

Traguardi per la competenza digitale nel primo ciclo d'istruzione

Progetto "Curricolo digitale" USR Umbria - a.s. 2017/18

Questo documento è stato realizzato nei mesi di febbraio e marzo 2018 dai rappresentanti delle scuole del primo ciclo umbre, suddivisi in quattro gruppi territoriali coordinati dallo staff USR.

I traguardi di competenza per la scuola primaria e per la conclusione del primo ciclo sono stati elaborati a partire dalle cinque aree e dai 21 indicatori che compongono il framework europeo DigComp 2.1¹. *Ultimo aggiornamento: 8 maggio 2018*

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

	Scuola Primaria	Primo Ciclo
	L'alunno	L'alunno
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Individua le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. Seleziona e aggiorna le proprie strategie di ricerca.	Individua esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. Elabora, seleziona e aggiorna le strategie di ricerca personali.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Analizza, confronta e valuta dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati.	Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Organizza, archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.	Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.

Area 2. Comunicazione e collaborazione

	Scuola Primaria	Primo Ciclo
	L'alunno	L'alunno
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Interagisce utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola e sceglie le più adatte al proprio contesto.	Interagisce attraverso le più diffuse tecnologie digitali e individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.

¹ "DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with"

<https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use>. Ultimo accesso: 23 mar. 2018.

2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola. Cita correttamente le fonti.	Condivide dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti.
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.	Partecipa alla vita della comunità scolastica attraverso l'utilizzo dei servizi digitali offerti dall'Istituto. Utilizza le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva.	Partecipa al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. È in grado di utilizzare le opportunità offerte dalle principali tecnologie digitali per esercitare la cittadinanza attiva.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Contribuisce alla costruzione di risorse didattiche.	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Contribuisce alla costruzione di risorse e conoscenza collaborando attraverso le tecnologie.
2.5 Netiquette	Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le modalità comunicative al destinatario.	Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le strategie comunicative a destinatari differenti. È consapevole delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali.
2.6 Gestire l'identità digitale	È consapevole della necessità di gestire e proteggere la propria identità digitale.	Costruisce e gestisce una o più identità digitali. Protegge la propria reputazione online. Controlla i dati che produce attraverso svariati strumenti, ambienti e servizi digitali.

Area 3. Creazione di contenuti digitali

	Scuola Primaria	Primo Ciclo
	L'alunno	L'alunno
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	Crea contenuti digitali come mezzo di espressione personale.	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali.	Modifica, personalizza ed integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali.	Modifica, perfeziona ed integra informazioni e contenuti in un sistema di conoscenze preesistente, creandone di nuovi, originali e rilevanti.

3.3 Licenze e copyright	Comprende le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale.	Comprende come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.
3.4 Programmare	Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.	Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.

Area 4. Sicurezza

	Scuola Primaria	Primo Ciclo
	L'alunno	L'alunno
4.1 Protezione dei dispositivi	Protegge il dispositivo in uso e i contenuti digitali. È consapevole del problema della sicurezza e adotta le principali misure al riguardo.	Protegge dispositivi e contenuti digitali. È consapevole del problema della sicurezza e considera gli aspetti legati all'affidabilità e alla privacy.
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali.	Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Sa utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stesso e gli altri. Comprende che i servizi digitali adottano una informativa sulla privacy.
4.3 Protezione della salute e del benessere	Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. È consapevole della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.	È in grado di evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. È 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. È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale.
4.4 Protezione dell'ambiente	È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

Area 5. Problem solving

Scuola Primaria	Primo Ciclo
------------------------	--------------------

	L'alunno	L'alunno
5.1 Risolvere problemi tecnici	Individua e risolve i più semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.	Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Sceglie possibili soluzioni tecnologiche e strumenti digitali tra quelli proposti dalla scuola e utilizza i più idonei al proprio contesto. Adatta le impostazioni degli ambienti digitali a bisogni specifici (ad es. per l'accessibilità).	Valuta le necessità e identifica, seleziona e utilizza strumenti digitali e possibili soluzioni tecnologiche. Adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l'accessibilità).
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Usa strumenti e tecnologie digitali per individuare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Individua e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.	Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali.
5.4 Identificare diversi livelli di competenza digitale	Comprende la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. Sa cogliere le opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.	Comprende la necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale. Sa cogliere nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.



 Quest'opera è rilasciata sotto licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale 4.0 Internazionale.
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.