

CURRICOLO DIGITALE



PREMESSA

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come “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”, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018). Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale. Le competenze digitali sono trasversali, poiché interessano ogni disciplina e si intrecciano, come già evidenziato, con tutte le altre competenze socio-emotive ed imprenditive e, in generale, con tutte le cosiddette soft skills. Si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative. Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative,

costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi. Il digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà (per esempio la costruzione di blog, la proposta radiofonica delle web radio, la costruzione di videogames, il disegno e la prototipazione di oggetti, la programmazione di automi e componenti robotici ...). Tutte queste attività, che sono proponibili nei tempi e nei modi della didattica ordinaria, aiutano a sviluppare molte delle competenze descritte. In questo senso tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e tutti concorrono alla sua costruzione; si tratta di attuare 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 ciascuno.

SCUOLA PRIMARIA

Aree di competenza	Obiettivi di apprendimento	Classi
Alfabetizzazione digitale di base	Riconoscere e utilizzare i principali dispositivi digitali (computer, tablet, LIM)	1 ^a
	Accendere, spegnere e utilizzare in modo guidato un dispositivo digitale	1 ^a -2 ^a
	Utilizzare mouse, tastiera e touchscreen	1 ^a -2 ^a
Informazione e dati	Cercare informazioni semplici attraverso risorse digitali selezionate dall'insegnante	2 ^a -3 ^a
	Riconoscere informazioni utili e non utili	3 ^a
	Comprendere che non tutte le informazioni online sono affidabili	4 ^a -5 ^a
Comunicazione e collaborazione	Utilizzare strumenti digitali per comunicare in modo semplice (messaggi, presentazioni guidate)	2 ^a -3 ^a
	Conoscere le regole della comunicazione digitale (netiquette)	4 ^a -5 ^a
Creazione di contenuti digitali	Creare semplici elaborati digitali (testi, disegni, presentazioni)	2 ^a -3 ^a
	Integrare testi, immagini e suoni in un prodotto digitale	4 ^a
	Rispettare il diritto d'autore e utilizzare risorse con licenze aperte	5 ^a
Sicurezza	Riconoscere comportamenti sicuri nell'uso dei dispositivi digitali	1 ^a -2 ^a
	Proteggere i propri dati personali	3 ^a - 4 ^a

	Comprendere i rischi della rete e adottare comportamenti responsabili	4 ^a -5 ^a
Problem solving digitale	Risolvere semplici problemi tecnici con l'aiuto dell'insegnante	2 ^a -3 ^a
	Utilizzare strumenti digitali per risolvere problemi scolastici	3 ^a - 4 ^a
	Avvicinarsi al pensiero computazionale (coding unplugged e digitale)	4 ^a - 5 ^a