IC MONTECCHIO

La rivoluzione digitale che stiamo vivendo ormai da diversi anni, legata all'esplosione di dati, informazione e comunicazione, connettività e tecnologie, richiede nuove conoscenze ma soprattutto nuove consapevolezze.
Sviluppare le competenze digitali dei nostri studenti significa anche offrire loro una nuova dimensione di cittadinanza attiva e consapevole.

COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (***"Raccomandazione del Consiglio europeo relativa alla competenze chiave per l'apprendimento permanente", C189/9, p.9, maggio 2018***):

"La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza, le questioni legate alla proprietà intellettuale, 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."

L' **Istituto Comprensivo di Montecchio"** in perfetta sintonia con le indicazioni provenienti dal Consiglio Europeo e dal MIUR ha progettato e realizzato un percorso di accompagnamento rivolto alle scuole del I ciclo, per supportarle nell'elaborazione di curricoli finalizzati allo sviluppo della competenza digitale.

La competenza digitale deve diventare un traguardo formativo per ogni livello scolastico,

secondo una logica di curricolo verticale, che si ponga l'obiettivo di:

- rispondere ai bisogni di conoscenza, di espressione e di comunicazione dei ragazzi;
- essere personalizzata, immersiva, integrata delle diverse tecnologie;
- aiutare i ragazzi a organizzare, riflettere, attribuire senso alla loro esperienza tecnologica;
- orientare a una nuova ecologia dei media verso la logica dell'integrazione, della non intrusività del mezzo, dell'uso non passivo della tecnologia ma di una esperienza tecnologica consapevole.

Per questo la scuola deve costruire degli ambienti di apprendimento in cui le tecnologie possano essere utilizzate con un atteggiamento di ricerca e collaborazione tra docenti e studenti al fine di favorire la comprensione critica, la "presa di coscienza" della complessità sociale e informativa, come il dialogo, la partecipazione e la costruzione di interessi comuni.

Da qui la necessità di dotare l'Istituto di un Curricolo Digitale ossia di un percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali, di facile replicabilità, utilizzo e applicazione e necessariamente verticale.

Un Curricolo Digitale con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare, declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere innovativo, teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche.

Le DIMENSIONI DELLE COMPETENZE DIGITALI, come già evidente nella definizione iniziale delle Raccomandazioni Europee, sulle quali sarà possibile lavorare in classe, in un'ottica che integra la dimensione tecnologica con quella cognitiva ed etica (*Calvani, Fini e Ranieri 2009*) sono:

- dimensione TECNOLOGICA: è importante far riflettere i più giovani sul potenziale delle tecnologie digitali come strumenti per la risoluzione di problemi della vita quotidiana, onde evitare automatismi che abbiano conseguenze incerte, attraverso un'adeguata comprensione della "grammatica" dello strumento.
- dimensione COGNITIVA: fa riferimento alla capacità di cercare, usare e creare in modo critico le informazioni condivise in Rete, valutandone credibilità e affidabilità.
- dimensione ETICA E SOCIALE: la prima fa riferimento alla capacità di gestire in modo sicuro i propri dati personali e quelli altrui e di usare le tecnologie digitali per scopi eticamente accettabili e nel rispetto degli altri. La seconda, invece, pone un po' più l'accento sulle pratiche sociali e quindi sullo sviluppo di particolari abilità socio-comunicative e partecipative per maturare una maggiore consapevolezza sui nostri doveri nei riguardi di coloro con cui comunichiamo online.

Le **CINQUE AREE delle COMPETENZE DIGITALI,** in riferimento al **DIGCOMP 2.1. (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali)**, sono:

1. ALFABETIZZAZIONE E DATI: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE: 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.L
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI: 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.

COMPETENZA DIGITALE

Scuola dell'infanzia

Conoscenza	Abilità	Competenza
➢ Il computer e i suoi usi; ➢ Altri strumenti di comunicazione e i loro usi (macchina fotografica, tablet, videoproiettore,smartphone) ➢ Sapere di non dover mai essere da solo davanti ad un dispositivo connesso ad internet; ➢ Concetti topologici (avanti, indietro, destra e sinistra…) su reticolato; ➢ Concetti temporali (sequenzialità, contemporaneità); ➢ Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere a pavimento (utilizzo delle carte direzionali del gioco di programmazione "Cody Roby"); ➢ Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi; ➢ Attività di programmazione e realizzazione di semplici percorsi con Cubetto e Bee Bot; ➢ Attività di Pixel Art e Coding	➢ Visionare immagini, opere artistiche, documentari; ➢ Riconoscere e utilizzare sulla tastiera le lettere per scrivere/copiare il proprio nome; ➢ Utilizzare dispositivi tecnologici (macchina fotografica, registratore di suoni) come strumenti per conoscere e indagare la realtà; ➢ Apprendere i principi base del pensiero computazionale; ➢ Padroneggiare prime competenze basilari di tipo logico; ➢ Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad	➢ Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; ➢ Intuire le relazioni tra gli strumenti; ➢ Sviluppare un pensiero computazionale e robotica educativa legati agli altri linguaggi

Unplugged con materiali vari.	orientarsi nel mondo dei simboli; ➢ Individuare e sperimentare la messa in atto di istruzioni; ➢ Imparare facendo, partendo dal ruolo di esecutore e passando via via a quello di autore attivo.	

Scuola Primaria

Conoscenza	Abilità	Competenza
➢ Le principali parti e funzioni del computer; ➢ Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file; ➢ Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici; ➢ Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi; ➢ Le funzioni base dei programmi di presentazione; ➢ Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici; ➢ La stampa dei documenti; ➢ Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti; ➢ La navigazione in Internet: modalità, regole e responsabilità; ➢ Realizzazione di un elaborato ottenuto collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse;	➢ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica; ➢ Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni; ➢ Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni; ➢ Utilizzare semplici procedure per la selezione, la preparazione e la presentazione degli alimenti; ➢ Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.	➢ Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; ➢ Intuire le relazioni tra gli strumenti; ➢ Sviluppare un pensiero computazionale e robotica educativa legati agli altri linguaggi

➢ Conoscere la posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam.		

Scuola secondaria di primo grado

Conoscenza	Abilità	Competenza
➢ Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegno etc., per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. ➢ Conoscere software animazioni, elaborazione testi, suoni, immagini e disegno tecnico; ➢ Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding; ➢ Conoscere software per realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme on line; ➢ Conoscenza di metodi per la protezione di dispositivi, dati personali e la privacy; ➢ Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news); ➢ Conoscere le modalità per l'utilizzo della posta elettronica (Account	➢ Produrre testi, presentare e utilizzare i fogli di calcolo. ➢ Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link; ➢ Realizzare mappe concettuali, quiz; ➢ Utilizzare i dizionari digitali; ➢ Utilizzare il foglio di calcolo per costruire; tabelle, grafici di vario tipo; ➢ Utilizzare programma per la realizzazione di video; ➢ Comprendere la relazione tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. ➢ Proteggere i dispositivi dai rischi informatici; ➢ Proteggere i dati personali e la privacy; ➢ Saper utilizzare le procedure per fare ricerche in rete; ➢ Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/file;	➢ Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo elaborati digitali; ➢ Salvare i documenti su memoria rimovibile e Cloud; ➢ Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video; ➢ Manipolare e modificare testi prodotti, inserendo elementi grafici; ➢ Utilizzare i dizionari digitali; ➢ Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante; ➢ Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding, inserendo allegati; ➢ Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news); ➢ Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright.

Studente Google Workspace) inserendo allegati.	➢ Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di “The Google Workspace”; ➢ Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente “The Google Workspace”) inserendo allegati; ➢ Uso dell’e-book del libro di testo per accedere a contenuti digitali e test on-line; ➢ Riconoscere contenuti pericolosi e fraudolenti nella rete; ➢ Conoscere l’importanza del rispetto del copyright e saper verificare contenuti prima del loro utilizzo.	