

Curricolo digitale d'Istituto - DigComp2.1

Il curricolo digitale: abilità e conoscenze per un apprendimento permanente

Il Consiglio dell'Unione Europea ha diffuso la nuova "Raccomandazione del Consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente". Ogni persona ha diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e inclusivi, al fine di mantenere e acquisire competenze che consentono di partecipare pienamente alla società e di gestire con successo le transizioni nel mercato del lavoro.

Ogni persona ha diritto a un'assistenza tempestiva e su misura per migliorare le prospettive di occupazione o di attività autonoma. Ciò include il diritto a ricevere un sostegno per la ricerca di un impiego, la formazione e la riqualificazione. Questi principi sono definiti nel pilastro europeo dei diritti sociali. In un mondo in rapido cambiamento ed estremamente interconnesso ogni persona deve avere la necessità di possedere un ampio spettro di abilità e competenze e avere la possibilità di svilupparle ininterrottamente nel corso della vita. Le competenze chiave, come definite nel quadro di riferimento, intendono porre le basi per creare società più uguali e più democratiche. Soddisfano la necessità di una crescita inclusiva e sostenibile, di coesione sociale e di ulteriore sviluppo della cultura democratica.

Competenza digitale

Il quadro di riferimento delinea otto tipi di competenze chiave, tra cui la competenza digitale. Nelle Indicazioni dell'Unione Europea del 22 maggio 2018, il digitale è a tutti gli effetti "competenza di base", accanto al leggere e allo scrivere. Lo troviamo descritto già nell'introduzione al documento *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.*

Nella competenza digitale non si pone l'accento solo sulla rete, come ambiente di ricerca, ma anche sulla gestione delle informazioni e contenuti, sui dati e le identità digitali.

Si propone agli studenti di sviluppare abilità di riconoscimento di software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e capacità di interagire efficacemente con essi. Al primo posto quindi non tanto gli aspetti tecnici, ma soprattutto l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione) e la sicurezza, la capacità di programmare e condividere contenuti digitali.

Principi su cui si fonda il nostro curricolo digitale

Il presente curricolo vuole tenere in prioritaria considerazione che interagire con tecnologie e contenuti digitali presuppone un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro. Esso impone a educare anche a un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.

Nel progettare il curricolo partiamo dalla consapevolezza che la competenza digitale è una delle competenze trasversali: è un saper fare che permea tutte le discipline. La sua programmazione deve essere oggetto di tutti gli insegnanti, in modo che l'agire per il suo sviluppo diventi parte integrante della metodologia didattica curricolare.

In questa ottica il presente curricolo, declinato da un apposito gruppo di lavoro composto da docenti dei tre ordini di scuola, è strutturato tenendo in considerazione le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP 2.1 (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali) A queste aree i docenti dovranno far riferimento nel pianificare le attività di classe annuali.

1. **INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

2. **COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

3. **CREAZIONE DI CONTENUTI:** 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 e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

4. **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

5. **PROBLEM-SOLVING:** 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 e quella altrui.

Infanzia – Classe 1^a Primaria (continuità)

Aree di competenza	Obiettivi specifici	Conoscenze e abilità
<p>1. Informazione Riconoscere e utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per giocare, ricercare, acquisire informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi principali degli apparecchi per l'informazione e la comunicazione • Accendere e spegnere in modo corretto dispositivi digitali • Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali • Orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie • Conoscere semplici programmi e giochi didattici 	<p>Prendere visione di immagini, video e documentari. Riconoscere gli elementi principali del computer (mouse, tastiera, schermo), della lim, del tablet e della robotica educativa. Conoscere le funzioni di icone e finestre ed individuare le modalità per aprirle e chiuderle. Usare correttamente i tasti direzionali della tastiera. Conoscere i simboli, lettere e numeri sulla tastiera. Muovere i primi passi nella programmazione di semplici algoritmi, istruzioni, procedure in software didattici (Scratch, Scratch jr, CodeSpark, Kodabl, Tynker)</p>
<p>2. Comunicazione e collaborazione Comunicare, condividere risorse e collaborare in ambienti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare attraverso strumenti digitali • Primo approccio alla Netiquette e al linguaggio della comunicazione on line 	<p>Interagire e collaborare su piattaforme online (Teams, Google for Education, Classroom...) sotto la guida di una figura adulta di riferimento. Flipped classroom. Conoscere e rispettare le principali regole di comportamento dell'ambiente digitale di riferimento. Dare il proprio contributo alla conversazione. Raccontare ciò che vede sugli schermi.</p>
<p>3. Creazione di contenuti Conoscere, analizzare e rielaborare i contenuti; produrre creativamente elaborati multimediali sia a livello disciplinare che interdisciplinare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici programmi di videoscrittura e di grafica e software didattici. 	<p>Conoscere le principali funzioni di un programma di videoscrittura e di grafica (Microsoft Word, OpenOffice, Documenti Google, Paint...). Giocare con le tecnologie per abbinare, scegliere ricercare creare.</p>

<p>4. Sicurezza Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p>	<p>Fruire dei dispositivi digitali in modo sicuro.</p>	<p>Utilizzare software e app per attività di gioco didattico sotto la sorveglianza dell'adulto. Chiedere all'adulto come comportarsi in situazioni ignote o di difficoltà.</p>
<p>5. Problem Solving Identificare i bisogni e le risorse digitali; usare gli strumenti digitali come supporto alle proprie necessità di apprendimento; utilizzare creativamente le tecnologie, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi 	<p>Utilizzare software ed app per attività di gioco didattico, attività di coding unplugged e con l'ausilio di robotica educativa sotto la guida dell'insegnante. Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p>

Classi 2 ^a – 3 ^a Primaria		
Aree di competenza	Obiettivi specifici	Conoscenze e abilità
<p>1. Informazione Riconoscere e utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per giocare, ricercare, acquisire informazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le parti principali del computer • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento • Conoscere le funzioni degli strumenti digitali e usarli correttamente • Orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie • Conoscere semplici programmi e giochi didattici 	<p>Conoscere e utilizzare il sistema operativo di riferimento; creare un file e una cartella; usare scorciatoie per la gestione dei file (stampa/duplica); copia e incolla, drag and drop. Riconoscere gli elementi principali del computer (mouse, tastiera, schermo), della lim, del tablet e della robotica educativa. Conoscere le funzioni di icone e finestre ed individuare le modalità per aprirle e chiuderle. Usare correttamente i tasti direzionali della tastiera. Conoscere i simboli, lettere e numeri sulla tastiera. Prendere visione di immagini, video e documentari. Muovere i primi passi nella programmazione di semplici algoritmi, istruzioni, procedure in software didattici (Scratch, Scratch jr, Kodable; Tynker)</p>

<p>2. Comunicazione e collaborazione Comunicare, condividere risorse e collaborare in ambienti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare attraverso strumenti digitali • Conoscere e rispettare la Netiquette e il linguaggio della comunicazione on line • Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici. • Utilizzare programmi di videoscrittura, di grafica e di presentazione. • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. • Verbalizzare le procedure di realizzazione e di funzionamento apprese. • Conoscere i principali motori di ricerca. 	<p>Interagire e collaborare su piattaforme online (Teams, Google for Education, Classroom...) sotto la guida di una figura adulta di riferimento. Flipped classroom. Conoscere e rispettare le principali regole di comportamento dell'ambiente digitale di riferimento. Dare il proprio contributo alla conversazione. Raccontare ciò che vede sugli schermi. Conoscere ed usare strumenti di messaggistica per condividere e comunicare. Usare il linguaggio specifico dell'ambiente digitale (file, icona, ecc). Condividere ed inviare files con le altre persone. Utilizzare, con l'assistenza dell'insegnante, i principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate, video...).</p>
<p>3. Creazione di contenuti Conoscere, analizzare e rielaborare i contenuti; produrre creativamente elaborati multimediali sia a livello disciplinare che interdisciplinare.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici programmi di videoscrittura e di grafica e software didattici. • Creare contenuti digitali disciplinari e interdisciplinari utilizzando formati e linguaggi diverse. 	<p>Conoscere le principali funzioni di un programma di videoscrittura e di grafica (Microsoft Word, OpenOffice, Documenti Google, Paint...).</p> <p>Giocare con le tecnologie per abbinare, scegliere ricercare creare.</p> <p>Conoscere le principali funzioni dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p>
<p>4. Sicurezza Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le regole dell'etichetta del web e i rischi collegati a un uso scorretto. 	<p>Navigare in Internet: sotto la sorveglianza dell'adulto: introduzione alle regole e alle responsabilità. Motori di ricerca e licenze Creative Commons. le regole e le responsabilità. Motori di ricerca e licenze Creative Commons. Usare la posta elettronica per lo scambio di</p>

		semplici messaggi e utilizzare responsabilmente la webcam.
<p>5. Problem Solving</p> <p>Identificare i bisogni e le risorse digitali; usare gli strumenti digitali come supporto alle proprie necessità di apprendimento; utilizzare creativamente le tecnologie, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi 	<p>Fruire di software ed app per attività di gioco didattico, attività di coding unplugged e con l'ausilio di robotica educativa sotto la guida dell'insegnante.</p> <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzo di software didattici specifici per supportare i processi di apprendimento (mappe concettuali, audiolettura, videoscrittura..).</p>

Classi 4 ^a – 5 ^a Primaria		
Are di competenza	Obiettivi specifici	Conoscenze e abilità
<p>1. Informazione</p> <p>Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo, riconoscere l'affidabilità delle fonti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare i sistemi operativi presenti nell'Istituto. Ricerca immagini e informazioni in rete. Salvare e riutilizzare immagini reperite in rete. Utilizzare le piattaforme per la didattica. Scoprire i principali browser Internet. Stampare i documenti. Usare il linguaggio specifico dell'ambiente digitale (file, icona, ecc). Adoperare le più semplici scorciatoie per gestire i file. 	<p>Conoscere e rispettare le principali regole di comportamento dell'ambiente digitale di riferimento.</p> <p>Le funzioni dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi.</p> <p>Conoscere principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate, video...).</p> <p>Conoscere il copia-incolla, il drag and drop, il taglia-incolla.</p>
<p>2. Comunicazione e collaborazione</p> <p>Usare le tecnologie per comunicare, interagire, condividere e collaborare con le altre persone in ambienti digitali e nelle piattaforme per l'e-learning, nelle comunità e nelle reti</p>	<ul style="list-style-type: none"> Saper inviare file attraverso le piattaforme per la didattica. Saper condividere e comunicare attraverso la posta elettronica. Condividere ed inviare files con le altre persone attraverso app per lo scopo. 	<p>Interagire e collaborare su piattaforme online (Teams, Google for Education...).</p> <p>Conoscere le regole di buona educazione sul WEB (Netiquette).</p> <p>Conoscere ed usare strumenti di messaggistica per socializzare.</p> <p>Dare il proprio contributo alla conversazione.</p>

		<p>Dimostrarsi aperti al dialogo. Conoscere le regole di condivisione di foto o di materiale in cui sono presenti anche altre persone. Evitare qualsiasi forma di bullismo digitale. Dimostrarsi sempre educati.</p>
<p>3. Creazione di contenuti Realizzare contenuti digitali come supporto alla creatività, alle discipline, ai laboratori, ai progetti, con finalità espressive. Conoscere il diritto d'autore e le licenze Creative Commons.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica e software didattici. • Creare contenuti digitali disciplinari e interdisciplinari utilizzando formati e linguaggi diversi. • Fare i primi passi nella progettazione e stampa 3d. • Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali. • Disegnare con la pixel-art: dal codice al disegno e dal disegno al codice. • Utilizzare Paint e altri software di elaborazione immagini. 	<p>Conoscere le principali funzioni di un programma di videoscrittura e di grafica (Microsoft Office 365, LibreOffice, Documenti Google ...).</p> <p>Conoscere le principali funzioni dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> <p>Realizzare prodotti multimediali creativi con immagini, testo e musica.</p> <p>Progettare la creazione di figure ed oggetti attraverso le applicazioni per il disegno 3d.</p> <p>Realizzare mappe concettuali, schemi, tabelle e diagrammi.</p> <p>Navigare nei maggiori siti di interesse storico, geografico, scientifico per realizzare e/o rielaborare contenuti originali.</p>
<p>4. Sicurezza Applicare procedure di protezione personale, dei dati, dell'identità digitale. Consolidare l'uso sicuro degli strumenti informatici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Navigare con sicurezza sui browser Internet. • Usare strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Identificare le notizie false (fake news). • Riconoscere i profili falsi. 	<p>Riconoscere le fonti autorevoli del web.</p> <p>Riconoscere gli episodi di cyberbullismo.</p> <p>Elaborare eventuali strategie di contrasto agli episodi di cyberbullismo.</p> <p>Riflettere sul corretto utilizzo dei social network.</p> <p>Conoscere i rischi collegati all'utilizzo scorretto del web.</p> <p>Conoscere i motori di ricerca.</p> <p>Utilizzare le licenze Creative Commons.</p> <p>Tutelare la salute e il benessere.</p>

<p>5. Problem Solving Individuare problemi e risolverli coadiuvati dai supporti e dalle risorse digitali. Adattare gli strumenti ai bisogni personali. Arricchire la propria competenza e condividerla con gli altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Risolvere piccoli problemi tecnici legati all'informatica. • Usare creativamente le tecnologie digitali. • Utilizzare software per attività di coding. • Conoscere le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per elaborare dati, testi e immagini. • Costruire semplici algoritmi per realizzare lavori con gli strumenti digitali presenti a scuola (stampanti, plotter, stampanti 3d). 	<p>Fruire di software e app per attività di gioco didattico, attività di coding unplugged e con l'ausilio della robotica educativa. Realizzare mappe concettuali, tabelle, grafici utilizzando i software specifici. Conoscere le macchine le stampanti 3d. Partire da un manufatto e ricostruire il processo di realizzazione.</p>
--	--	---

Classe 1 ^a – 2 ^a – 3 ^a Secondaria di primo grado		
Aree di competenza	Obiettivi specifici	Conoscenze e abilità
<p>1. Informazione Utilizzare con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo, riconoscere l'affidabilità delle fonti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. • Utilizzare i dizionari digitali. • Fruire di video e documentari didattici in rete. • Ricercare immagini e informazioni in rete. • Usare la posta elettronica per condividere e comunicare. 	<p>Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. Analizzare, ricercare, confrontare e valutare la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Condividere ed inviare files con le altre persone.</p>
<p>2. Comunicazione e collaborazione Usare le tecnologie per comunicare, interagire, condividere e collaborare con le altre persone in ambienti digitali e nelle piattaforme per l'e-learning, nelle comunità e nelle reti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecnologie per costruire e condividere contenuti di conoscenza. • Interagire e partecipare alle comunità e alle reti sapendo argomentare. • Collaborare con gli altri 	<p>Conoscere la piattaforma scolastica in uso. Conoscere le regole per un uso corretto degli strumenti digitali e dei social media. Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p>

	<p>attraverso gli strumenti digitali.</p>	<p>Assumere comportamenti corretti in rete come luogo reale di condivisione e collaborazione. Ricercare nell'utilizzo delle tecnologie digitali un'opportunità di crescita personale e di partecipazione attiva alla vita collettiva.</p>
<p>3. Creazione di contenuti Realizzare contenuti digitali come supporto alla creatività, alle discipline, ai laboratori, ai progetti, con finalità espressive. Conoscere il diritto d'autore e le licenze Creative Commons.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creare presentazioni su vari argomenti studiati e/o mappe concettuali, linee del tempo, geolocalizzazioni inserendo immagini, audio, video (storytelling). • Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini, disegno tecnico. • Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo. • Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni. • Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante. • Usare software di geometria. 	<p>Comprendere le potenzialità insite nei contenuti digitali di diversi formati. Esprimersi creativamente attraverso i media digitali e le tecnologie. Comprendere come si applicano al caso dell'informazione e del contenuto i copyright e le licenze.</p>
<p>4. Sicurezza Applicare procedure di protezione personale, dei dati, dell'identità digitale. Consolidare l'uso sicuro degli strumenti informatici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere l'identità digitale da un'identità reale. • Proteggere i dati personali e la privacy. • Proteggere i dispositivi in uso. • Distinguere le notizie reali da quelle false. 	<p>Conoscere il significato di identità digitale e le regole sulla gestione della privacy. Avviare alla conoscenza delle procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.). Conoscere i rischi della rete e saperli evitare; tutelare sé stessi dal cyberbullismo, dalle dipendenze e dalle false identità.</p>

<p>5. Problem Solving Individuare problemi e risolverli coadiuvati dai supporti e dalle risorse digitali. Adattare gli strumenti ai bisogni personali. Arricchire la propria competenza e condividerla con gli altri.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendere per problemi e per progetti risolvendoli con l'aiuto del digitale. • Utilizzare gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici. • Contribuire alla creazione di conoscenza, attraverso la risoluzione di problemi, per produrre risultati creativi ed innovativi. • Supportare gli altri nello sviluppo delle competenze digitali. 	<p>Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</p>
--	--	--

Griglia per la valutazione delle competenze

Scuola primaria

<p><u>CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE</u> (DM 742/2017)</p>	<p><u>AREA DI COMPETENZA DIGITALE</u> Dig 2.1</p>	<p><u>Livello iniziale D</u> L'alunno/a, se opportunamente guidato/a svolge compiti semplici in situazioni note.</p>	<p><u>Livello base C</u> L'alunno/a svolge semplici compiti anche in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</p>	<p><u>Livello intermedio B</u> L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</p>	<p><u>Livello avanzato A</u> 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.</p>
<p><u>Al termine della scuola primaria</u> Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.</p>	<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p>				
	<p>ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p>				
	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>				
	<p>SICUREZZA</p>				
	<p>RISOLVERE I PROBLEMI</p>				

Scuola secondaria di primo grado

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE (DM 742/2017)	AREA DI COMPETENZA DIGITALE Dig 2.1	Livello iniziale D	Livello base C	Livello intermedio B	Livello avanzato A
Al termine del primo ciclo di istruzione Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre, elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e all'espressione della propria personalità, alla soluzione di problemi anche più complessi.	CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI				
	ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI				
	COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE				
	SICUREZZA				
	RISOLVERE I PROBLEMI				

Formazione del personale docente per le competenze digitali

La competenza digitale chiave del docente/formatore risiede nel saper integrare e usare efficacemente le tecnologie digitali in ogni fase del processo di insegnamento e apprendimento, considerando i diversi contesti d'uso. La competenza chiave di questa area (e forse dell'intero Quadro DigCompEdu) è pertanto la capacità di progettare, pianificare e utilizzare le tecnologie digitali nelle diverse fasi dell'insegnamento e dell'apprendimento, spostando l'attenzione dai processi guidati dal docente/formatore ai processi centrati sullo studente.

DigCompEdu è rivolto anche ai docenti di tutti i livelli d'istruzione, con l'obiettivo di supportare e incoraggiare l'uso efficace degli strumenti digitali per migliorare e innovare i processi di insegnamento e apprendimento. Per questo il nostro Istituto ha messo in atto interventi formativi strutturali a sostegno del processo di formazione/innovazione tra cui:

- la formazione interna ed esterna per la conoscenza e l'utilizzo delle piattaforme e degli strumenti digitali

- la formazione interna ed esterna sulla valenza didattica delle nuove tecnologie (èquipe formativa territoriale USR Marche, PNSD con i FutureLabs, formazione in RETE fornita da altre Istituzioni scolastiche, formazione scuola Polo, formatori esterni, rete AU.MI.RE.)
- la formazione interna realizzata con il contributo dell'animatore digitale
- la formazione esterna del MI e della piattaforma E.L.I.S.A. sul cyberbullismo
- la formazione esterna tenuto dal DPO sul tema dell'impatto delle tecnologie in termini di privacy.

Il nostro Istituto si pone quale obiettivo di breve/medio termine la partecipazione ai bandi nazionali ed europei con la duplice finalità di implementare l'apparato infrastrutturale delle tecnologie a supporto della didattica e di organizzare interventi formativi rivolti agli allievi, con particolare attenzione alle situazioni di fragilità, e al personale docente e ata.