

CITTADINANZA DIGITALE: CURRICULUM IN VERTICALE.**CITTADINANZA DIGITALE**

La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a qualche decina di anni fa; non si può prescindere ormai dall'ampia diffusione della tecnologia e dei dispositivi digitali, ma proprio per questo motivo non si può rinunciare a diffondere "un'educazione digitale" che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli presenti in rete. In una scuola orientata all'innovazione, le attività si sviluppano in ambienti fisici ma anche in ambienti virtuali, si usano strumenti tradizionali, come penne, quaderni, lavagne, libri, banchi, accanto ad altri decisamente più recenti come LIM, computer, tablet, smartphone; è una scuola in cui l'orizzonte di riferimento sono le competenze che la società richiede, dove i "contenuti" spesso risiedono nel cloud e dove oltre ai libri, tradizionalmente presenti in classe: a) è diffusa la presenza di dispositivi tecnologici: CD/DVD, LIM, e-book, PC, tablet, smartphone... b) si ha accesso, grazie a Internet e ai motori di ricerca, a biblioteche virtuali, musei, archivi multimediali, siti scientifici di tutto il mondo c) piattaforme social (Facebook, Edmodo, Moodle), software web based (Google apps, Office365, molteplici app didattiche), strumenti cloud (Drive, Dropbox, ecc.) facilitano ricerca, produzione, comunicazione e condivisione di saperi, d) sono disponibili strumenti di comunicazione quali e-mail, chat e videochat, di archiviazione, sharing e produzione collaborativa di testi, video, immagini, link. Gli alunni di oggi, i cosiddetti "nativi digitali" sono immersi nel paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza, cioè di maturare capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che hanno a disposizione, per un uso strategico 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. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni Nazionali non consente di declinare la competenza digitale con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave (nelle quali trovano riferimento sia le diverse discipline sia i campi di esperienza della Scuola dell'Infanzia): tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e tutti concorrono alla sua costruzione. Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ognuno. Accogliere il cambiamento e l'innovazione significa, in conclusione, riconoscere la competenza digitale come un elemento importante 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 della scuola si orienta ad 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 Piano Nazionale Scuola Digitale).

NELLA SCUOLA SONO IN USO GOOGLE SUITE FOR EDUCATION e GOOGLE CLASSROOM.

AREA DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZA	PAROLE CHIAVE
<p>Dal “Quadro di riferimento Per le competenze digitali dei cittadini europei” (Framework EQF sulle DIGICOMP)</p> <p>INFORMAZIONE</p> <p>COMUNICAZIONE</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>SICUREZZA</p> <p>PROBLEM SOLVING</p>	<p>L'alunno</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali. ➤ Comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on-line, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti. ➤ Crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuali e le licenze. ➤ Riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. ➤ Utilizza gli strumenti digitali per risolvere e identificare piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati innovativi e creativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali. 	<p>ACCOUNT ADDESCAMENTO APP BLOG CHAT CITAZIONE CYBERBULLISMO DIRITTI D'AUTORE DOWNLOAD EMAIL EMOJI FAKE FOGLIO DI CALCOLO INTERNET IPERTESTO LICENZA D'USO LINK NETIQUETTE NICKNAME PASSWORD PHISHING PIATTAFORMA PLAGIO PRIVACY SITO ISTITUZIONALE SOCIAL NETWORK SPAM URL WEBCAM YOUTUBE</p>

COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, 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 cyber-sicurezza), 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.”

TRAGUARDI FORMATIVI

Al termine della Scuola dell’INFANZIA	Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado
<p>Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p>	<p>Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</p> <p>Utilizzare con consapevolezza le nuove tecnologie.</p> <p>Usare il computer e la rete per reperire e selezionare informazioni, ed elaborare dati, testi e immagini.</p> <p>-</p>	<p>Utilizzare con consapevolezza le nuove tecnologie.</p> <p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare e rielaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d’uso più comuni.</p>

ICTAVERNERIO

	<p>Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>	<p>Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p> <p>Netiquette digitale, riflessione su cyberbullismo e web reputation.</p>
--	--	---

PRIMARIA.

COMPETENZE DIGITALI: CONTENUTI E COMPETENZE				
<p>Al termine della classe prima</p> <p>Accendere e spegnere il computer e la Lim.</p> <p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse).</p> <p>Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.</p> <p>Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura</p> <p>Utilizzare correttamente il mouse.</p>	<p>Al termine della classe seconda</p> <p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.</p> <p>Usare i principali comandi della tastiera.</p> <p>Aprire, salvare e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare guidati programmi di videoscrittura e disegno.</p> <p>Usare software didattici.</p>	<p>Al termine della classe terza</p> <p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Utilizzare il mouse e tastiera.</p> <p>Inserire WordArt e Clipart</p> <p>Creare una cartella personale.</p> <p>Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</p> <p>Aprire, salvare e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.</p> <p>Usare software didattici.</p>	<p>Al termine della classe quarta</p> <p>Usare in modo autonomia corsivo, grassetto e sottolineatura</p> <p>Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo</p> <p>Usare la formattazione del paragrafo.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Eseguire ricerche on line, guidate.</p> <p>Creare una semplice presentazione in PowerPoint.</p>	<p>Al termine della classe quinta</p> <p>Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.</p> <p>Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.</p> <p>Creare tabelle.</p> <p>Navigare in Internet, attraverso un browser.</p> <p>Conoscere i più comuni motori di ricerca.</p> <p>Creare una presentazione in PowerPoint inserendo immagini e/o audio e/o video.</p> <p>Salvare i documenti anche su memoria removibile.</p> <p>Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p>

SECONDARIA

COMPETENZE DIGITALI: CONOSCENZE e COMPETENZE		
Al termine classe prima	Al termine classe seconda	Al termine classe terza
<p>Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer.</p> <p>Salvare i documenti anche su memoria rimovibile e in cloud.</p> <p>Utilizzare semplici programmi di grafica</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali</p> <p>Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici in autonomia.</p> <p>Consolidare il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.</p> <p>Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare.</p> <p>Accedere alla piattaforma google classroom.</p>	<p>Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling).</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali.</p> <p>Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo.</p> <p>Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni.</p> <p>Consolidare il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali).</p> <p>Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme.</p>	<p>Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</p> <p>Usare software.</p> <p>Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.</p> <p>Conoscere la struttura di base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione.</p> <p>Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo" "Output" in un sistema informatico.</p> <p>Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni...</p> <p>Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale di Internet per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.).</p>

ICTAVERNERIO

<p>Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è creata e utilizzata nella didattica.</p> <p>Proteggere i dispositivi.</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).</p>		<p>Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive).</p>
---	--	---