



ISTITUTO COMPRESIVO 10 – VICENZA

Via Legione Antonini, 186 - Tel. **04441813030**

mail viic869005@istruzione.it - PEC viic869005@pec.istruzione.it

Sito www.ic10vicenza.edu.it - Cod. Mecc. **VIIC869005** - Cod. Fisc. **80016890248** - Fattura elettronica **UF7PF7**



FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020



Missioni di Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per i finanziamenti in materia di attività scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Premessa

Il Piano Nazionale Scuola Digitale è un pilastro fondamentale de La Buona Scuola (legge 107/2015), una visione operativa che rispecchia la posizione del Governo rispetto alle più importanti sfide di innovazione del sistema pubblico: al centro di questa visione, vi sono l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale.

Il capitolo 4.2 del Piano Nazionale Scuola Digitale dedicato a competenze e contenuti, si pone tra gli obiettivi quello di innovare i curricoli scolastici alla luce delle competenze chiave, e tra queste quelle digitali, che ci si impegna a definire secondo una matrice comune. Produrre contenuti digitali richiede competenze logiche e computazionali, tecnologiche e operative, argomentative, semantiche ed interpretative.

Il sistema educativo svolge un ruolo decisivo nel preparare, stimolare e accompagnare le studentesse e gli studenti verso una comprensione e un uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie, superando un ruolo di consumatori passivi. È, quindi, necessario che le nostre studentesse e i nostri studenti siano consapevoli del codice che abita una parte sempre più rilevante del mondo che li circonda, siano in grado di agire attivamente e operare creativamente con e attraverso esso e siano adeguatamente equipaggiati per diventare cittadini consapevoli.

Le competenze digitali sono sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena cittadinanza nell'era dell'informazione.

Il presente documento vuole essere uno strumento di lavoro in fieri, aperto alla discussione, alla sperimentazione, allo studio della letteratura scientifica sualcuni temi.

Nell'ambito del curriculum rivolto alla scuola Secondaria di I Grado saranno trattate le seguenti aree:

Contesto generale: le 5 aree di competenza digitale

<i>Aree e competenze</i>	<i>CONTENUTO/AZIONE</i>	<i>Tecniche di conduzione</i>	<i>Strumenti</i>	<i>Attività</i>
--------------------------	-------------------------	-------------------------------	------------------	-----------------

INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

1. INFORMAZIONE	NAVIGAZIONE IN INTERNET	Scoperta, Problem solving, Ricerca	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lim, pc, tablet ➤ Internet ➤ Google Suite for edu ➤ Motori di ricerca ➤ Checklist e griglie di valutazione dei siti ➤ Schede di lavoro per webquest 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lettura e analisi di una pagina web ➤ Utilizzo dei motori di ricerca ➤ Utilizzo di parole chiave ➤ Valutazione di siti internet ➤ Analisi e selezione di fonti di vario tipo online ➤ Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe ➤ Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali ➤ Reperimento immagini ➤ Webquest strutturata ➤ Analisi delle fake news
-----------------	--------------------------------	------------------------------------	--	---

COMUNICAZIONE: 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, condividere opinioni e competenze; costruire relazioni virtuose.

2. COMUNICAZIONE	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE	Cooperative learning, E-learning, Ricerca	Lim, pc, tablet, Classe virtuale, Google classroom	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Testi, storie, ricerche, costruzione di pagine a più mani (scrittura collaborativa) ➤ Documentazione in rete ➤ Scambio
------------------	---	---	--	--

CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI	MULTIMEDIALITÀ	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Classe scomposta	Lim, pc, tablet, scanner, digital camera, Programmi di videoscrittura, Programmi per le presentazioni, Motore di ricerca, Paint – software per la grafica, Registratore di suoni, Scratch	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Storie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo) ➤ Filmati ➤ Produzione e rielaborazione di immagini ➤ Fotoritocco ➤ Ebook
	DOCUMENTAZIONE	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera	Lim – pc- tablet - internet, Video camera, Fotocamera, Open Office, Registratore di suoni, Strumenti per e-portfolio (Google Drive) Archivi in cloud (Google Drive) Tools per presentazioni (Slideshow, Prezi....)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Documentari ➤ Giornalini on line ➤ Filmati ➤ Archivi in cloud ➤ Documentazione dei progetti ➤ Presentazioni ➤ E-portfolio ➤ Ebook
	PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera	Lim – pc- tablet Scratch Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pixel art ➤ Scratch ➤ Robotica ed elettronica educativa

SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

4. SICUREZZA	RISCHI	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali	Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicurezza, ecc.) Libri e pubblicazioni	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Progetto SOS internet: cyberbullismo, dipendenze, uso dei social network e sicurezza, frodi on line, adescamento, ecc. ➤ Azioni Generazioni Connesse ➤ Visione e discussione materiali campagne on line e di polizia postale
	PROTEZIONE DATI	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo	Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Concetto di impronta digitale ➤ Privacy e protezione dati personali e identità ➤ Reputazione on line

		Lavori individuali Lavori a classe intera	errori, Sicurinrete...) Libri e pubblicazioni	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Azioni Generazioni connesse ➤ Visione e discussione materiali campagne online di Polizia postale e delle Comunicazioni ➤ Lettura e discussione di libri e pubblicazioni
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.				
5. PROBLEM SOLVING	IMPARO A STUDIARE	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera	Lim – pc -tablet Internet Sitografia di riferimento, Libri e pubblicazioni, Enciclopedie, atlanti e dizionari on line, Google suite for education	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mappe concettuali ➤ Schemi, tabelle, grafici ➤ Presentazioni multimediali ➤ Web quest ➤ Ricerche ➤ Approfondimenti ➤ Citare le fonti ➤ Creare sitografie e archivi
VERIFICA				
VERIFICA COMPETENZE DIGITALI	PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO	Lavoro individuale, a coppie, a gruppi	Lim, pc, tablet, Internet Chat Wiki, Posta elettronica, Google Suite for Edu, Checklist e schemi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esercitazioni individuali - schede ➤ Approfondimenti ➤ Ricerche ➤ autovalutazione con checklist, griglie ➤ Esperienze di peer evaluation ➤ Esercitazioni offline e online per le prove Invalsi, per i giochi linguistici, logico e matematici ➤ concorsi

**CURRICOLO
SECONDARIA IGRADO**

1. Informazione

Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
Ricerca e valutare le informazioni, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; individuare fake news.
Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione.
Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di internet e del web, dei motori di ricerca.

2 Comunicazione e collaborazione in rete (classe virtuale) – 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.

3 Creazione di contenuti
Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative.

Conoscenze e abilità - strumenti

Tecnologia - competenze digitali trasversali
Utilizzo LIM, sistema operativo, creazione e salvataggio file e cartella, videoscrittura, foglio di calcolo, slideshow, motori di ricerca, disegno in pixel, fotoritocco, collegamenti ipertestuali, cattura immagine, programmi di presentazione.
Concetti di coding: sequenze, cicli, condizioni, variabili. Utilizzo di Scratch
Arte – educazione fisica- italiano- matematica-storia-musica-lingue
Elaborazione e manipolazione di immagini, Creatività manuale e digitale,
Progetti creativi con Scratch,
Percorsi in palestra e giochi di movimento e di esplorazione dell'ambiente con procedure e comandi,
webquest su un argomento,
analisi dell'attendibilità delle fonti e delle notizie pubblicate, confronto tra i dati digitali e quelli contenuti su cartaceo,

Tutte le discipline
Videoscrittura creativa,
Testi multimediali, ebook, presentazioni, Storie con Scratch,
Elaborazione e scrittura "codice" di comportamento (es. "Programma le regole");

Tutte le discipline
Storie multimediali,
Produzione e rielaborazione di immagini, Giornalini on line,
Filmati,
Scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo, Archivi in cloud,
Presentazioni,
Fotoritocco,
Documentazione dei progetti.

<p>4. Sicurezza</p> <p>Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p>	<p>Tutte le discipline</p> <p>Uso dei cellulari e dispositivi vari, Utilizzo corretto dei social media, Cyberbullismo,</p> <p>Dipendenze, Identità, privacy e reputazione on line, Caratteristiche della socialità in rete, dimensione online e offline, Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione (cittadinanza digitale), Azioni Generazioni Connesse, Visione e discussione materiali campagne on line e di polizia postale, Analisi fake news, Condivisione immagini.</p>
<p>5. Problem solving</p> <p>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. Imparare a studiare con il supporto tecnologico.</p>	<p>Tutte le discipline</p> <p>Mappe concettuali, Schemi, tabelle,</p> <p>Presentazioni multimediali, Web quest,</p> <p>Ricerche,</p> <p>Approfondimenti, Citare le fonti, Creare sitografie e archivi</p> <p>Matematica- tecnologia-geografia- storia</p> <p>Creazione grafici, Utilizzo del foglio di calcolo, Percorsi esplorativi e caccia al tesoro nella città con il coding (QR code), Linee del tempo, Google earth, geolocalizzazione</p>

Fonti :

- Indicazioni nazionali per il curricolo
- Commissione per i diritti e i doveri relativi a Internet della Camera, Dichiarazione dei diritti in Internet
- *Syllabus* di elementi di informatica per la scuola dell'obbligo - anno 2010 MIUR
- Piano Nazionale Scuola Digitale
- Commissione Europea, DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens
- Avviso pon Cittadinanza e creatività digitale - Allegato 1 – Avviso pubblico prot. n° 2669 del 03 marzo 2017
- National curriculum in England: computing prog