



***I.C. S. QUASIMODO- RAGUSA***  
***TRAGUARDI PER LA COMPETENZA DIGITALE***  
***NEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE***  
***ALLEGATO C***

***Premessa***

La competenza digitale considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del **Consiglio Europeo 2006** e successiva revisione del **2018**) è una competenza base e viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Pertanto, implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole e si inserisce trasversalmente in tutte le discipline, non soltanto quelle apparentemente più affini.

Il quadro di riferimento per le competenze digitali, DigComp, rappresenta un modello che definisce lo sviluppo delle competenze digitali nell'arco della vita. Non si occupa dell'uso di strumenti specifici (Tecnologici) ma descrive uno sviluppo completo delle competenze digitali che corrisponde ai bisogni di cui sono portatori i cittadini (o futuri cittadini) nell'era digitale:

- Bisogno di essere informato;
- Bisogno di interagire;
- Bisogno di esprimersi,
- Bisogno di protezione dei dati personali,
- Bisogno di gestire situazioni problematiche connesse agli strumenti tecnologici e agli ambienti digitali.

Il framework europeo suggerisce una suddivisione (non gerarchica ma paritetica) della competenza digitale per il primo ciclo, in **cinque ambiti (Aree)** suddivisi in **21 competenze**. Nell'intento di tracciare un percorso graduale all'interno di ciascuna competenza, il modello sceglie poi di indicare **3 livelli di padronanza** (base, intermedio ed avanzato). I 3 livelli vengono suddivisi in **8 sottolivelli**, procedendo un gradino per volta, si parte dal livello base e, passando per il livello intermedio ed avanzato, si completa il percorso con il livello di alta specializzazione, perché:

1. Prima di poter comprendere a fondo un concetto bisogna conoscerlo;
2. Per poterlo applicare occorre averlo compreso;



3. Prima di analizzarlo dobbiamo essere in grado di applicarlo;
4. Per poter giudicare il valore di un concetto, dobbiamo averlo prima analizzato;
5. Infine per arrivare al livello cognitivo più alto (creare) dobbiamo consolidare tutti i passaggi precedenti.

L'alunno quindi, nel corso del primo ciclo d'istruzione, misurandosi con esperienze di apprendimento, sale di livello di padronanza e si confronta con compiti sempre più complessi che mettono in evidenza autonomia e responsabilità raggiunte.

*Il documento è stato realizzato tenendo conto dell'ultimo aggiornamento 2.1 del framework europeo DigComp ed ha la finalità di facilitare l'autovalutazione e la valutazione del livello di competenza digitale.*

<b>Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>			
<b>Competenze</b>	<b>Scuola dell'Infanzia</b>	<b>Scuola Primaria</b>	<b>Scuola Secondaria di Primo Grado</b>
	<i>Il bambino</i>	<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>
<b>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</b>	<i>Visionare immagini, brevi filmati e documentari alla LIM.</i>	<i>Ricerca informazioni e contenuti digitali in base alle proprie esigenze; accede ad essi e naviga al loro interno.</i>	<i>Elabora, seleziona e aggiorna, strategie personali per ricercare dati, informazioni e contenuti digitali.</i>
<b>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</b>		<i>Confronta informazioni e dati all'interno di contenuti digitali strutturati.</i>	<i>Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali.</i>
<b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b>		<i>Recupera dati, informazioni e contenuti in un ambiente digitale strutturato.</i>	<i>Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</i>

<b>Area 2. Comunicazione e collaborazione</b>			
<b>Competenze</b>	<b>Scuola dell'Infanzia</b>	<b>Scuola Primaria</b>	<b>Scuola Secondaria di Primo Grado</b>
	<i>Il bambino</i>	<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>



<b>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</b>	<i>Con la supervisione di un adulto, utilizza i linguaggi multimediali per giocare, cercare e salvare immagini.</i>	<i>Interagisce utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte e scegli quelle più adatti al proprio contesto.</i>	<i>Interagisce attraverso le più diffuse tecnologie digitali e individua i mezzi di comunicazione digitali più adatti per un determinato contesto.</i>
<b>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali</b>		<i>Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola.</i>	<i>Condivide dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate.</i>
<b>2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</b>		<i>Utilizza le tecnologie digitali per una partecipazione attiva al proprio contesto di vita scolastica.</i>	<i>Utilizza le tecnologie digitali per una partecipazione attiva al proprio contesto di vita scolastica e sociale.</i>
<b>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</b>		<i>Attraverso le tecnologie digitali, collabora con gli altri per costruire risorse didattiche.</i>	<i>Contribuisce alla costruzione di risorse e conoscenze collaborando con gli altri attraverso le tecnologie.</i>
<b>2.5 Netiquette</b>		<i>Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale.</i>	<i>Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale.</i>
<b>2.6 Gestire l'identità digitale</b>		<i>Comprende la necessità di proteggere la propria identità digitale.</i>	<i>Protegge la propria identità digitale e la propria reputazione online. Controlla i dati che produce.</i>

<b>Area 3. Creazione di contenuti digitali</b>			
<b>Competenze</b>	<b>Scuola dell'Infanzia</b>	<b>Scuola Primaria</b>	<b>Scuola Secondaria di Primo Grado</b>
		<i>Il bambino</i>	<i>L'alunno</i>



<b>3.1 Sviluppare contenuti digitali</b>	<i>Sperimentare semplici programmi di grafica, utilizzando la LIM</i>	<i>Crea contenuti digitali come mezzi di espressione personali.</i>	<i>Realizza contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.</i>
<b>3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali</b>		<i>Modifica informazioni e contenuti digitali preesistenti per crearne di nuovi.</i>	<i>Personalizza e modifica informazioni e contenuti digitali preesistenti per crearne di nuovi e originali.</i>
<b>3.3 Licenze e copyright</b>		<i>Comprende le regole basilari del diritto d'autore.</i>	<i>Comprende che molti dati, informazioni e contenuti digitali sono protetti da diritto d'autore e da licenze.</i>
<b>3.4 Programmare</b>		<i>Sviluppa sequenze di istruzioni per eseguire un compito.</i>	<i>Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per risolvere un problema dato.</i>

<b>Area 4. Sicurezza</b>			
<b>Competenze</b>	<b>Scuola dell'Infanzia</b>	<b>Scuola Primaria</b>	<b>Scuola Secondaria di Primo Grado</b>
	<i>Il bambino</i>	<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>
<b>4.1 Protezione dei dispositivi</b>	<i>Dialogo e coinvolgimento delle famiglie per un uso limitato e consapevole delle tecnologie.</i>	<i>Comprende il problema della sicurezza e adotta le principali misure al riguardo.</i>	<i>E' consapevole del problema della sicurezza. Protegge dispositivi e contenuti digitali.</i>
<b>4.2 Protezione dei dati personali e privacy</b>		<i>Sa utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stesso e gli altri.</i>	<i>Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Sa utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stesso e gli altri.</i>
<b>4.3 Protezione della salute e del benessere</b>		<i>Comprende l'importanza di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.</i>	<i>E' in grado di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. E'</i>



			<i>consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione.</i>
<b>4.4 Protezione dell'ambiente</b>		<i>Comprende l'impatto ambientale legato all'uso delle tecnologie.</i>	<i>E' consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</i>

<b>Area 5. Problem Solving</b>			
	<b>Scuola dell'Infanzia</b>	<b>Scuola Primaria</b>	<b>Scuola Secondaria di Primo Grado</b>
	<i>Il bambino</i>	<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>
<b>5.1 Risolvere problemi tecnici</b>	<i>Capacità di risolvere un problema in modo creativo.</i>	<i>Risolve semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.</i>	<i>Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.</i>
<b>5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche</b>		<i>Sceglie gli ambienti digitali più adatti ai propri bisogni.</i>	<i>Sceglie, adatta e personalizza gli ambienti digitali in base alle proprie esigenze.</i>
<b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</b>		<i>Usa strumenti digitali in modo creativo per migliorare il proprio apprendimento e per risolvere problemi.</i>	<i>Usa strumenti digitali in modo creativo per migliorare il proprio apprendimento, per affrontare e risolvere problemi.</i>
<b>5.4 Identificare divari di competenza digitali.</b>		<i>Comprende l'importanza di sviluppare le proprie competenze digitali.</i>	<i>Comprende l'importanza di sviluppare e potenziare le proprie competenze digitali.</i>



LIVELLI DI PADRONANZA								
<i>Parole Chiave</i>	Base		Intermedio		Advanced		Altamente Specializzato	
	1	2	3	4	5	6	7	8
<i>Complessità dei compiti</i>	Compiti semplici	Compiti semplici	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Compiti e problemi diversi	Compiti più opportuni	Risoluzione di problemi diversi con soluzioni limitate	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione
<i>Autonomia</i>	Con guida	Autonomia e guida in caso di necessità	In autonomia	Indipendente in base alle mie necessità	Guida per gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrazione per contribuire alla prassi professionale e per guidare gli altri	Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico
<i>Dominio cognitivo</i>	Ricordo	Ricordo	Comprensione	Comprensione	Applicazione	Valutazione	Creazione	Creazione