

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Istituto Comprensivo di Viguzzolo

Via Marconi, 62 - 15058 Viguzzolo (AI)

Codice Fiscale 85004050069 - Cod. Meccanografico ALIC81200R

Tel. 0131 898035 E-mail: alic81200r@istruzione.it PEC: alic81200r@pec.istruzione.it

http://www.comprensivoviguzzolo.edu.it

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA

La tecnologia digitale rappresenta la base dell'alfabetizzazione del nostro tempo, da cui non si può prescindere per maturare una cittadinanza piena. Grazie al pensiero computazionale, l'alunno è stimolato ad utilizzare il mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole, ma soprattutto a sviluppare abilità e competenze trasversali: egli è chiamato a mettere in gioco la sua creatività e a confrontarsi con gli altri, anche in una prospettiva inclusiva.

Per la scuola dell'infanzia, ci si propone di realizzare delle attività di coding "unplugged" (cioè senza l'utilizzo delle TIC), propedeutiche al successivo percorso che prenderà l'avvio nella scuola primaria. Verranno proposte agli alunni dell'ultimo anno attività che avranno lo scopo di guidarli, attraverso situazioni problematiche concrete, a trovare percorsi di soluzione alternativi e creativi e ad esprimerli con un linguaggio preciso, mediante l'uso del corpo in relazione all'ambiente e, in un momento successivo, con l'ausilio di piccoli robot da programmare.

il curricolo digitale per la scuola primaria si dipanerà nel corso di tutto l'anno scolastico, per un'ora alla settimana, con attività prevalentemente di coding, supportate da un'alfabetizzazione digitale di base.

Il coding, come prima forma di approccio interdisciplinare alle TIC, si propone le seguenti finalità: l'avvio all'uso consapevole del computer; la comprensione del fatto che le dotazioni tecnologiche sono strumenti attraverso i quali realizzare dei progetti; lo sviluppo del pensiero riflessivo e procedurale (problem solving); la riflessione sull'errore come nuovo spunto di lavoro; lo sviluppo delle capacità di riflessione sul proprio operato; l'incremento della capacità di espressione linguistica sia orale sia scritta per comunicare il proprio operato agli altri o come memoria personale (relazione fasi attività, documento di sintesi del lavoro, ecc...); l'utilizzo diretto di conoscenze matematiche, linguistiche, antropologiche, scientifiche ed artistiche per sostanziare di contenuti gli elaborati prodotti; lo sviluppo del lavoro cooperativo, delle abilità individuali e del pensiero critico.

SCUOLA DELL'INFANZIA - 5 ANNI

5 A N N I	Competenze :			
	<u>Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia:</u> Sa individuare una situazione problematica, legata ad un contesto concreto.			
<u>Imparare ad imparare:</u> Sa riorganizzare le esperienze vissute.				
<u>Comunicare:</u> Si esprime con un linguaggio preciso ed appropriato.				
	Abilità	Conoscenze	Attività	Tempi, strumenti e metodologie
	Individuare la situazione problematica. Ricerca soluzioni. Verbalizzare le soluzioni individuate, utilizzando un linguaggio ed un codice appropriati.	Primi elementi di un semplice linguaggio di programmazione. Introduzione al coding. Utilizzo di icone e simboli.	Percorsi su tappeto con reticolo, su griglie cartacee con attività grafica mediante l'utilizzo di frecce indicatrici, programmazione di piccoli robot.	Le attività sono trasversali a tutte le unità didattiche. Strumenti: tappeto con reticolo, griglie, frecce indicatrici, robot. Learning by doing, cooperative learning, didattica dell'errore (debug). Attività a coppie e in piccolo gruppo.



SCUOLA PRIMARIA

C l a s s e p r i m a	Competenza digitale: Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti, con il supporto di un adulto.			
	Competenze correlate:			
	<i>Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia:</i> Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per risolvere semplici situazioni problematiche legate all'esperienza concreta.			
	<i>Imparare ad imparare:</i> Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di utilizzarle in semplici situazioni concrete.			
	Abilità	Conoscenze	Attività	Tempi, strumenti e metodologie
	Conoscere gli strumenti di base per l'utilizzo semplice del computer.	Nomenclatura delle parti del computer. Uso di mouse, tastiera...	Giochi per abituare all'uso di mouse, tastiera...	Un'ora alla settimana. Laboratorio di informatica, LIM, palestra, corridoi...
	Conoscere i primi elementi di un semplice linguaggio di programmazione, attraverso simboli.	Primi elementi di un semplice linguaggio di programmazione. Introduzione al coding. Utilizzo di icone e simboli.	Attività unplugged, attraverso la sperimentazione concreta di schemi motori: tappeto a scacchiera, CodyRoby, BeeBot, Mind...	Learning by doing, cooperative learning, didattica dell'errore (debug), tutoring, peer to peer.
	Sapersi esprimere e comunicare utilizzando codici e linguaggi diversi.		Giochi al pc (Scratch, code.org – corso 1, pixel art...)	Attività a coppie e in piccolo gruppo.

C l a s s e s e c o n d a	Competenza digitale: Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti, con il supporto di un adulto.			
	Competenze correlate:			
	<i>Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia:</i> Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per risolvere semplici situazioni problematiche legate all'esperienza concreta.			
	<i>Imparare ad imparare:</i> Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di utilizzarle in semplici situazioni concrete.			
	Abilità	Conoscenze	Attività	Tempi, strumenti e metodologie
	Conoscere gli strumenti di base per l'utilizzo del computer (ripasso).	Nomenclatura delle parti del computer. Uso di mouse, tastiera...	Giochi per abituare all'uso di mouse, tastiera...	Un'ora alla settimana. Laboratorio di informatica, LIM, palestra, corridoi...
	Conoscere gli elementi di un semplice linguaggio di programmazione, attraverso simboli.	Elementi di un semplice linguaggio di programmazione. Introduzione al coding Utilizzo di icone e simboli.	Attività unplugged, attraverso la sperimentazione concreta di schemi motori: tappeto a scacchiera, CodyRoby, Mind.	Learning by doing, cooperative learning, didattica dell'errore (debug), tutoring, peer to peer.
	Sapersi esprimere e comunicare utilizzando codici e linguaggi diversi.	Blocchi di azioni ripetute.		



	Comprendere quando un blocco può essere utilizzato per semplificare un'azione ripetitiva.		Giochi al pc (Scratch, code.org – corso 1, pixel art...)	Attività a coppie e in piccolo gruppo.
--	---	--	--	--

C I a s e t e r z a	Competenza digitale: Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti, con il supporto di un adulto.			
	Competenze correlate:			
	<i>Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia:</i> Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare soluzioni a problemi reali.			
	<i>Imparare ad imparare:</i> Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado, con aiuto, di ricercare nuove informazioni.			
	<i>Spirito d'iniziativa:</i> E' in grado di realizzare, col supporto dell'insegnante, semplici attività di gruppo. Chiede aiuto quando si trova in difficoltà e offre il proprio aiuto.			
	Abilità	Conoscenze	Attività	Tempi, strumenti e metodologie
	Utilizzare programmi di videoscrittura, calcolo e presentazione, ricerca in internet, in collegamento con le varie discipline.	Elementi di base dei programmi di videoscrittura, calcolo presentazione e di ricerca in rete.	Esercitazioni al pc (programmi, conoscenza della rete per ricercare informazioni...)	Un'ora alla settimana. Laboratorio di informatica, LIM. Learning by doing, cooperative learning, didattica dell'errore (debug), tutoring, peer to peer. Attività a coppie e in piccolo gruppo.
	Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo.			
Conoscere gli elementi di un semplice linguaggio di programmazione e realizzare sequenze.	Elementi di un linguaggio di programmazione. Blocchi e ripetizioni. Codici. Istruzioni.	Realizzazione di sequenze di istruzioni. Coding con programmi al pc (Scratch, code.org – corso 1 e 2, pixel art...). Scrittura di un codice elementare a sequenze ed esecuzione dello stesso. Programmazione visuale a blocchi. Scrittura di istruzioni sequenziali semplici.		
Riuscire a risolvere dei problemi mediante la loro scomposizione in parti più piccole.				
Comprendere quando un blocco può essere utilizzato per semplificare un'azione ripetitiva.				
Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi e verbalizzare.				
Generalizzare il processo di risoluzione di un problema per poterlo utilizzare per la soluzione di nuovi problemi.	Problemi legati a situazioni concrete. Problemi per immagini.	Analisi di problemi mediante rappresentazioni. Compiti di realtà.		

C l a s s e q u a r t a	<p>Competenza digitale: Usa 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>Competenze correlate:</p> <p><u>Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia:</u> Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare soluzioni a problemi reali.</p> <p><u>Imparare ad imparare:</u> Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni.</p> <p><u>Spirito d'iniziativa:</u> E' in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>			
	Abilità	Conoscenze	Attività	Tempi, strumenti e metodologie
	Utilizzare programmi di videoscrittura, calcolo e presentazione, ricerca in internet, in collegamento con le varie discipline.	Elementi di base dei programmi di videoscrittura, calcolo presentazione e di ricerca in rete.	Esercitazioni al pc (programmi, conoscenza della rete per ricercare informazioni...)	Un'ora alla settimana. Laboratorio di informatica, LIM. Learning by doing, cooperative learning, didattica dell'errore (debug), tutoring, peer to peer. Attività a coppie e in piccolo gruppo.
	Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo.			
	Conoscere gli elementi di un semplice linguaggio di programmazione e realizzare sequenze.	Elementi di un linguaggio di programmazione. Blocchi e ripetizioni. Codici. Istruzioni.	Realizzazione di sequenze di istruzioni. Utilizzo del codice esadecimale per pixel art. Coding con programmi al pc (Scratch, code.org – corso 2, pixel art...). Scrittura di un codice elementare a sequenze ed esecuzione dello stesso. Programmazione visuale a blocchi. Scrittura di istruzioni sequenziali semplici. Codice esadecimale e codice binario.	
	Riuscire a risolvere dei problemi mediante la loro scomposizione in parti più piccole e verbalizzare.			
Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi.				
Generalizzare il processo di risoluzione di un problema per poterlo utilizzare per la soluzione di nuovi problemi.	Problemi legati a situazioni concrete. Problemi per immagini.	Analisi di problemi mediante rappresentazioni, grafici, tabelle, diagrammi a blocchi e di flusso... Compiti di realtà.		



C l a s s e q u i n t a	<p>Competenza digitale: 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>Competenze correlate:</p> <p><u>Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia:</u> Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.</p> <p><u>Imparare ad imparare:</u> Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.</p> <p><u>Spirito d'iniziativa:</u> Dimostra originalità e spirito di iniziativa. E' in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.</p>			
	Abilità	Conoscenze	Attività	Tempi, strumenti e metodologie
	Utilizzare programmi di videoscrittura, calcolo e presentazione, ricerca in internet, in collegamento con le varie discipline.	Elementi di base dei programmi di videoscrittura, calcolo presentazione e di ricerca in rete.	Esercitazioni al pc (programmi, conoscenza della rete per ricercare informazioni...)	Un'ora alla settimana. Laboratorio di informatica, LIM. Learning by doing, cooperative learning, didattica dell'errore (debug), tutoring, peer to peer. Attività a coppie e in piccolo gruppo.
	Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo.			
	Conoscere gli elementi di un semplice linguaggio di programmazione e realizzare sequenze.	Elementi di un linguaggio di programmazione. Blocchi e ripetizioni. Codici. Istruzioni.	Realizzazione di sequenze di istruzioni. Utilizzo del codice esadecimale per pixel art. Coding con programmi al pc (Scratch, code.org – corso 2, pixel art, K turtle...).	
	Riuscire a risolvere dei problemi mediante la loro scomposizione in parti più piccole e verbalizzare.			
	Usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi.			
	Generalizzare il processo di risoluzione di un problema per poterlo utilizzare per la soluzione di nuovi problemi.	Problemi legati a situazioni concrete. Problemi per immagini.	Analisi di problemi mediante rappresentazioni, grafici, tabelle, diagrammi a blocchi e di flusso... Compiti di realtà.	
Essere consapevole delle potenzialità delle tecnologie rispetto al	Potenzialità e rischi delle tecnologie.	Ricerca informazioni ed analisi critica. Dibattito.		



	contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.	Applicazione consapevole tecnologie.	ed uso delle		
--	--	--------------------------------------	--------------	--	--

IL CURRICOLO DIGITALE NELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Competenze Digitali

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi.

Applicare i canoni tradizionali dell'educazione civica non è più sufficiente: la rivoluzione all'intersezione tra esposizione di dati, informazione e comunicazione, connettività e tecnologie richiede nuove conoscenze, ma soprattutto nuove consapevolezze.

Per educazione civica digitale, si intende una nuova dimensione della cittadinanza: un'integrazione, necessaria e urgente, al curriculum di cittadinanza della Scuola italiana.

Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla.

Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità", nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

CURRICOLI DI COMPETENZA DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Competenze Specifiche Abilità Conoscenze

Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, Individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.

Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.



Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.

Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.

Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.

Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.

Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento I dispositivi informatici di input e output.

Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali, anche Open Source.

Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.

Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.).

Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.

Evidenze e Compiti Significativi

Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, Hifi, ecc.).

Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.

E' in grado di identificare quale mezzo di Comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato.

Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche Open Source).

Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.



Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti. Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati. Utilizzare SOFTWARE per effettuare semplici presentazioni. Costruire semplici ipertesti. Utilizzare la posta elettronica per corrispondere: tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicare le più comuni misure di sicurezza antispam, anti phishing. Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza. Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola. Rielaborare una presentazione della scuola. Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali. Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica. Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli. Elaborare ipertesti tematici.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA: RACCOMANDAZIONE PARLAMENTO EUROPEO 2006

COMPETENZA IN MATEMATICA E COMPETENZA BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA

COMPETENZA NELLA MADRELINGUA

COMPETENZA NELLE LINGUE STRANIERE

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE

CULTURALE: storia, arte musica ed. fisica

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

COMPETENZA DIGITALE

IMPARARE A IMPARARE

COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA

LE PAROLE CHIAVE

- "Imparare ad imparare" (classe I, sec. di I grado)
- "Competenze sociali e civiche" (classe II sec. di I grado)



- “Consapevolezza ed espressione culturale” (classe III sec. di I grado)

APPROCCIO METODOLOGICO

- Partire sempre dalle conoscenze pregresse e dalle esperienze dei ragazzi (Attivazione);
- Fornire occasioni per lavorare concretamente sulle tematiche affrontate (Pratica);
- Sollecitare in itinere e alla fine del percorso riflessioni di carattere ‘meta’ sulle attività in corso (Riflessione metacognitiva).

ARTICOLAZIONE DIDATTICA

- Pre Work: domande di attivazione, input visuali o narrativi, richiami all’esperienza personale; Work: attività concrete di ricerca, analisi, costruzione, ecc.;
- Post Work: debriefing finale con discussioni su quanto fatto, confronto tra visioni in ingresso e visioni in uscita, ragionamenti “what – if?”.

“Imparare ad imparare” (classe I, sec. di I grado)

Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; organizzare il proprio apprendimento; acquisire abilità di studio.

Lo scopo di imparare ad imparare è quello di sviluppare il proprio metodo di studio anche attraverso l’utilizzo della tecnologia informatica e della rete internet per svolgere le seguenti attività:

- a) fare ricerche e approfondimenti;*
- b) fare pratica con giochi educativi;*
- c) collaborare con altri studenti;*
- d) realizzare mappe concettuali.*

“Competenze sociali e civiche” (classe II sec. di I grado)

Agire in modo autonomo e responsabile, conoscendo ed osservando regole e norme, con particolare riferimento alla Costituzione. Collaborare e partecipare comprendendo i diversi punti di vista delle persone.

Lo scopo di questa attività è di far riflettere gli allievi sul concetto di identità nei diversi contesti online e offline. Agli allievi viene richiesto dapprima di autopresentarsi, creando una sorta di carta d’identità, e successivamente di partecipare ad un gioco di ruolo, in cui viene loro proposto di calarsi in diverse situazioni. Al termine dell’attività si chiede agli allievi di riflettere su come cambia l’identità di una stessa persona a seconda dei contesti.

“Consapevolezza ed espressione culturale” (classe III sec. di I grado)



Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali, per una loro corretta fruizione e valorizzazione. Stabilire i collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali e internazionali, sia in una prospettiva interculturale sia ai fini della mobilità di studio e di lavoro. Riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale ed antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le trasformazioni intervenute nel corso del tempo.

Lo scopo dello scambio culturale è l'incontro con la cultura, la lingua e il sistema scolastico del paese di lingua straniera con cui si hanno rapporti di corrispondenza. La conoscenza di una cultura diversa, viene svolta con classi che abbiano l'Italiano come materia di studio o che abbiano in comune la lingua straniera studiata (inglese/francese). Le fasi dello scambio sono:

a) prendere contatto, tramite l'utilizzo della rete informatica, con l'istituto straniero o con i colleghi responsabili;

b) preparare la classe all'incontro con i coetanei attraverso:

la riflessione su se stessi, la realtà in cui si vive, la condizione giovanile in Italia, la scuola che si frequenta;

la preparazione linguistica, per permettere agli studenti di esprimersi in modo appropriato alle situazioni comunicative che si incontreranno.

VALUTAZIONE COMPLESSIVA

La valutazione complessiva del progetto consisterà nell'analizzare la modalità di conduzione delle attività, ricerca e azione e flipped teaching (insegnamento inteso come accompagnamento del docente, che non è più istruttore, ma propositore di metodologie di lavoro volte a dare un senso a ciò che si apprende). Lo scopo è di motivare la crescita professionale dei docenti del team attivando un coinvolgimento pratico, strutturato e più motivante degli studenti.

La scelta progettuale verrà confermata dall'analisi delle ricadute sugli apprendimenti degli studenti al fine di migliorarne gli esiti, sia in termini di competenze di base sia per la costruzione di una vera cittadinanza digitale vicina ai linguaggi delle nuove tecnologie informatiche, ma dotata di rigore formale per consentire loro una riflessione sulla relazione tra sé, tecnologia e mondo esterno.

Analisi SWOT del Progetto

Punti di Forza Strengths Punti di Debolezza Weaknesses

- Curricolo digitale quale strumento di progettazione autentico
- Rubrica di valutazione
- Ricaduta positiva su motivazione e partecipazione
- Scarsa competenza digitale dei docenti



- Difficoltà ad abbandonare i metodi tradizionali di insegnamento

Opportunità Opportunities Minacce Threats

- Replicabilità, utilizzo e applicazione
- Trasferibilità e confrontabilità dei livelli di competenza digitale
- Implementazione della didattica digitale in linea con il PNSD
- Mero documento programmatico non reso attuativo nella pratica quotidiana di insegnamento