COMPETENZA DIGITALE

Le Indicazioni 2012 non offrono una declinazione dettagliata delle competenze digitali, come invece avviene per le competenze culturali connesse alle discipline. Di esse si rintracciano, comunque, riferimenti nella Premessa, nei paragrafi dedicati all'ambiente di apprendimento, in diversi traguardi delle varie discipline.
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.

La responsabilità è l'atteggiamento che connota la competenza digitale. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sulla educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. **La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri**.

Lingua e matematica, apparentate, sono alla base del pensiero computazionale, altro aspetto di apprendimento che le recenti normative, la legge 107/2015 e il decreto legislativo n. 62/2017 chiedono di sviluppare. Attività legate al pensiero computazionale sono previste nei Traguardi delle Indicazioni in particolare nell'ambito della Tecnologia, tuttavia se ne possono prevedere in ogni ambito del sapere. Per pensiero computazionale si intende un processo mentale che consente **di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia.** È un processo logico creativo che, più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per affrontare e risolvere problemi. L'educazione ad agire consapevolmente tale strategia consente di apprendere ad **affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee.**

La competenza digitale, associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di tecnologia, si presta ad essere sviluppata e valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.

(Profilo) Usa con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA 2018

"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."

Sotto competenze	**Abilità**	**Profilo dello studente**	**Obiettivi di apprendimento**
Comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi. Comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione, oltre a conoscere il funzionamento e l'utilizzo di base di diversi dispositivi, software e reti. Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto delle informazioni e dei dati resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali chiamati in causa con l'utilizzo delle tecnologie digitali. Essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività nel raggiungimento di obiettivi personali, sociali o commerciali.	Utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali Gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali Riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi	Usa con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	Da declinare considerando come indicatori di riferimento le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).

AREE DIGCOMP

INFORMAZIONE	COMUNICAZIONE	CREAZIONE DI CONTENUTI	PROBLEM-SOLVING	SICUREZZA Educazione Civica
Identificare Localizzare Recuperare Conservare Organizzare Analizzare le informazioni digitali Giudicare la loro importanza e lo scopo	Comunicare in ambienti digitali Condividere risorse attraverso strumenti on-line Collegarsi con gli altri Collaborare attraverso strumenti digitali Interagire e partecipare alle comunità e alle reti	Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video) Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti Produrre espressioni creative, contenuti media Programmare Conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.	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	Protezione personale Protezione dei dati Protezione dell'identità digitale Misure di sicurezza Uso sicuro e sostenibile.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DESCRITTORI DI VALUTAZIONE
INFORMAZIONE	Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. Accostarsi a nuove applicazioni informatiche Utilizzare la rete per scopi di informazione	**Iniziale** Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni. **Base** Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per inserirne di proprie. **Intermedio** Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. **Avanzato** Utilizza la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti
COMUNICAZIONE	Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini, video Utilizzare la rete per scopi di comunicazione, ricerca e svago	**Iniziale** Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante. **Base** Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante. **Intermedio** Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto. **Avanzato** Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.

AREA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DESCRITTORI DI VALUTAZIONE
CREAZIONE CONTENUTI	Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per produrre artefatti digitali in diverse situazioni. Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. Utilizzare la rete per scopi di ricerca e svago.	**Iniziale** Produce semplici elaborati digitali solo guidato dall'insegnante. Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato. **Base** Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale. **Intermedio** Usa correttamente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale. **Avanzato** Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.
PROBLEM SOLVING	Accostarsi a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità. Utilizzare software offline e online per attività di Coding	**Iniziale** Utilizza la tecnologia e applica il pensiero computazionale se guidato dall'insegnante **Base** Utilizza la tecnologia e applica il pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante **Intermedio** Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo. **Avanzato** Conosce ed utilizza la tecnologia e applica il pensiero computazionale in modo autonomo,creativo e personale

AREA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DESCRITTORI DI VALUTAZIONE
SICUREZZA	Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.	**Iniziale** Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Base Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie ed è consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic. **Intermedio** Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie ed è consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica. **Avanzato** Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.Utilizza in modo responsabile e critico le Tic, avendo la consapevolezza delle loro potenzialità e dei loro limiti. Conosce le fondamentali regole informali che disciplinano il buon comportamento di un utente sul web.

Educazione ai media TIC

Finalità	- Favorire la conoscenza dello strumento pc e/o tablet a scopo didattico per sostenere l'alfabetizzazione informatica. - Favorire la trasversalità delle discipline per facilitare il processo di apprendimento. - Favorire il processo di inclusione e promuovere la creatività e capacità di lavorare in gruppo. - Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica per promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio. - Promuovere azioni di cittadinanza attiva e l'utilizzo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia