

Curricolo digitale

I.C. Console Marcello

Implementare le competenze digitali risulta sempre più un fattore principale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole. Tale competenza si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curricolo verticale.

Tale competenza si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curricolo verticale

Il presente documento si basa sul “Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini” aggiornato alla **versione 2.2 (DigComp 2.2)**

Il Digicomp 2.2 individua cinque aree di competenze:



Il perseguimento degli obiettivi del Curricolo Digitale è realizzabile attraverso strumenti didattici e attrezzature digitali. Gli strumenti didattici sono essenzialmente costituiti da metodologie innovative che, con l’ausilio e l’integrazione di attrezzature digitali, consentono di sviluppare abilità, competenze e inclusione.

La classificazione delle competenze digitali e gli indicatori riguardanti il loro livello di apprendimento inducono a introdurre metodologie didattiche innovative che promuovono la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse in cui la ricerca, la collaborazione, la comunicazione e la produzione digitale costituiscono gli ambiti di apprendimento che consentono di sviluppare capacità personali e relazionali (soft skills) e favoriscono l'educazione al lifelong learning.

| <i>AREE</i> | <i>DESCRITTORI</i> |
|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| <i>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</i> | <i>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</i> |
| | <i>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</i> |
| | <i>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</i> |
| <i>2. Comunicazione e collaborazione</i> | <i>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</i> |
| | <i>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</i> |
| | <i>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</i> |
| | <i>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</i> |
| | <i>2.5 Netiquette</i> |
| | <i>2.6 Gestire l'identità digitale</i> |
| <i>3. Creazione di contenuti</i> | <i>3.1 Sviluppare contenuti digitali</i> |
| | <i>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</i> |
| | <i>3.3 Copyright e licenze</i> |
| | <i>3.4 Programmazione</i> |
| <i>4. Sicurezza</i> | <i>4.1 Proteggere i dispositivi</i> |
| | <i>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</i> |
| | <i>4.3 Proteggere la salute e il benessere</i> |
| | <i>4.4 Proteggere l'ambiente</i> |
| <i>5. Soluzione di problemi</i> | <i>5.1 Risolvere problemi tecnici</i> |
| | <i>5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche</i> |
| | <i>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</i> |
| | <i>5.4 Individuare divari di competenze digitali</i> |

| Livelli di competenza DigComp 1.0 | Livelli di competenza DigComp 2.2 | Complessità del compito | Autonomia | Dominio cognitivo |
|------------------------------------------|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| Base | 1 | <i>Compiti semplici</i> | <i>Con guida</i> | <i>Conoscere</i> |
| | 2 | <i>Compiti semplici</i> | <i>In autonomia e con guida se necessario</i> | <i>Conoscere</i> |
| Intermedio | 3 | <i>Compiti ben definiti ed routine e semplici problemi</i> | <i>Da solo/a</i> | <i>Comprendere</i> |
| | 4 | <i>Compiti e problemi ben definiti e non routinari</i> | <i>In modo indipendente e secondo i propri bisogni</i> | <i>Comprendere</i> |
| Avanzato | 5 | <i>Differenti compiti e problemi</i> | <i>Guidando altri</i> | <i>Applicare</i> |
| | 6 | <i>Compiti specifici</i> | <i>Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso</i> | <i>Valutare</i> |
| Altamente specializzato | 7 | <i>Problemi complessi e soluzioni limitate</i> | <i>In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri</i> | <i>Creare</i> |
| | 8 | <i>Problemi complessi con diversi fattori di interazione</i> | <i>In grado di proporre nuove idee e processi nel settore</i> | <i>Creare</i> |

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA

- esprimere necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico;
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli. individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;
- usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.