Traccia di lavoro, laboratorio TIC per includere

Progettare il curricolo digitale

Una traccia per costruire un percorso verticale di competenze digitali partendo dal DigComp 2.2: le 21 competenze, una progressione per età e una tabella da compilare.

pochi obiettivi,
ben fatti

Come usare la traccia

- [ ] **Partite dal contesto**
  Dispositivi disponibili, competenze dei docenti, PTOF.

- [ ] **Scegliete poche competenze per anno**
  Meglio tre lavorate bene che ventuno citate.

- [ ] **Collegatele alle discipline**
  Ogni competenza digitale vive dentro un'attività di italiano, matematica, scienze...

- [ ] **Pensate all'accessibilità**
  Per ogni attività: come partecipa lo studente con disabilità? Usate l'UDL.

- [ ] **Decidete come osservare**
  Che cosa vedrete fare agli studenti quando la competenza c'è?

I livelli di padronanza

Il DigComp descrive ogni competenza su **otto livelli**, raggruppati in quattro fasce:

Fascia	Livelli	In breve
Base	1 e 2	compiti semplici, con una guida
Intermedio	3 e 4	compiti ben definiti, in autonomia
Avanzato	5 e 6	compiti diversi, aiutando anche gli altri
Altamente specializzato	7 e 8	problemi complessi, proponendo soluzioni nuove

A scuola si lavora soprattutto nelle prime fasce: l'importante è la crescita da un anno all'altro.

esempi da adattare

Le 21 competenze, per età

Per ogni competenza, un esempio di traguardo osservabile. Sono proposte da adattare, non elenchi da spuntare.

Competenza	Infanzia	Primaria	Secondaria
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati			
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti	cercare con l'adulto immagini o video su un argomento	fare ricerche con parole chiave scelte	confrontare più fonti e usare filtri e ricerca avanzata
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti	distinguere ciò che è vero da ciò che è inventato in una storia	chiedersi chi ha scritto una pagina e perché	verificare l'affidabilità di una fonte e riconoscere le notizie false
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti	riconoscere dove si trovano i propri disegni sul tablet	salvare e ritrovare file in cartelle	organizzare archivi condivisi e nominare i file con criterio
2. Comunicazione e collaborazione			
2.1 Interagire attraverso le tecnologie	fare una videochiamata con un'altra classe, guidati	scrivere un messaggio chiaro alla classe virtuale	scegliere lo strumento adatto allo scopo e al destinatario
2.2 Condividere attraverso le tecnologie	mostrare il proprio lavoro alla classe sulla LIM	condividere un file con i compagni	condividere citando la fonte e rispettando i diritti
2.3 Cittadinanza attraverso le tecnologie	conoscere i servizi digitali usati a scuola	partecipare a un sondaggio o a una votazione online	usare servizi pubblici digitali e partecipare a iniziative civiche

Competenza	Infanzia	Primaria	Secondaria
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie	costruire insieme una storia digitale	lavorare su un documento condiviso	coordinare un progetto con strumenti di collaborazione
2.5 Netiquette	rispettare turni e regole d'uso dei dispositivi	scrivere in modo rispettoso, riconoscere comportamenti scorretti	gestire conflitti online e conoscere il cyberbullismo
2.6 Gestire l'identità digitale	sapere che online non si danno nome e indirizzo	creare password e profili scolastici con l'adulto	curare la propria reputazione e le impostazioni di privacy
3. Creazione di contenuti digitali			
3.1 Sviluppare contenuti	fare un disegno o registrare la voce sul tablet	creare una presentazione, un video, una mappa	progettare prodotti multimediali per un pubblico reale
3.2 Integrare e rielaborare contenuti	rimontare immagini per raccontare una storia	modificare un contenuto esistente migliorandolo	rielaborare fonti diverse in un prodotto nuovo
3.3 Copyright e licenze	dire chi ha fatto un disegno o una foto	citare la fonte di immagini e testi	conoscere le licenze Creative Commons e sceglierle
3.4 Programmazione	dare istruzioni a un compagno o a un robot da pavimento	programmare a blocchi un robot o un'animazione	scrivere programmi con cicli, condizioni e variabili
4. Sicurezza			
4.1 Proteggere i dispositivi	usare con cura tablet e computer	riconoscere messaggi sospetti	aggiornare, proteggere con password e antivirus

Competenza	Infanzia	Primaria	Secondaria
4.2 Proteggere dati personali e privacy	sapere che cosa sono i dati personali	non condividere dati e foto senza permesso	leggere informative e impostazioni privacy
4.3 Proteggere salute e benessere	alternare schermo e gioco all'aperto	riconoscere quando chiedere aiuto a un adulto	gestire il tempo online e riconoscere i rischi di dipendenza
4.4 Proteggere l'ambiente	spegnere i dispositivi quando non servono	conoscere il riciclo dei rifiuti elettronici	valutare l'impatto ambientale delle tecnologie
5. Risolvere problemi			
5.1 Risolvere problemi tecnici	accendere, spegnere, riavviare con l'adulto	risolvere piccoli problemi (audio, connessione)	cercare soluzioni in autonomia, anche in guide e forum
5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche	scegliere lo strumento per disegnare o per scrivere	scegliere tra più app la più adatta al compito	valutare strumenti, compresi quelli di IA, rispetto a uno scopo
5.3 Usare in modo creativo le tecnologie	inventare un percorso per il robot	risolvere una sfida con la robotica o il coding	progettare soluzioni a problemi reali della scuola
5.4 Individuare i divari di competenze	dire che cosa so fare e che cosa no	chiedere aiuto e imparare dai compagni	pianificare come migliorare le proprie competenze

I collegamenti con il laboratorio

Modulo	Competenze su cui lavora
TIC, netiquette e Universal Design	2.5 Netiquette, 4.3 Salute e benessere
Didattica digitale e Classroom	1.3 Gestire contenuti, 2.4 Collaborare

Modulo	Competenze su cui lavora
Mappe mentali e concettuali	3.1 Sviluppare contenuti, 3.2 Rielaborare
Robotica educativa e coding	3.4 Programmazione, 5.3 Uso creativo
Digital storytelling	2.4 Collaborare, 3.1 Sviluppare, 3.3 Copyright
CAA con AraWord	3.1 Sviluppare contenuti accessibili, 5.2 Scelta degli strumenti
Gamification e game-based learning	5.3 Uso creativo, 2.1 Interagire
Intelligenza artificiale a scuola	1.2 Valutare, 4.2 Privacy, 5.2 Scelta degli strumenti

lavoro a gruppi

La tabella da compilare

Una riga per ogni attività che progettate.

Classe e disciplina	Competenza DigComp	Attività	Accessibilità (UDL)	Che cosa osservo

Fonti

Vuorikari R., Kluzer S., Punie Y. (2022), *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens*, Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo. Le aree e i titoli delle competenze vengono da questo quadro; gli esempi per età sono una mia proposta per il laboratorio.