

CURRICOLO DIGITALE DEL PRIMO BIENNIO

Il curriculum è strutturato in 5 aree di **competenza**:

AREA DI COMPETENZA 1.	AREA DI COMPETENZA 2.	AREA DI COMPETENZA 3.	AREA DI COMPETENZA 4.	AREA DI COMPETENZA 5.
<i>Informazione e data literacy</i>	<i>Comunicazione e collaborazione</i>	<i>Creazione di contenuti digitali</i>	<i>Sicurezza</i>	<i>Problem solving</i>
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	2.1 Interagire con le tecnologie digitali 2.2 Condividere con le tecnologie digitali 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l’identità digitale	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Tutelare la salute e il benessere 4.4 Tutelare l’ambiente	5.1 Risolvere i problemi tecnici. 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3Utilizzare creativamente le Tecnologie digitali 5.4 Identificare i gap di competenza digitale

AREA DI COMPETENZA 1. <i>Informazione e data literacy</i>		Definizione della competenza
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali		«Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali»
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali		«Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali»
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		«Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato».

AREA DI COMPETENZA 2. <i>Comunicazione e collaborazione</i>		Definizione della competenza
2.1 Interagire con le tecnologie digitali		«Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto».
2.2 Condividere con le tecnologie digitali		«Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità».
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali		«Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate».
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali		«Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la cocostruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how».
2.5 Netiquette		«Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali».
2.6 Gestire l'identità digitale		«Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che uno ha prodotto, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali».

AREA DI COMPETENZA 3. <i>Creazione di contenuti digitali</i>		Definizione della competenza
3.1 Sviluppare contenuti digitali		«Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali».
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali		«Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti».
3.3 Copyright e licenze		«Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali».
3.4 Programmazione		«Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico».

AREA DI COMPETENZA 4. <i>Sicurezza</i>		Definizione della competenza
4.1 Proteggere i dispositivi		«Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy».
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy		«Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti».
4.3 Tutelare la salute e il benessere		«Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo). Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale».
4.4 Tutelare l'ambiente		«Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo».

AREA DI COMPETENZA 5. <i>Problem solving</i>		Definizione della competenza
5.1 Risolvere i problemi tecnici	«Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi all'eliminazione di problemi più complessi)».	
5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	«Valutare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverli. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad es. accessibilità)».	
5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali	«Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali».	
5.4 Identificare i gap di competenza digitale	«Capire dove occorre migliorare o aggiornare i propri fabbisogni di competenze digitali. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali. Ricercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale».	

CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI

AREA DI RIFERIMENTO	COMPETENZA AREA 1.	ABILITÀ		
AREA LINGUISTICO-COMUNICATIVA	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	- Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali (accesso a siti web, blog, database digitali e navigazione al loro interno). - Saper progettare e utilizzare strategie personali di ricerca (navigazione crossmediale in piattaforme digitali, utilizzo di QRcode per l'accesso alle informazioni etc.). - Saper operare secondo principi dell'<i>information literacy</i>/competenza informativa (definire l'obiettivo, scegliere la strategia di ricerca, localizzare la fonte, utilizzare le informazioni). - Saper individuare, illustrare e soddisfare i bisogni formativi personali (utilizzare siti web, blog, database digitali per ricerche e attività didattiche). - Essere in grado di accedere ai contenuti trovati e saper navigare al loro interno.	Classi biennio.	
	1.2/1.3 Valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Saper analizzare, confrontare e valutare database (blog, e-book etc.) e fonti di dati digitali (siti web, archivi online etc.) per interpretare criticamente l'affidabilità di informazioni e contenuti didattici (elementi bibliografici, citazioni autoriali etc.). - Essere in grado di organizzare (archiviare e recuperare attraverso app) dati, informazioni e contenuti didattici (link, sezioni testuali autoriali, informazioni bibliografiche).		
	AREA SCIENTIFICO-MATEMATICO-TECNOLOGICA	COMPETENZA AREA 2.	ABILITÀ	
		2.1 Interagire con le tecnologie digitali	- Essere in grado di utilizzare diversi mezzi di comunicazione digitale adeguandoli al contesto di riferimento (interazione in chat - da Tablet/smartphone - con il gruppo classe per comunicazioni e/o attività didattiche) - Essere in grado di lavorare in rete (<i>networking</i>) per creare e trasmettere informazioni e dati (ad es. agire in classi virtuali, comunicare attraverso strategie di <i>storytelling</i> crossmediale etc.). - Saper operare negli ambienti digitali adoperando modalità di comunicazione diverse e rispettando il punto di vista altrui.	Classi biennio.
2.2 Condividere con le tecnologie digitali		- Essere in grado di condividere informazioni, dati e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate al contesto di riferimento. - Essere in grado di attribuire la titolarità di uno scritto. - Essere in grado di verificare e citare le fonti (testi, link) di quanto scritto.		
2.5 Netiquette		- Saper adottare norme comportamentali adeguate (improntate a decoro, rispetto, discrezione) nell'utilizzo delle ICT (studio, lavoro di gruppo) e nell'interazione in ambienti digitali (blog, piattaforme didattiche ed e-learning). - Saper utilizzare carattere e font adeguati alla comunicazione in Rete. - Saper impiegare strategie comunicative adattandole al contesto di riferimento. - Saper inviare e-mail complete e corrette (recanti, ad. es., l'argomento nella sezione dell'OGGETTO).		
	COMPETENZA AREA 3.	ABILITÀ		

	3.1 Sviluppare contenuti digitali	- Saper creare, modificare e salvare i contenuti didattici in diversi formati (.doc, .xls, .ppt, .pdf, .odt, .ods, .odp, .rtf, .jpg, .png, etc.). - Saper utilizzare software e app web based per creare, modificare e salvare contenuti didattici digitali. - Saper sintetizzare e mediare contenuti multimediali (attraverso mappe concettuali e/o mentali digitali, timeline, docuvideo etc.).	Classi biennio.
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	- Saper lavorare con variegati contenuti digitali (video, infografiche, presentazioni multimediali etc.) modificandone dati e impostazioni e integrandone la progettazione (aggiungendo testo, immagini, effetti visivi) per crearne di nuovi e originali.	
	COMPETENZA AREA 4.	ABILITÀ	
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	- Saper applicare strumenti e modalità appropriate per proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti didattici digitali (piattaforma online, sito web, blog scolastico). - Saper condividere i dati, selezionando i contenuti appropriati o meno e proteggendo se stessi e gli altri da pericoli di violazione della privacy. - Essere in grado di comprendere le modalità di utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali scolastici/didattici e di valutarne l'accettabilità per ciò che riguarda la tutela dei diritti e della privacy.	Classi biennio.
		- Saper illustrare le basilari norme della politica sulla privacy riguardanti le regole di utilizzo dei dati personali nei servizi digitali.	
	4.3 Tutelare la salute e il benessere	- Essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali applicando le modalità più appropriate per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico.	
		- Essere in grado di utilizzare diverse tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale (creazione di spazi digitali di condivisione d'informazioni e materiali contro il cyberbullismo – chat/blog etc.).	
	COMPETENZA AREA 5.	ABILITÀ	
	5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	- Saper riconoscere le esigenze personali legate a un proficuo svolgimento dell'attività didattica (ad es. selezionare le risorse idonee all'attività da un elenco proposto dal docente). - Saper utilizzare strumenti e modalità diversificati per adattare e personalizzare gli ambienti digitali rispetto alle esigenze personali.	Classi biennio.
	5.3 Utilizzare creativamente le tecnologie digitali	- Saper applicare tecnologie e digitali strumenti diversificati per creare processi e prodotti innovativi. - Essere in grado di applicare vari processi cognitivi per risolvere situazioni problematiche negli ambienti digitali. - Saper adottare prospettive alternative che consentano la scoperta di soluzioni a situazioni problematiche negli ambienti digitali.	

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Le competenze selezionate nella presente rubrica valutativa sono opportunamente declinate nel *Curricolo delle competenze digitali*.

Gli indicatori dei livelli di padronanza sono tratti dal documento *DigComp 2.1: il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini, con otto livelli di padronanza*.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DIGCOMP 2.1

	LIVELLI	COMPLESSITÀ DEI COMPITI	AUTONOMIA	DOMINIO COGNITIVO ***
BASE	1	Compiti semplici	<i>Con guida</i>	memoria
	2	Compiti semplici	<i>Autonomia e guida in caso di necessità</i>	memoria
INTERMEDIO	3	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	<i>In autonomia</i>	comprensione
	4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	<i>Indipendente e in base alle mie necessità</i>	comprensione
AVANZATO	5	Compiti e problemi diversi	<i>Guida per gli altri</i>	applicazione
	6	Compiti più opportuni	<i>Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso</i>	valutazione
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate	<i>Integrazione per contribuire alla prassi professionale e per guidare gli altri</i>	creazione
	8	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione	<i>Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico</i>	creazione

TABELLA DI RIFERIMENTO PER LO SVILUPPO DEI LIVELLI DI COMPETENZA

AREA DI COMPETENZE COMPETENZA		Indicazioni operative per il docente						
		Integrare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che incoraggino e richiedano agli studenti di:	LIVELLI DIGCOMP2.1					
			non raggiunto	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO	ALTAMENTE SPECIALIZZATO	
Informazione e alfabetizzazione dei dati	Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali	➤ esprimere i propri bisogni di informazioni ➤ trovare informazioni e risorse in ambienti digitali, accedere ad esse e navigare ➤ creare e aggiornare personali strategie di ricerca ➤ basare le strategie di ricerca sulla qualità delle informazioni ➤ analizzare, comparare e valutare criticamente la credibilità e affidabilità delle informazioni e delle loro fonti						
	Valutare dati, informazioni e contenuti digitali							
	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali							
		➤ organizzare, immagazzinare e recuperare informazioni e risorse in ambienti digitali ➤ organizzare e elaborare informazioni in un ambiente strutturato						
Comunicazione e collaborazione	Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	➤ interagire attraverso le tecnologie digitali ➤ comprendere in modo appropriato cosa si intende per comunicazione digitale in un dato contesto ➤ prendere parte alla società attraverso l’utilizzo dei servizi digitali pubblici e privati ➤ cercare opportunità di autopotenziamento e di cittadinanza attiva attraverso le tecnologie digitali ➤ utilizzare le tecnologie digitali per i processi collaborativi e per la co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenze ➤ essere consapevoli delle norme comportamentali e del know-how nell’utilizzo delle tecnologie digitali e interagendo in ambienti digitali ➤ creare e gestire una o più identità digitali ➤ proteggere la propria reputazione ➤ avere a che fare con i dati che ognuno produce attraverso vari tipi di tecnologie digitali, ambienti e servizi						
	Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali							
	Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali							
	Collaborare attraverso le tecnologie digitali							
	Netiquette							
	Gestire l’identità digitale							
	Sviluppare contenuti digitali							
Creazione di contenuti digitali	Integrare e rielaborare contenuti digitali	➤ creare ed editare contenuti digitali in diversi formati ➤ esprimersi attraverso gli strumenti digitali						
	Copyright e licenze							

	Programmazione	➤ modificare, raffinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti in un blocco di conoscenze esistenti ➤ creare nuovi, originali e rilevanti contenuti e conoscenze ➤ capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali ➤ pianificare e sviluppare una serie di istruzioni comprensibili per un computer con lo scopo di risolvere un dato problema o eseguire un dato compito					
Sicurezza	Proteggere i dispositivi	➤ proteggere i dispositivi e i contenuti digitali, e comprendere i rischi e i pericoli dell’ambiente digitale ➤ comprendere le misure di sicurezza e di protezione ➤ proteggere i dati personali e la privacy in ambiente digitale ➤ capire come usare e condividere informazioni personali e allo stesso tempo essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da eventuali danni ➤ capire che i servizi digitali utilizzano una “Privacy policy” su come vengono usati i dati personali ➤ evitare rischi per la salute e minacce alla persona e al benessere psicologico quando si usano le tecnologie digitali ➤ proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo) ➤ prestare attenzione alle tecnologie digitali per il benessere e l’inclusione sociale ➤ prestare attenzione all’impatto sull’ambiente delle tecnologie digitali e del loro utilizzo					
	Proteggere i dati personali e la privacy						
	Proteggere la salute e il benessere						
	Proteggere l’ambiente						
Problem solving	Risolvere problemi tecnici	➤ identificare problemi tecnici mentre si opera con strumenti e in ambiente digitale, e risolverli ➤ adattare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali ➤ identificare, valorizzare, selezionare e utilizzare tecnologie digitali e possibili soluzioni tecnologiche per risolvere un dato compito o problema ➤ usare le tecnologie digitali in modi innovativi per creare conoscenza ➤ capire dove le loro competenze digitali necessitano di essere migliorate e aggiornate ➤ supportare gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali ➤ cercare opportunità di autosviluppo e mantenersi aggiornati con l’evoluzione del digitale					
	Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche						
	Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali						
	Individuare divari di competenze digitali						