

CURRICOLO DIGITALE

PREMESSA

La scuola odierna si confronta con scenari molto più complessi rispetto a quelli di qualche decina di anni fa. Il sistema educativo, infatti oggi svolge un ruolo decisivo anche nel preparare, stimolare e accompagnare gli studenti verso una comprensione e un uso consapevole delle tecnologie digitali che consente ai ragazzi di superare il semplice ruolo di spettatori. Considerando i grandi cambiamenti della società, occorre promuovere “un’educazione digitale” che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli della rete.

Gli alunni di oggi, i cosiddetti “nativi digitali”, sono immersi nel contesto tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenze, cioè di maturare quelle capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti informatici e digitali, per un uso più accorto degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri. Inoltre, le competenze digitali sono sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l’esercizio di una piena cittadinanza nell’era dell’informatizzazione. All’interno del Piano Nazionale per la Scuola Digitale, è specificato che “[...] le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva). Ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell’alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata [...]” La competenza digitale non è qualcosa di settoriale e specialistico bensì coinvolge tutti gli insegnati e tutti gli insegnamenti e tutti concorrono alla sua costruzione.

Pertanto, accogliere il cambiamento e l’innovazione significa riconoscere la competenza digitale come un elemento determinante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l’alunno diventa consapevole del proprio ruolo di cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale. L’aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica nella scuola si orienta a una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché “[...] ‘la scuola digitale non è un’altra scuola’. È, più concretamente, la sfida dell’innovazione della scuola”. (dal PNSD).

COMPETENZA EUROPEA CHIAVE

COMPETENZE CHIAVE	PROFILO DELLE COMPETENZE
Competenza digitale	Interesse per le tecnologie digitali e loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Comprendere l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione, la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali, la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012)

“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

LE 5 AREE DI COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA	COMPETENZA	
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

2	Comunicazione e collaborazione	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>
3	Creazione di contenuti digitali	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p>
4	Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>

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
---	-----------------------------	---

SCUOLA INFANZIA

Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione.

Descrittori di competenza:

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none">● approccia ad un primo utilizzo dello strumento tecnologico per scoprirne le funzioni e i possibili usi● gioca con strumenti multimediali e non● Introduzione al coding e allo sviluppo del "pensiero computazionale"	<ul style="list-style-type: none">▪ Prendere familiarità con lo strumento tecnologico in uso a scuola▪ Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, rispettando le regole del gioco▪ Provare a realizzare disegni con semplici programmi di grafica▪ Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici per accrescere il piacere dell'ascolto▪ Descrivere ciò che vede sullo schermo▪ Assistere ai giochi, disegni... effettuati dai compagni imparando a rispettare il proprio turno.	<p>Uso di risorse didattiche come Wordwall...</p> <p>Uso di semplici strumenti di grafica come Paint...</p> <p>Eseguire percorsi su grandi scacchiere-pavimento-griglie... con giochi strutturati e giocattoli robotici educativi come Bee-Bot, Blue Bot, Robottino Sapientino...</p> <p>Codeweek</p> <p>Schede didattiche –libri digitali</p>

SCUOLA PRIMARIA

Competenze chiave	Area di competenza (DigComp)	Obiettivi di apprendimento	Conoscenze
<p>Competenze digitali</p> <p>Competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p>	<p>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Avere primi approcci sulla identificazione e sul recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini) • Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo • Avviare all' individuazione delle fonti • Organizzare le informazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del sistema operativo (windows android): creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla – utilizzo contemporaneo di più applicazioni • Ricerca di immagini e informazioni in rete – Salvare e riutilizzare immagini reperite in rete • Utilizzo corretto e sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera • Uso di Paint/Scratch • Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione • Uso di un browser • Programmazione visuale a blocchi • Coding
	<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); • Avviare al pensiero computazionale. • Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali • Partecipare attivamente a classi virtuali su piattaforme didattiche 	

	3. Creazione di contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Creare contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati.• Usare Coding e pensiero computazionale.	
	4. Sicurezza	<ul style="list-style-type: none">• Adottare protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.	
	5. Risolvere i problemi	<ul style="list-style-type: none">• Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale• Adattare gli strumenti ai bisogni personali• Innovare e creare usando la tecnologia	

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Competenze chiave	Area di competenza (DigComp)	Obiettivi di apprendimento	Conoscenze
Competenze digitali Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<ul style="list-style-type: none">• Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare• Analizzare le informazioni digitali, valutare la loro importanza e lo scopo• Ricercare e valutare informazioni, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; individuare fake news• Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione.• Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di internet e del web, dei motori di ricerca.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzo Monitor Touch, sistema operativo, creazione e salvataggio file e cartella, videoscrittura, foglio di calcolo, smotori di ricerca, disegno in pixel e vettoriale, fotoritocco, collegamenti ipertestuali, cattura immagine• Concetti di pensiero computazionale: astrazione; algoritmo; automazione; decomposizione; debugging;• Concetti di coding: sequenze, cicli, condizioni, variabili, funzioni• Algoritmi semplici, istruzioni, procedure,

	<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper navigare la rete per reperire e selezionare in modo consapevole materiali e informazioni, rispettando il diritto d'autore • 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. • Partecipare attivamente a classi virtuali su piattaforme didattiche 	<p>diagrammi di flusso applicati al calcolo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foglio di calcolo per costruzioni grafici ed applicazioni indici statistici • Tinkering • Elaborazione e manipolazione di immagini; creatività manuale e digitale, videomaking • Copyright e licenze • Progetti creativi • Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, podcast
	<p>3. Creazione di contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creare contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. • Usare Coding e pensiero computazionale. • Conoscere i connettivi di base della logica booleana (and, or, not) e saperli usare nei programmi. • Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative 	<ul style="list-style-type: none"> • Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati (ricerca musica e immagini pertinenti al testo) • Creazione di presentazioni su vari argomenti studiati e/o di supporto al debate • Mappe concettuali e schemi creati • Webquest e approfondimenti • Linee del tempo

		online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze.	<ul style="list-style-type: none"> • Ambienti di geolocalizzazione • Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione on line • Copyright e licenze, modelli e plagio • Caratteristiche della socialità in rete, dimensione online e offline • Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione (cittadinanza digitale) • Prevenire incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni, accessibilità, integrazione, pari opportunità.
	4. Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> • Adottare protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. 	
	5. Risolvere i problemi	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a usare meccanismi elementari di astrazione (funzioni e parametri) per la risoluzione di problemi. • Apprendere per problemi e per progetti (risolvendoli con l'aiuto del digitale). • Adattare gli strumenti ai bisogni personali. • Innovare e creare usando la tecnologia. 	

CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

AREA PROGETTI STRUMENTI

Nell'Ambito dell'Azione relativa alla creazione di soluzioni e ambienti innovativi, il nostro Istituto ha predisposto l'utilizzo, per tutti gli ordini di scuola, di strumenti e/o piattaforme per la condivisione di materiali digitali tra docenti/ATA/alunni.

GOOGLE WORKSPACE

Google Workspace comprende: Drive, Calendar, Documenti, Fogli, Presentazioni, Moduli, Hangouts Meet, Classroom.

L'Accesso è possibile solo con profilo istituzionale (@icgioiosagrotteria.edu.it). Con tale piattaforma gli insegnanti possono creare occasioni di apprendimento a distanza con strumenti efficaci combinati in modo interattivo in base alle esigenze e all'evoluzione della situazione didattica.

Google Meet e Classroom sono gli applicativi che abilitano direttamente la didattica a distanza. Meet consente di comunicare via chat e videoconferenza, sia in bilaterale che in gruppo. Classroom consente di gestire classi virtuali, distribuire compiti e test, dare e ricevere commenti.

Documenti, Fogli, Presentazioni consentono a studenti e insegnanti di creare, leggere e modificare documenti in tempo reale.

Drive è il sistema per archiviare qualsiasi file in modo sicuro e illimitato. Insegnanti e studenti possono condividere i file in modo rapido, invitando altre persone a visualizzare, commentare e modificare qualsiasi file o cartella. L'autore mantiene il controllo del documento e può gestirne l'accesso in qualunque momento.

Moduli permette di effettuare verifiche, test, sondaggi o creare rapidamente un elenco di presenze o turni.

Calendar: permette di creare appuntamenti, promemoria, elenchi di attività da svolgere.

La classroom è utilizzata dai docenti per la condivisione di materiale didattico, dagli alunni per ricevere materiale (video, tabelle, powerpoint, link...) di approfondimento/recupero e per svolgere verifiche su moduli/siti interattivi.

Regole di utilizzo

- a) L'utente può accedere direttamente al suo account istituzionale collegandosi a Google.it, inserendo il suo nome utente: nomecognome@icgioiosagrotteria.edu.it.
- b) Gli account fanno parte del dominio icgioiosagrotteria.edu.it di cui l'Istituto è proprietario.
- c) La password fornita inizialmente dall'Amministratore dovrà essere modificata al primo accesso
- d) Nel caso di smarrimento della password, l'utente dovrà comunicare immediatamente l'accaduto all'Amministratore per il rilascio di una nuova password momentanea da cambiare al primo nuovo accesso.
- e) Ogni account è associato ad una persona fisica.

f) Le credenziali di accesso non possono, per nessun motivo, essere comunicate ad altre persone che non ne abbiano titolo né cedute a terzi.

g) Le credenziali di accesso non possono essere altresì memorizzate all'interno dei browser installati nei dispositivi della scuola

h) L'utente è riconosciuto quale autore dei messaggi inviati dal suo account e quale ricevente dei messaggi spediti al suo account.

i) L'account va usato esclusivamente per le finalità della scuola e per motivi strettamente collegati alle attività istituzionali che dipendono dal ruolo rivestito all'interno dell'Istituto (docenti, studenti).

j) Il servizio non va utilizzato per effettuare azioni e/o comunicazioni che arrechino danni o turbative alla rete o a terzi utenti o che violino le leggi ed i regolamenti vigenti.

k) L'utente è responsabile delle azioni compiute tramite il suo account e pertanto esonera l'Istituto da ogni pretesa o azione che dovesse essere rivolta all'Istituto medesimo da qualunque soggetto, in conseguenza di un uso improprio.