

Il Curricolo digitale verticale (Infanzia – Primaria – Secondaria)

I curricoli dovrebbero prevedere precisi riferimenti alle competenze digitali, metacognitive, metodologiche e sociali, in termini di risultati di apprendimento, evidenze, percorsi didattici, criteri di valutazione, poiché alimentano quattro competenze chiave irrinunciabili: competenze sociali e civiche, competenze digitali, imparare ad imparare, spirito di iniziativa e imprenditorialità. Senza queste competenze non sono possibili né una corretta e proficua convivenza né un accesso consapevole e critico alle informazioni né si possiedono gli strumenti per affrontare e risolvere problemi, prendere decisioni, pianificare e progettare, intervenire sulla realtà e modificarla.

Il curricolo per lo sviluppo di competenze digitali accompagna in modo flessibile le attività curriculari di apprendimento degli studenti sui temi del digitale e dell'innovazione, attraverso percorsi didattici fortemente innovativi.

Il curricolo digitale deve:

- Corrispondere ad un piano pedagogico che definisca chiari processi didattici;
- Fondarsi su elementi di trasversalità e interdisciplinarietà;
- Comprendere obiettivi e risultati didattici misurabili;
- Garantire la validazione scientifica e pedagogica dei contenuti e dei metodi didattici e la valutazione dell'apprendimento;
- Essere finalizzato alla maturazione delle competenze digitali, attraverso percorsi didattici fortemente innovativi;
- Assicurare la flessibilità ai diversi approcci (di tipo ludico-esplorativo nelle sezioni dell'Infanzia e nelle prime tre classi della Primaria, sistematico nelle classi quarte e quinte e funzionale nella Secondaria);
- Favorire la progettazione di esperienze didattico-educative commisurate all'età dei discenti, in cui gli allievi siano chiamati ad agire tutte le competenze, integrando la dimensione analogica con quella digitale.

Il curricolo digitale verticale è strutturato per competenze digitali declinate in base alla corrispondenza tra le tre macroaree del modello concettuale Digital Competence Assessment (DCA) e le cinque aree di competenza del framework europeo DigComp 2.1. In aggiunta agli obiettivi di apprendimento e alle competenze disciplinari delle Indicazioni Nazionali 2012 riferiti al digitale (individuati per ambito nell'allegato 1), esso propone traguardi formativi trasversali e interdisciplinari, articolati per ordine di scuola in progressione verticale.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Dimensione DCA: COGNITIVA		Aree delle competenze DigComp 2.1 Alfabetizzazione su informazioni e dati - Creazione di contenuti digitali
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Raggruppare, discriminare, ordinare e classificare gli oggetti secondo caratteristiche e criteri logici diversi, identificandone alcune proprietà. Confrontare e valutare quantità e registrarle utilizzando simboli. Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio e seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni. Collocare le azioni quotidiane nel tempo e nello spazio e individuarne le relazioni di causa ed effetto. Familiarizzare con il linguaggio di base della programmazione visuale (coding), in un contesto di gioco.	Riassumere in sequenze brevi racconti. Riprodurre figure, simboli, forme geometriche essenziali e tabelle, secondo indicazioni e con la guida dell'insegnante. Identificare gli oggetti e individuarne le diverse caratteristiche (forma, colore, dimensione, funzione). Svolgere compiti su dimostrazione e su indicazioni verbali, secondo semplici sequenze operative. Realizzare semplici oggetti seguendo istruzioni operative ben precise. Individuare e utilizzare gli indicatori spazio-temporali, dimensionali, di quantità e le relazioni di causa-effetto. Muoversi nello spazio e seguire percorsi secondo consegne topologiche e temporali. Orientarsi nello spazio del foglio e degli ambienti scolastici. Sperimentare il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in attività guidate unplugged e tecnologiche.	Conoscere simboli, segni, forme geometriche essenziali. Conoscere gli indicatori spazio-temporali, dimensionali, di quantità e le relazioni di causa-effetto Conoscere alcuni elementi fondamentali del linguaggio di programmazione a blocchi o visuale (coding Unplugged e BeeBot), in contesto di gioco.

Dimensione DCA ETICA		Aree delle competenze DigComp 2.1 Comunicazione e collaborazione - Sicurezza
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Percepire e comunicare le proprie esigenze ed emozioni. Avere una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri del vivere insieme e del rispetto delle regole.	Utilizzare diversi codici e mezzi per comunicare semplici messaggi in determinati contesti. Imparare a riconoscere ed esprimere le emozioni e i sentimenti. Rispettare le regole comuni, relazionarsi positivamente nel gruppo ed essere disponibile a collaborare e cooperare. Con il supporto dell'insegnante riuscire a superare le situazioni di conflitto.	Conoscere diversi codici e tipi di linguaggio. Conoscere le emozioni e i sentimenti. Conoscere le regole comuni.
Dimensione DCA TECNOLOGICA		Aree delle competenze DigComp 2.1 Problem solving
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Familiarizzare con l'esperienza della multimedialità e utilizzare le tecnologie digitali per sperimentarne le potenzialità didattico-educative, espressive e creative, in un contesto di gioco.	Saper distinguere le diverse componenti del computer. Saper accendere e spegnere il computer; orientarsi sullo schermo touchscreen; utilizzare la tastiera virtuale. Disegnare e colorare, scoprendo le potenzialità espressive e creative di alcune applicazioni digitali. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico mediante l'uso di applicazioni didattiche, con la guida dell'insegnante. Risolvere problemi semplici con domande-guida.	Conoscere i principali dispositivi tecnologici. Conoscere icone, comandi e funzioni principali di applicazioni digitali ludico-didattiche.

ATTIVITÀ	• Alfabetizzazione emotiva. • Giochi collaborativi. • Giochi interattivi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico. • Giochi motori e percorsi (coding unplugged attraverso il corpo in movimento). • Realizzazione di oggetti secondo indicazioni procedurali (sequenze logiche) e/o con la tecnica del Tinkering. • Fruizione di immagini, canzoni e risorse multimediali (documentari e video educativi). • Lettura animata in biblioteca. • Attività quotidiane, sequenze narrative e filastrocche (sequenze logiche). • Disegnare e comporre figure geometriche semplici con coding (tangram creativo)
METODOLOGIE	• Circle time • Cooperative learning • Role playing • Learning by doing and by creating • Problem solving.

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E COMPETENZE DISCIPLINARI DELLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012 CONNESSE ALLE TRE
DIMENSIONI DELLA COMPETENZA DIGITALE (Cognitiva, Etica e Tecnologica)**

AMBITI DISCIPLINARI	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Ambito linguistico	• Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Si avvicina alla lingua scritta esplorando e sperimentando prime forme di comunicazione mediante strumenti digitali.
Ambito scientifico	• Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle. • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
Ambito antropologico	• Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. • Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.
Ambito artistico-espressivo	• Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Familiarizza con l'esperienza della multimedialità (la fotografia, il cinema, la televisione).