

ISTITUTO COMPRENSIVO "EMILIO BIANCO"
MONTALTO UFFUGO

PIANO NAZIONALE FORMAZIONE DOCENTI
AMBITO 4 CS – 0006 CAL

TECNOLOGIE DELLA DIDATTICA DIGITALE E LORO INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO

SILVIA MAZZEO

TECNOLOGIA



DIDATTICA

STRUMENTI PER
MIGLIORARE
I PROCESSI DI

INSEGNAMENTO APPRENDIMENTO



LE COMPETENZE CHIAVE DAL 2006 AL 2018

LE COMPETENZE CHIAVE
SONO QUELLE DI CUI
TUTTI HANNO BISOGNO
PER LA REALIZZAZIONE E LO
SVILUPPO PERSONALI,
LA CITTADINANZA ATTIVA,
L'INCLUSIONE SOCIALE E
L'OCCUPAZIONE



RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO DEL CONSIGLIO COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE **18.12.2006**

- COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA;
- COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE;
- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN **SCIENZA E TECNOLOGIA**;
- **COMPETENZA DIGITALE**;
- IMPARARE A IMPARARE;
- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE;
- SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ;
- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO DEL CONSIGLIO COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

23.05.2018

- COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE;
- COMPETENZA MULTILINGUISTICA;
- **COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA;**
- **COMPETENZA DIGITALE;**
- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE;
- COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA;
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE;
- COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE.

DIGCOMP

2013-2023

DIGITAL
COMPETENCE
FRAMEWORK
FOR CITIZENS

DIGITAL COMPASS

EUROPEAN SKILLS AGENDA

DIGITAL EDUCATION ACTION PLAN

Gli obiettivi:

- avere almeno l'80% della popolazione con competenze digitali almeno di base
- 20 milioni di specialisti ICT entro il 2030
- promuovere lo sviluppo di un ecosistema europeo di istruzione digitale ad alte prestazioni
- migliorare le competenze e le abilità dei cittadini per la transizione digitale

DIGCOMP

2013-2023

DIGITAL
COMPETENCE
FRAMEWORK
FOR CITIZENS

**una visione comune di un'istruzione
digitale di alta qualità, inclusiva e
accessibile in Europa**

**sostenere l'adeguamento dei
sistemi di istruzione e formazione
degli Stati membri all'era digitale**

DIGCOMP

2013-2023

DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK FOR CITIZENS



DIGCOMP

2013-2023

DIGITAL COMPETENCE FRAMEWORK FOR CITIZENS

Alfabetizzazione su informazioni e dati

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

Comunicazione e collaborazione

- 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- 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

Creazione di contenuti digitali

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

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

Risolvere problemi

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

DIGCOMP 2.2



Alfabetizzazione su informazione e dati

Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.



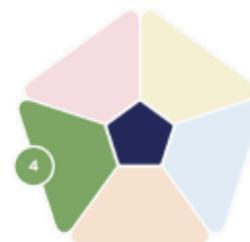
Comunicazione e collaborazione

Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.



Creazione di contenuti digitali

Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.



Sicurezza

Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.



Risolvere problemi

Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.

NUOVI E MAGGIORI REQUISITI DI ALFABETIZZAZIONE DIGITALE DA PARTE DEI CITTADINI.

TECNOLOGIE EMERGENTI, COME L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE, LA REALTÀ VIRTUALE E AUMENTATA, LA ROBOTIZZAZIONE, INTERNET DELLE COSE, LA DATIFICAZIONE
NUOVI FENOMENI COME LA DISINFORMAZIONE E LA MISINFORMAZIONE
GLI ASPETTI ECOLOGICI E DI SOSTENIBILITÀ DELL'INTERAZIONE CON LE TECNOLOGIE DIGITALI

DIGCOMP 2.2



Alfabetizzazione su informazione e dati

Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.



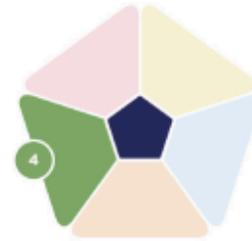
Comunicazione e collaborazione

Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.



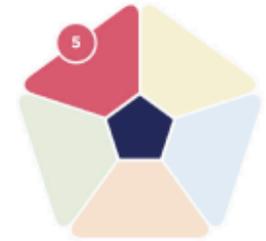
Creazione di contenuti digitali

Creare e modificare contenuti digitali. Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.



Sicurezza

Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.



Risolvere problemi

Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.

NUOVI E MAGGIORI REQUISITI DI ALFABETIZZAZIONE DIGITALE DA PARTE DEI CITTADINI.

L'AGGIORNAMENTO TIENE CONTO

**DELLE CONOSCENZE, DELLE ABILITÀ E DELLE ATTITUDINI
NECESSARIE AI CITTADINI DI FRONTE AGLI SVILUPPI FUTURI**

click sulla freccia



CURRICOLO VERTICALE

QUALCHE MODELLO



ClasseSenzaPareti • 2mo



Tecnologie della didattica digitale e loro integrazione nel curriculum

In che modo integrare didattica digitale nel curriculum



Progettazione di lezioni che integrano le tecnologie



Progettare lezioni che prevedono l'utilizzo di tecnologie digitali, come ad esempio il computer, il tablet, la lavagna interattiva, il

Una lezione efficace



Obiettivi chiari



La lezione dovrebbe avere un obiettivo chiaro e specifico, in modo che gli studenti possano capire cosa si aspettano di imparare.



Organizzazione

click sulla freccia

STRUMENTI PER LA DIDATTICA DIGITALE

**APPUNTAMENTO
AI LABORATORI!**