

*curricolo
digitale per le
scuole umbre*



Antonella Gambacorta, Simonetta Leonardi -staff innovazione

Da dove siamo partiti



Competenze chiave europee	Competenze dal Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione	Livello ¹⁰
1 Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione	Ha una padronanza della lingua italiana che gli consente di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimerne le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	
2 Comunicazione nelle lingue straniere	E' in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	
3 Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.	
4 Competenze digitali	Utilizza 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.	
5 Imparare ad imparare	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.	
6 Competenze sociali e civiche	Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.	
7 Spirito di iniziativa*	Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.	
8 Consapevolezza ed espressione culturale	Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti che gli sono più congeniali: motori, artistici e musicali.	
9 L'alunno/a ha inoltre mostrato significative competenze nello svolgimento di attività scolastiche e/o extrascolastiche, relativamente a:		

* Sense of initiative and entrepreneurship nella Raccomandazione europea e del Consiglio del 18 dicembre 2006

Data:

Il Dirigente Scolastico

¹⁰ Livello Indicatori esplicativi

- A - Avanzato** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
- B - Intermedio** L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
- C - Base** L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
- D - Iniziale** L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

DigComp 2.1 - 2017

Competenza digitale

Europass curriculum vitae

5 aree di competenza



Elaborazione delle informazioni



Comunicazione



Creazione di contenuti



Sicurezza



Risoluzione di problemi



Competenza digitale

Curriculum Vitae

Thomas Rossi

AUTOVALUTAZIONE				
Elaborazione delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente intermedio	Utente intermedio	Utente avanzato	Utente base	Utente avanzato

Livelli: Utente base - Utente intermedio - Utente avanzato
Competenze digitali - Scheda per l'autovalutazione

Il digitale è “competenza di base”

Nelle nuove indicazioni dell'Unione Europea (**Raccomandazione 2018**) il digitale è considerata una “**competenza di base**”, accanto al leggere e allo scrivere.

“È necessario innalzare il livello di padronanza delle competenze di base (alfabetiche, matematiche e digitali) e sostenere lo sviluppo della capacità di imparare a imparare quale presupposto costantemente migliore per apprendere e partecipare alla società in una prospettiva di apprendimento permanente”.

Trasversalmente, essa è presente anche nella **competenza alfabetica funzionale** :

“ individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali”.

Il digitale è “competenza di base”

La competenza digitale comprende non solo la capacità di usare la rete e conoscere le tecnologie, ma anche saper gestire le informazioni e i contenuti, i dati e le identità digitali.

Saper riconoscere i software, i dispositivi, l'intelligenza artificiale e i robot e soprattutto la capacità di interagire efficacemente con essi.

1. Alfabetizzazione mediatica e informatica
2. Comunicazione e collaborazione
3. Creazione e programmazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Condivisione dei contenuti digitali.

Cosa abbiamo fatto con il Primo Ciclo

nell'a.s. 2017/18

1. Per la **definizione dei traguardi**:
dagli indicatori di competenza del Digcomp ai traguardi di competenza in uscita dalla scuola primaria e secondaria di primo grado
Output: 21+21 traguardi
2. Per la **valutazione**
Elaborazione di un archivio di **compiti di realtà**
(con schede di osservazione sistematica per il docente e autovalutazione/autobiografia cognitiva per lo studente)



Come abbiamo lavorato

5 Gruppi territoriali di docenti
corrispondenti alle
5 Aree del Digcomp

- **Elaborazione in presenza** dei traguardi e produzione di un singolo documento collaborativo
- **Collaborazione tra docenti nelle scuole** per la produzione dei compiti di realtà, sulla base di una griglia condivisa per l'associazione tra compiti e traguardi

Cosa abbiamo prodotto

**Il KIT
per il Curricolo Digitale
contiene**

- **Traguardi di competenza** in uscita dalla scuola primaria e sec. di primo grado da usare come riferimento per i curricoli di istituto
- **Modello di progettazione** del compito di realtà con griglia di valutazione
- **Esempi di compiti di realtà** sviluppati a partire dalle proposte dei docenti nei gruppi di lavoro



Seminario "Per un curricolo digitale verticale"

Want big impact?

Download kit

<http://istruzione.umbria.it/id.asp?id=5185>



Aggiornamento 24/01/2019

- Presentazione prof.ssa Falcinelli (PDF)
- Presentazione staff USR (PDF)

Kit per il Curricolo digitale

Materiali di supporto per la progettazione e la valutazione dei percorsi didattici sulla competenza digitale, realizzati dai rappresentanti delle scuole del primo ciclo umbre e dallo staff USR.

Curricolo digitale nel primo ciclo in Umbria - a.s. 2017/18

- eBook in formato ePub (ZIP)
- eBook versione stampabile (PDF)
- Quadro di riferimento (ZIP)

Cosa abbiamo prodotto

Raccordo

Digcomp - Certificazione

I livelli di padronanza

DigComp e certificazione nazionale - USR Umbria - a.s. 2017/18

Questa sintesi tiene conto delle proposte dei gruppi di lavoro e della necessità di introdurre in modo graduale la competenza digitale nei curricula. È solo una base da cui partire, che sarà sviluppata dopo la sperimentazione degli esempi di compito di realtà.

Termine Scuola Primaria

Certificazione	DigComp
D - Iniziale	Base 1
C - Base	Base 2
B - Intermedio	Intermedio 3
A - Avanzato	Intermedio 4

Termine Primo ciclo

Certificazione	DigComp
D - Iniziale	Base 1
C - Base	Base 2
B - Intermedio	Intermedio 3 e 4
A - Avanzato	Avanzato 5-6

Cosa abbiamo prodotto

Traguardi di competenza

in uscita dalla scuola primaria e
sec. di primo grado

da usare come riferimento per i
curricoli di istituto

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 2.1]. *Ultimo aggiornamento: 8 maggio 2018*

Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

	Scuola Primaria	Primo Ciclo
	<i>L'alunno</i>	<i>L'alunno</i>
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
--	-----------------	-------------

Cosa abbiamo prodotto

Esempi di compiti di realtà
sviluppati a partire dalle proposte
dei docenti nei gruppi di lavoro

USR Umbria	Compito di realtà per la competenza digitale	Scheda n° U01 all. 1
------------	--	-------------------------

Compito “Digitale #noproblem” - Richieste di aiuto

Livello base

1. liberare la memoria dei dispositivi: backup locale e nel cloud

da: Filippo

Buongiorno,

ho bisogno del vostro aiuto! Sono appena tornato dal viaggio d'istruzione a Monaco e li ho scattato moltissime foto e girato anche qualche video ma ora il mio smartphone ha esaurito tutta la sua memoria! Cosa posso fare? Come faccio a liberare la memoria? Non voglio perdere le mie foto! Aiutatemi vi prego! Resto in attesa di una vostra risposta.

Un caro saluto. Grazie.

Filippo

2. virus e malware; sistemi anti-virus

da: Barbara

Buongiorno,

ho bisogno del vostro aiuto! Da qualche tempo il mio pc non funziona più come prima, è molto lento ad aprire i programmi e quando navigo su Internet si aprono pagine non richieste e finestrelle invadenti con annunci pubblicitari!! Aiutatemi vi prego! Resto in attesa di una vostra risposta.

Un caro saluto. Grazie

Barbara

Questioni aperte

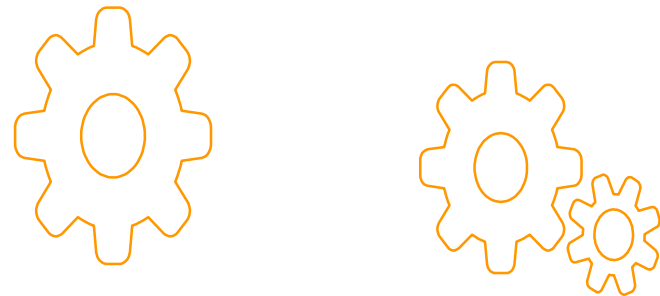
- a. **Raccordo** tra i 6 livelli di padronanza del Digcomp e i 4 dei modelli di certificazione italiana. Differenze di impostazione
- b. **Impostazione dei compiti di realtà.**
Necessità di una separazione tra il percorso di apprendimento e il momento valutativo.
Tendenza diffusa a progettare percorsi con integrati momenti valutativi.

Rimane da fare

Sperimentazione didattica e messa a punto dei materiali prodotti



Cosa faremo



3 percorsi differenziati basati sul DigComp

A
1- Alfabetizzazione su informazioni e dati
2- Comunicazione e collaborazione

B
3- Creazione di contenuti digitali

C
4. Sicurezza
5- Risolvere problemi

5 Aree di competenza

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

2. Comunicazione e collaborazione

- 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

3. Creazione di contenuti digitali

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

4. Sicurezza

- 4.1 Proteggere i dispositivi
- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere
- 4.4 Proteggere l'ambiente

5. Risolvere problemi

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare i divari di competenze digitali



Percorso A : Information e Media literacy, Comunicazione e Collaborazione (secondaria secondo grado)

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Comunicazione e collaborazione

23 ottobre 2019
DigiPass Foligno
9:30- 17:00
workshop

2 aprile 2020
Palazzo Trinci
9:30 - 13:00
**Seminario
comune**
disseminazione

Sett- nov 2020
Workshop
Sperimentazione
documentazione
Data da definire

26 novembre 2020
Palazzo Trinci
9:30- 13:00
Seminario comune
disseminazione



Percorso B Stampante 3D nelle scuole del Primo Ciclo (primo ciclo) accordo USR Umbria INDIRE del 15/04/2019



3. Creazione di contenuti digitali

28-29 ottobre 2019
DigiPass Assisi
9:30- 17:00
9:30- 13:00
**Formazione-
workshop**

2 aprile 2020
Palazzo Trinci
9:30 - 13:00
**Seminario
comune**
disseminazione

Ott - mag 2020
**Formazione-
workshop**
Sperimentazione
documentazione
Data da definire

26 novembre 2020
Palazzo Trinci
9:30- 13:00
Seminario comune
disseminazione



Percorso C Sicurezza e Problem solving (secondaria secondo grado)

4. Sicurezza
5. Risolvere problemi

25 ottobre 2019
Perugia USR
9:30- 17:00
workshop

2 aprile 2020
Palazzo Trinci
9:30 - 13:00
**Seminario
comune**
disseminazione

Sett- nov 2020
Workshop
Sperimentazione
documentazione
Data da definire

26 novembre 2020
Palazzo Trinci
9:30- 13:00
Seminario comune
disseminazione

Percorso A 25 ore

blended, 15 presenza, 10 online, iscrizione su SOFIA

Percorso B 28 ore

blended, 18 presenza, 10 online, iscrizione su SOFIA e
INDIRE

Percorso C 25 ore

blended, 15 presenza, 10 online, iscrizione su SOFIA



Iscrizione piattaforma SOFIA

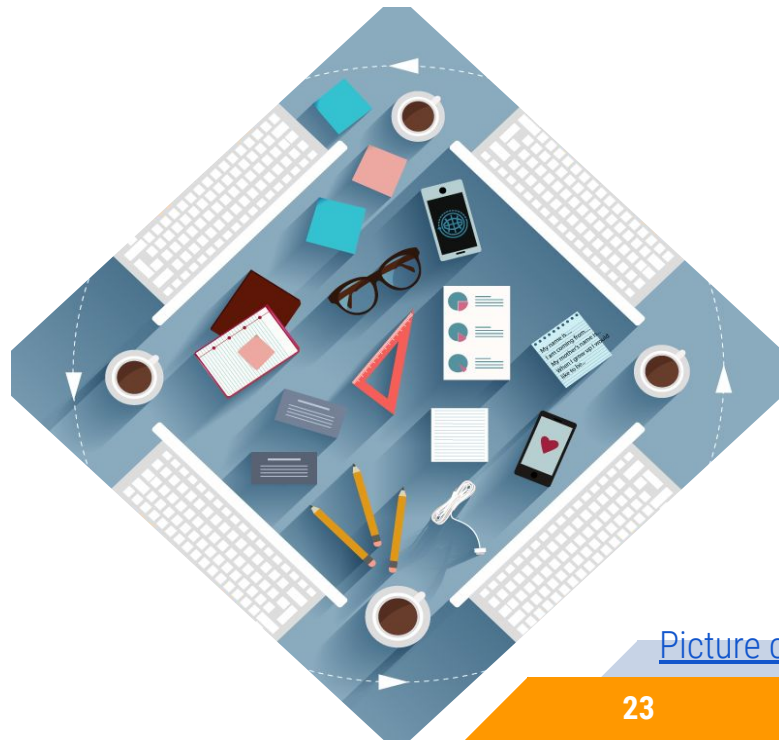
Percorso	Incontri/ore	Ore online	Codice SOFIA
A 1.Alfabetizzazione su informazioni e dati 2.Comunicazione e collaborazione	4 - 15	10	36274
B Stampa 3D INDIRE	5 - 18	10	36277
C 4. Sicurezza 5. Risolvere problemi	4 - 15	10	36281



Gruppo tecnico di lavoro

Chi: staffUSR, esperti,
rappresentanti dei docenti

Cosa: validano i materiali
prodotti dai gruppi di lavoro e
producono il kit per le scuole



[Picture credit](#)



Chi fa cosa

USR /Scuola Polo

- Organizzano gli incontri
- Supportano le scuole
- Coordinano i gruppi di lavoro
- Partecipano al gruppo tecnico

Esperti

- Partecipano ai seminari
- Formano i docenti
- Partecipano al gruppo tecnico
- Validano i materiali prodotti

Docenti

- Partecipano ai seminari
- Si formano
- Producono i materiali
- Sperimentano in classe
- Partecipano come rappresentanti nel gruppo tecnico



Grazie per l'attenzione



Digital round table

[Picture credit](#)