

LA COMPETENZA DIGITALE

Il Parlamento e il Consiglio Europeo, nella Raccomandazione del 18 dicembre 2006, hanno definito il quadro delle otto competenze-chiave per l'apprendimento permanente. Tra le otto competenze viene descritta quella digitale:

“La competenza digitale consiste nel saper utilizzare, con dimestichezza e spirito critico, le tecnologie della società dell'informazione e della comunicazione (TSI - Tecnologie della società dell'informazione) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.

La competenza digitale di base è richiesta a tutti i cittadini per poter pienamente partecipare alla società dell'informazione e della conoscenza ed esercitare i diritti di cittadinanza digitale.

La competenza digitale si fonda su abilità di base quali: l'uso del computer per reperire, valutare,

conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet ”.

La competenza digitale è pertanto caratterizzata da tre dimensioni:

- cognitiva
- tecnologica
- etica.

È legata alle capacità di:

- mantenere capacità critica rispetto alle informazioni e alle opinioni, saper affrontare le situazioni problematiche;
- essere capaci di accogliere i cambiamenti derivanti dall'innovazione tecnologica;
- essere parte di una comunità ed interagire

LE FINALITÀ DELLE TSI NELLA SCUOLA

La scuola ha consapevolezza di non essere più l'unica agenzia formativa responsabile delle informazioni e dei modi con cui apprendono i cittadini. La diffusione delle TSI è una grande opportunità da interpretare come sfida e utilizzare come strumento per migliorare il processo di apprendimento-insegnamento.

L'utilizzo diffuso delle TSI nella scuola ha le finalità sintetizzate nei seguenti punti:

- sostenere e guidare gli allievi e le allieve, per un utilizzo autonomo, esperto e consapevole delle tecnologie e delle informazioni;
- integrare le tecnologie nei percorsi curricolari, promuovendo processi di apprendimento-insegnamento dinamici;

- fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività professionale del docente;
- promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio;
- costituire uno degli ambienti di sviluppo culturale e sociale del cittadino.

Le TSI non devono avere un ruolo solo all'interno di uno specifico ambito disciplinare, ma devono diventare pratica sempre più diffusa, capace di coinvolgere il complesso delle attività che si svolgono all'interno dell'esperienza scolastica.

IL RUOLO DEL DOCENTE

Nella scuola il carattere interdisciplinare delle TSI valorizza la progettazione e la valutazione condivise, come effettivi strumenti di una azione formativa comune.

La competenza digitale non è collocata tra gli ambiti e le discipline, ma in uno spazio autonomo e

trasversale, e quindi responsabilità di tutti i docenti. Prevede che i contenuti disciplinari siano sviluppati per il raggiungimento di traguardi di competenza, misurati e valutati collegialmente.

Fin dai primi anni di vita i/le bambini/e interagiscono con i vari tipi di supporti e giochi elettronici. Spinti dalla curiosità, ne esplorano in modo ludico le diverse potenzialità e familiarizzano intuitivamente con le prestazioni molto articolate di queste risorse.

Spetta alla scuola far maturare un valore aggiunto – culturale, formativo e orientativo – connesso a queste tecnologie, senza disconoscere quanto il bambino porta già con sé.

L'insegnante ha come compito quello di creare negli/nelle allievi/e familiarità e pratica con le TSI, intese come strumenti che servono a costruire una nuova organizzazione delle conoscenze. Non si tratta solo di insegnare l'uso tecnico di specifici programmi, quanto di far acquisire agli/alle allievi/e una dimestichezza tecnologica, orientata alla comprensione di funzioni generali e alla capacità di saper selezionare e inquadrare le tecnologie nei particolari contesti d'uso.

La rete Internet consente un accesso immediato alle informazioni e alla partecipazione sociale.

La scuola deve sfruttare questa occasione e deve rendere significativa l'esperienza.

Si accompagneranno gli/le allievi/e a comprendere come:

- selezionare in modo accurato materiale e informazioni reperite da varie fonti;
- sviluppare e presentare le proprie idee, monitorando e migliorando la qualità del proprio lavoro;
- rielaborare, scambiare e condividere informazioni;

- costruire in modo anche collaborativo artefatti cognitivi;
- partecipare alla dimensione sociale dell'Internet con rispetto e responsabilità.

Sarà poi importante valutare la valenza didattica ricoperta dagli ambienti di simulazione, intesi sia come una rappresentazione semplificata di realtà complesse, sia come proiezione di identità virtuale. L'utilizzo di questi applicativi rende possibile una valutazione critica dei risultati e dei cambiamenti provocati dalle interazioni compiute. I vantaggi della simulazione sono dati proprio dal fatto che essa rappresenta un modello più o meno semplificato della realtà.

Particolarmente delicato e cruciale è il ruolo dell'insegnante che ha il compito di collegare e ricondurre l'esperienza alla dimensione non virtuale, affinché gli/le allievi/e comprendano in pieno il rapporto di causa-effetto delle proprie possibili azioni.

L'insegnante potrà sviluppare negli/nelle allievi/e maggiore consapevolezza sui processi di creazione degli applicativi informatici e multimediali attraverso la progettazione e realizzazione di semplici programmi, esercizi interattivi, giochi e siti web.

“Educare ai media”, e “educare con i media” sono i due obiettivi che la scuola deve quindi perseguire. Non si limiterà l'esperienza introducendo le tecnologie come “oggetto di studio”, ma utilizzandole come “campo di apprendimento”.

Biennio scuola primaria	
ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Accedere in modo autonomo alla macchina con cui si lavora e saper chiudere la sessione . Orientarsi nella struttura della macchina con cui si lavora (saper ritrovare i files salvati, saper accedere ai programmi) Funzioni di base di un computer: ≥ saper accendere e spegnere il computer; ≥ prendere dimestichezza con il mouse; ≥ distinguere il tasto destro da quello sinistro; ≥ usare correttamente la tastiera; ≥ uso della bash per individuare i programmi.</p> <p>Utilizzare semplici programmi di grafica e/o giochi didattici. Salvare, con l'aiuto dell'insegnante, i files con nome, senza sovrascrivere e perdere il proprio lavoro .</p>	<p>Formattazione di base di semplici testi digitali . Creazione di disegni digitali a mano libera . Giochi didattici. Giochi logici propedeutici al pensiero procedurale e computazionale, anche senza computer .</p>

Triennio scuola primaria	
ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Orientarsi con sicurezza nella struttura della macchina con cui si lavora (archiviare e ritrovare i files salvati, accedere ai programmi, spostare files)</p> <p>Creare documenti multimediali finalizzati a specifici scopi e destinatari</p> <p>Usare la formattazione dei documenti in modo significativo</p> <p>Organizzare, classificare, gestire e presentare i lavori realizzati in modo consapevole</p> <p>Progettare e realizzare semplici prodotti informatici con metodo, anche senza computer</p> <p>Individuare il software idoneo alla realizzazione di una specifico progetto.</p> <p>Accedere alle rete locale e all'Internet comprendendo le differenze e le implicazioni delle due azioni</p> <p>Scrivere e scambiare messaggi di posta elettronica rispettando la netiquette</p> <p>Cercare le informazioni nell'Internet usando domande pertinenti (query)</p> <p>Utilizzare le mappe geografiche interattive individuando luoghi e collegamenti</p> <p>Individuare la propria scuola e il proprio territorio in una mappa digitale dinamica (es. GoogleMaps)</p>	<p>Creazione di testi digitali, presentazioni, fogli di calcolo, immagini, anche integrati e in collegamento fra loro</p> <p>Elaborazione di immagini</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grafici, tabelle, diagrammi di flusso - Mappe cognitive <p>La propria geografia in rapporto a una mappa geografica dinamica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Geo-referenziazione e navigazione in mappe geografiche digitali interattive - Posta elettronica - Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti - Navigazione in Internet, regole d'uso responsabile, motori di ricerca - progettazione di semplici algoritmi o applicativi.