



CURRICOLO VERTICALE PER L'EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE



“Per “Cittadinanza digitale” deve intendersi la capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi di comunicazione virtuali. Sviluppare questa capacità a scuola, con studenti che sono già immersi nel web e che quotidianamente si imbattono nelle tematiche proposte, significa da una parte consentire l’acquisizione di informazioni e competenze utili a migliorare questo nuovo e così radicato modo di stare nel mondo, dall’altra mettere i giovani al corrente dei rischi e delle insidie che l’ambiente digitale comporta, considerando anche le conseguenze sul piano concreto. L’approccio e l’approfondimento di questi temi dovrà iniziare fin dal primo ciclo di istruzione: con opportune e diversificate strategie, infatti, tutte le età hanno il diritto e la necessità di esserne correttamente informate. Non è più solo una questione di conoscenza e di utilizzo degli strumenti tecnologici, ma del tipo di approccio agli stessi.”

(dalle “Linee guida per l’insegnamento dell’educazione civica” allegate al D.M. n.35 del 22 giugno 2020)

LA COMPETENZA DIGITALE

Già nel 2006, il Consiglio e il Parlamento europeo pubblica la raccomandazione dal titolo ‘*Le competenze chiave per l’apprendimento permanente*’ (Parlamento, 2006).

Riviste nel 2018, le **otto competenze chiave per l’apprendimento permanente** di cui parla il testo sono ritenute essenziali in una società della conoscenza e costituiscono l’insieme delle conoscenze, abilità e attitudini necessarie per la realizzazione e lo sviluppo personali, la cittadinanza attiva, l’inclusione sociale e l’occupazione.

La **competenza digitale** è, appunto, una delle otto competenze chiave per l’apprendimento permanente. È definita come la capacità di saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione.

La competenza digitale, **trasversale ad ogni altra competenza**, risulta funzionale all’esercizio della cittadinanza e necessita di strumenti finalizzati a consentirne una puntuale definizione e valutazione.

VALUTARE LA COMPETENZA DIGITALE

È in questo contesto che la stessa Commissione Europea sviluppa e pubblica nel 2013 **DigComp**, un quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali, rivisto nel 2017 in **DigComp 2.1** e tradotto ed adottato da AgID (Agenzia per l'Italia Digitale) come modello che individua e descrive le competenze digitali in termini di conoscenze, abilità e atteggiamenti.

DigComp 2.1 fornisce una definizione dinamica della competenza digitale che non guarda all'uso di strumenti specifici, ma ai bisogni di cui ogni cittadino della società dell'informazione e comunicazione è portatore: bisogno di essere informato, bisogno di interagire, bisogno di esprimersi, bisogno di protezione, bisogno di gestire situazioni problematiche connesse agli strumenti tecnologici ed ambienti digitali.

La struttura del quadro di riferimento **DigComp 2.1**, strumento di autovalutazione delle competenze digitali dei cittadini, consta di **5 aree di competenza digitale**:

1. **ALFABETIZZAZIONE**: saper identificare, recuperare, organizzare le informazioni digitali e giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **COMUNICAZIONE**: comunicare all'interno di ambienti digitali, condividere risorse e collaborare interagendo e partecipando alle comunità virtuali.
3. **CREAZIONE DI CONTENUTI**: possibilità di creare contenuti digitali, ma anche di modificare.
4. **SICUREZZA**: protezione dei dati personali e dell'identità digitale.
5. **PROBLEM-SOLVING**: identificazione dei bisogni e decisione dello strumento digitale adatto alla propria esigenza o scopo.

dal quadro delle DigComp 2.1 , per ciascun areare corrispondono diversi descrittori per un totale di 21, ai quali attiene un livello da 1 a 8, a seconda dei risultati raggiunti; che in vengono declinati nel nostro istituto secondo le tabelle riportate.

IL CURRICOLO PER L'EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE NELLA SCUOLA PRIMARIA

Dalle Indicazioni Nazionali

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'alunno si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato, utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali. Inizia a riconoscere, in modo critico, le caratteristiche, le funzioni e i limiti dell'attuale tecnologia

Dal Piano Nazionale Scuola Digitale

#17 ... Portare il pensiero logico-computazionale a tutta la scuola primaria

CLASSE PRIMA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> - Osserva e utilizza oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni. - Progetta e compie nuovi lavori descrivendo le operazioni compiute e gli effetti ottenuti. - Conosce le parti principali del computer. 	<p>Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo.</p> <p>Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen.</p> <p>Le icone.</p> <p>La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali</p>

<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. - Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica. 	<p>Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.</p>
--	---	--

CLASSE SECONDA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce le parti principali del computer. - Utilizza semplici materiali digitali per l’apprendimento. 	<p>Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.</p> <p>Semplici programmi di grafica e/o didattici.</p>
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. - Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica. 	<p>Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Si avvia ad utilizzare programmi per la presentazione dei lavori realizzati. 	<p>grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p>
--	--	--

CLASSE TERZA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
<p>Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. - Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. - Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. 	<p>Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.</p> <p>Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici.</p> <p>Utilizzo di software didattici.</p>

	- Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento.	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	- Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. - Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.	Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate). Uso della posta elettronica per comunicare. Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.

CLASSE QUARTA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	- Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.

	<ul style="list-style-type: none"> - Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. - Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. - Utilizza strumenti tecnologici. 	<p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> <p>Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.</p> <p>La stampa dei documenti.</p>
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. - Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. - Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. 	<p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.</p> <p>La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.</p> <p>Motori di ricerca e licenze Creative Commons.</p> <p>La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam.</p> <p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).</p>

Il blog come strumento per comunicare.

CLASSE QUINTA

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none">- Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.- Progetta e realizza semplici prodotti multimediali.- Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.- Utilizza strumenti tecnologici.	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi. Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. La stampa dei documenti.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	- Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione.	Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti.

	<ul style="list-style-type: none">- Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.- Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.	<p>Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.</p> <p>La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.</p> <p>Motori di ricerca e licenze Creative Commons.</p> <p>Il Blog come strumento per comunicare.</p> <p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).</p> <p>Il blog come strumento per comunicare.</p> <p>I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</p> <p>Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto.</p>
--	--	--

IL CURRICOLO PER L'EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE NELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Dalle Indicazioni Nazionali

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA

- ✓ *L'alunno riconosce, nell'ambiente che lo circonda, i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali*
- ✓ *Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energie coinvolte*
- ✓ *Conosce le proprietà e le caratteristiche delle diverse forme di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione*
- ✓ *È in grado di riconoscere le possibili conseguenze di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi*
- ✓ *Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso*
- ✓ *Progetta e realizza rappresentazioni grafiche utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali*
- ✓ *Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando con i compagni*

Dal Piano Nazionale Scuola Digitale

- ✓ *#18 ... le ore di Tecnologia non debbano rappresentare l'unico luogo in cui "applicare" le competenze digitali, ed i docenti di Tecnologia non debbano essere gli unici responsabili: l'intero curriculum di studi deve [...] appropriarsi della dimensione digitale, sia a sostegno delle competenze trasversali, che nella pratica di percorsi verticali a integrazione delle diverse discipline [...]*

✓ #19 ... creazione di un curriculum strutturato. Un percorso che faccia proprie le manifestazioni più attuali e tipiche dell'imprenditorialità e della creatività digitale, e che sia in grado di accompagnare gli studenti lungo tutto il corso dell'anno.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
AREA DI COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE DEL QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO	DESCRITTORI e OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE	Livello
Alfabetizzazione su informazioni e dati : identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Utilizzo di motori di ricerca e parole chiave; Individuazione di specifici contenuti digitali; Valutare affidabilità delle notizie e riconoscere Fake news; Gestione delle informazioni e contenuti digitali su cloud o in locale.	da 1 a 8 a seconda delle grado di autonomia, livello di padronanza nell'utilizzo di quanto appreso, complessità nelle attività svolte e

<p>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.</p>	<p>2.1 Interagire con gli altri 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</p>	<p>Utilizzare adeguatamente e finalizzati al contesto, mail, sistemi di interazione scolastica (Classroom); Condividere file e cartelle con Drive Condividere opinioni ed esperienze attinenti al contesto scolastico; Organizzare gruppi di lavoro per la gestione di compiti e lavori assegnati; Utilizzo di strategie di comunicazioni digitali adeguate all'interlocutore e/o destinatario; Evitare la diffusione di informazioni proprie in rete e tutelare le proprie credenziali personali.</p>	<p>iniziativa verso nuovi apprendimenti e applicativi.</p>
<p>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</p>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione</p>	<p>Realizzazione di testi completi di titoli, sommari e n di pagine, inserimento di immagini, tabelle e grafici e formattazione e layout di pagina; Creazione di presentazioni multimediali e iperattive - ebook; Creazione di tabelle di calcolo e grafici; Creazione di semplici programmi software / Coding (utilizzo di Scratch o Ozoblockly)</p>	

applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.		Creazione di grafica digitale / modelli tridimensionali; Utilizzo di risorse open source.	
SICUREZZA: applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Protecting the environment	utilizzo di password e sistemi di accesso sicuri; Comprendere i meccanismi di profilazione e riservatezza della privacy comprendere il valore della riservatezza delle proprie informazioni ed il rischio di condivisione di materiali personali in rete. Strategie per il benessere sociale attraverso l'uso di tecnologie digitale; Strategie per il benessere ambientale attraverso l'uso di tecnologie digitale.	
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	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali	Capire l'origine di un problema Trovare informazioni utili Applicare procedure e metodologie specifiche. Usare gli applicativi informatici per la risoluzioni di problemi tecnici e non.	

<p>mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>		<p>Riconoscere le proprie necessità di crescita nell'ambito del digitale e programmare strategie di miglioramento.</p>	
--	--	--	--