, nella società delle informazioni, è la capacità di accedere ad esse sapendole adeguatamente selezionare, organizzare, mettere in relazione, utilizzare per gestire situazioni e risolvere problemi. In particolare, per quanto riguarda le possibilità offerte dal web, ma non solo, è necessario che i giovani imparino a ricercare le informazioni nei siti affidabili e autorevoli, che confrontino fonti diverse - non solo reperite in rete, ma anche sui libri, sui documenti e mediante testimonianze - da interpretare criticamente.</p> <p>Rientrano in questa competenza le abilità di studio e ricerca, che debbono essere insegnate fin dai primi anni di scuola in modo sistematico da tutti i docenti. Ne fanno parte l'autoregolazione, la capacità di governare i tempi del proprio lavoro, le priorità, l'organizzazione degli spazi e degli strumenti, l'autovalutazione rispetto ai propri limiti, risorse e possibilità e modalità di pensiero.</p> <p>Individuare e risolvere problemi, prendere decisioni, stabilire priorità, assumere iniziative, pianificare e progettare, agire in modo flessibile e creativo, fanno parte dello spirito di iniziativa e imprenditorialità. È evidente che tali competenze non possono essere sviluppate che in un contesto in cui si collabora, si ricerca, si sperimenta, si progetta e si lavora. Le competenze chiave di cui si è parlato in questo paragrafo si perseguono in ogni ambito di sapere e momento del lavoro scolastico e tutti ne sono responsabili.</p>
2. Comunicazione e collaborazione	
3. Creazione di contenuti digitali	
4. Sicurezza	
5. Risolvere problemi	

AREA DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ PER SETTORE DI SCUOLA DELL'INFANZIA
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Uso i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio per utilizzare i giochi proposti Uso icone relative a giochi. Il mouse Paint e il disegno digitale. Semplici informazioni e contenuti e navigazione sotto forma di gioco
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire 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	Azioni di gioco insieme agli altri Video di svago e video di informazione Giochi ed esercizi di tipo ludico, logico, linguistico, matematico, topologico.
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	Immagini, filmati e documentari La scelta un'immagine predisposta dall'insegnante per identificarsi La scelta di giochi in base ai propri interessi e curiosità
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	Le parti principali del computer La cura di riporre in maniera appropriata i dispositivi in uso Utilizzo dei dispositivi alla giusta distanza Limite dell'utilizzo dei dispositivi Smaltimento delle componenti non funzionanti dei dispositivi negli appositi contenitori (RAEE)
5. Risolvere i 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 divari di competenze digitali	Primo approccio alla risoluzione di problemi tecnici come collegare il mouse, collegarsi e scollegarsi da internet... Ciò che è reale e ciò che è fantastico. Giochi ed esercizi di tipo ludico, logico, linguistico, matematico, topologico. Ricerca della direzionalità, della lateralità, effettuando percorsi utili per individuare i comandi necessari nello svolgimento di azioni finalizzate.

AREA DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ PER SETTORE DI SCUOLA PRIMARIA
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	La rete e la presa visione dei contenuti indicati all'insegnante. Procedure per avviare una ricerca web. Accesso allo spazio online creato dall'insegnante. Criteri per la ricerca e la selezione di informazioni (ad esempio parole chiave – sitografia) rispetto ad un tema.
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire 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	Racconto e rappresentazione in digitale di semplici informazioni e contenuti. Condivisione, all'interno di uno spazio online creato dall'insegnante, informazioni, commenti e artefatti. Avvio ad una lettura critica di un documento multimediale. Partecipazione e discussioni virtuali sulle piattaforme utilizzate dalla classe. Le procedure per accedere ed utilizzare le funzioni di piattaforme e-learning o spazi di condivisione. La catena comunicativa sottesa ad un artefatto digitale (destinatari, contesti e scopi). Le fake news e la comunicazione ingannevole. I profili digitali nei social.
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	Conoscenza di semplici procedure di base che consentono di creare artefatti digitali. Le "grammatiche" (regole di funzionamenti e procedure) di applicativi/software per creare semplici artefatti digitali. Rispetto delle regole del copyright durante la produzione di contenuti multimediali. Creazione di uno schema per la progettazione di un semplice artefatto digitale.
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	Avvio e spegnimento corretto di un pc o tablet. L'interfaccia e modalità di accesso efficace ai device che si ha a disposizione. Cura del dispositivo in utilizzo (ad esempio organizzare file/applicativi in cartelle, evitare download di applicativi sconosciuti). Avvio ad una prima riflessione sulle conseguenze dell'utilizzo della propria ed altrui immagine in rete e della violazione della privacy. I propri tempi tra l'utilizzo degli schemi digitali ed altre attività. Le indicazioni del PEGI per scegliere applicativi e/o videogiochi adeguati alla propria età. Scelta di soluzioni appropriate per proteggere l'ambiente dall'impatto delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
5. Risolvere i 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 divari di competenze digitali	Procedure corrette di salvataggio e recupero dei file prodotti. Soluzioni ad un problema tecnico o procedurale. Salvataggio ed organizzazione di materiali e artefatti digitali. Collaborazione per superare dei divari nelle competenze digitali.

AREA DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ PER SETTORE DI SCUOLA SECONDARIA
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Procedure per avviare una ricerca web: Internet ed i motori di ricerca per ricavare informazioni, con la guida del docente. Ricerca, raccolta, utilizzo e conservazione consapevole di dati ed informazioni. Le fondamentali operazioni statistiche (Big data) e concetti come <i>correlazione e causalità</i> . Informazioni significative di dati. La comunicazione efficace dei dati nei vari linguaggi (es. in chiave giornalistica, rappresentazioni grafiche ecc.,) Algoritmi, problemi e aspetti computazionali. Salvataggio modifica ed archiviazione degli elaborati. Esplorazione della rete senza perdere di vista l'oggetto della ricerca. Utilizzo della posta elettronica con allegati. Trasferimento di documenti tra i vari device. Gestione di file e cartelle.
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire 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	La rete, le implicazioni e i meccanismi su come avvengono le interazioni online. La pervasività e generatività della Rete. Utilizzo della piattaforme per creare lavori in collaborazione. Comprensione dei linguaggi utilizzati dai mass media e di come possano influenzare le nostre scelte. Conoscenza dei glossari (disciplinari, informatici, non verbali). Conoscenza delle norme di comportamento nell'ambiente digitale. La sfera pubblica e sfera privata sul web. La traccia digitale generata in rete e sue implicazioni. Mass media, nuovi media e social media. Comportamenti positivi e linguaggio ostile. L'informazione e la validità delle fonti (Es. manipolazioni di immagini, uso delle emozioni, contenuti ingannevoli ecc.).
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	Creazione e modifica dei contenuti digitali in diversi formati (es. word, power point, app di Google). Rielaborazione, trasformazione, adattamento dei contenuti esistenti per produrre un artefatto digitale anche in modo personale. Creazione di storie in formato multimediale (storytelling). Utilizzo di cloud, e di come operare ricerche e produzioni di gruppo. Uso di software specifici per le discipline. Rielaborazioni di informazioni tramite mappe concettuali. Realizzazione di semplici riprese (video interviste, foto, ecc.). Le regole fondamentali del copyright durante la produzione di contenuti multimediali. La progettazione di un artefatto digitale.
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	Utilizzo di video didattici in sicurezza (YouTube, Rai Scuola, ecc...) I dati personali e l'attività informativa e raccomandazioni. La differenza tra aspetti di realtà e finzione. L'ergonomia e i disturbi legati all'uso massivo del computer/smartphone. Conoscenza e rispetto delle regole fondamentali per un uso corretto degli strumenti digitali. Violazioni della privacy o utilizzi impropri della rete.

		L'ambiente e l'impatto delle tecnologie digitali.
5. Risolvere i 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 divari di competenze digitali	I dati di un'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi. Utilizzo di software e applicazioni che stimolino la creatività. Costruzione di narrazioni digitali con software differenti in modo creativo. L'evoluzione di generi narrativi ed analisi critica (Es. I videogiochi). Tecniche di rappresentazioni delle informazioni: le infografie. Le attività di condivisione come cambiamento collaborativo.

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA				
COMPETENZA	DESCRITTORE DELLA COMPETENZA			TUTTE LE DISCIPLINE
	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	L'alunno solo se guidato riesce a navigare, valutare e gestire semplici dati, informazioni e contenuti digitali.	L'alunno da solo riesce a navigare, valutare e gestire semplici dati, informazioni e contenuti digitali e a risolvere e comprende semplici problemi.	L'alunno riesce in modo autonomo a navigare, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali in un contesto complesso guidando gli altri.	L'alunno riesce a navigare, a valutare e a gestire dati, informazioni e contenuti digitali complessi in un contesto con soluzioni limitate, creando idee e proposte nuove e guidando gli altri.
2. Comunicazione e collaborazione	L'alunno solo se guidato riesce a interagire, condividere le semplici informazioni ed a collaborare attraverso le tecnologie digitali rispettando le regole di comportamento.	L'alunno da solo riesce a interagire, condividere le informazioni ed a collaborare in modo positivo attraverso le tecnologie digitali rispettando le regole di comportamento.	L'alunno riesce in modo indipendente a interagire, condividere le informazioni ed a collaborare in modo consapevole attraverso le tecnologie digitali guidando gli altri al rispetto delle regole di comportamento.	L'alunno riesce a interagire, condividere le informazioni ed a collaborare in modo responsabile e creativo attraverso le tecnologie digitali guidando gli altri al rispetto delle regole di comportamento.
3. Creazione di contenuti digitali	L'alunno solo se guidato riesce a sviluppare, integrare semplici contenuti digitali.	L'alunno da solo riesce a sviluppare, integrare, rielaborare semplici contenuti digitali rispettandone le regole di utilizzo.	L'alunno riesce in modo autonomo a sviluppare, integrare, rielaborare i contenuti digitali complessi guidando gli altri al rispetto delle regole di utilizzo.	L'alunno riesce a sviluppare, integrare, rielaborare contenuti digitali complessi collaborando in modo responsabile e creativo, guidando gli altri al rispetto delle

				regole di comportamento ed utilizzo.
4. Sicurezza	L'alunno solo se guidato riesce a proteggere dispositivi e dati personali nel rispetto della propria e altrui privacy, del benessere e salute, della persona e dell'ambiente.	L'alunno da solo riesce a proteggere i propri e altrui dispositivi, dati personali nel rispetto privacy, del benessere e salute, della persona e dell'ambiente.	L'alunno riesce in modo indipendente a proteggere i propri e altrui dispositivi e i dati personali nel rispetto della privacy, del benessere e della salute, della persona e dell'ambiente, guidando gli altri al rispetto delle regole di utilizzo.	L'alunno riesce in modo autonomo e responsabile a proteggere i propri e altrui dispositivi e dati personali nel rispetto privacy, del benessere e salute, della persona e dell'ambiente guidando gli altri al rispetto delle regole di utilizzo, proponendo e creando soluzioni.
5. Risolvere i problemi	L'alunno solo se guidato riesce a risolvere semplici compiti e problemi tecnici individuando fabbisogni e risposte essenziali.	L'alunno da solo riesce a risolvere compiti e problemi tecnici individuando fabbisogni e risposte semplici.	L'alunno riesce, in modo indipendente, a guidare gli altri nella risoluzione di compiti e problemi tecnici complessi, individuando fabbisogni e risposte adeguate.	L'alunno riesce, in modo autonomo, a guidare gli altri nella risoluzione di compiti e problemi tecnici complessi, individuando fabbisogni e risposte adeguate e utilizzando in modo creativo le tecnologie digitali.