

Valutare la competenza digitale alla Don Milani – Bozza 2

Breve introduzione

Nella Scuola secondaria di I grado “Don Milani” a partire dall’a.s. 2014/15 è stato introdotto il nuovo modello di certificazione delle competenze e il Collegio dei docenti ha stabilito di inserire le voci relative alle competenze nella scheda di valutazione di fine quadrimestre fin dal I anno.

Il documento che segue nasce in risposta all’esigenza di riuscire a far dialogare le 12 competenze della certificazione con i percorsi attivi nella scuola – sia disciplinari sia interdisciplinari - e ad armonizzare le modalità di valutazione dei docenti.

Per questo motivo, per i suoi legami con il percorso non statico di programmazione e valutazione, si tratta di uno strumento di lavoro che non ha pretesa di esaustività, ma che, anzi, è per sua natura flessibile e predisposto per essere modificato e arricchito nel tempo.

Nella prima fase del suo utilizzo, in particolare, si prevede di testarlo nei vari gruppi di lavoro della scuola (soprattutto i consigli di classe) e da parte dei singoli docenti che si sono presi in carico le questioni tecnologiche.

Competenze digitali e attività nel contesto don Milani

La tabella che segue è composta da alcuni elementi del modello DIGCOMP¹ (le prime due colonne colorate) e da elementi propri delle attività in atto nella Don Milani: i contenuti trattati in tema di tecnologie (“Ciò che noi insegniamo”, cioè le lezioni svolte, ciò che viene presentato frontalmente agli studenti), ma anche le attività in cui gli studenti usano la tecnologia e che quindi sono osservabili per la valutazione delle competenze.

Area	Competenze specifiche		Ciò che noi insegniamo	Le nostre attività e le competenze analizzabili
1. Informazione	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni	Accedere all’informazione online, effettuare ricerche online, articolare la necessità di informazione online, localizzare l’informazione rilevante, selezionare in modo efficace le risorse, navigare tra diverse fonti online, creare strategie personali di informazione	<ul style="list-style-type: none">• Come impostare la ricerca di informazioni (motori di ricerca, parole chiave)• Mostrare esempi su come usare la funzione <i>Find</i> e su come	Attività di ricerca online: <ul style="list-style-type: none">- interrogazione motori di ricerca nelle ore di lezione- ricerca a partire da siti specifici (es., CLIL) Gestione di file nelle varie attività che richiedono l’uso di strumenti digitali:

¹ Le aree di competenza digitale e le competenze digitali specifiche sono tratte dal documento Ferrari A., Troia S. (2015). *DIGCOMP. Le competenze digitali per la cittadinanza*. URL: http://www.cittadinanzadigitale.eu/wp-content/uploads/2015/11/digcomp_Ferrari_Troia.pdf (ultima consultazione 16.02.2016). Cfr. anche:

• Parlamento Europeo (2006), Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE) <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/ALL/?uri=CELEX:32006H0962>

• Ferrari A. (2013). *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*. <http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=6359>

• EC (2014). *Digital Agenda for Europe. Country progress: Italy*, <https://ec.europa.eu/digital-agenda/en/scoreboard/italy>

² Quali attività? Come le valuti? Come fai a dire che gli studenti hanno acquisito quella competenza? → andranno specificati dipartimenti disc/inter e/o docenti rispetto a iniziative individuali; strumenti di monitoraggio e valutativi. L’idea della rubrica è molto vicina (nella versione inglese del documento citato ci sono *rubric* anche pronte); in questa fase si lascia maggiore libertà ai gruppi di lavoro.

	1.2 Valutare le informazioni	Raccogliere, processare, comprendere e valutare in modo critico le informazioni	scaricare documenti dai propri dispositivi	- capacità di trovare file nei propri dispositivi (compresi quelli di archiviazione di memoria, cfr. pennette USB) - rendere disponibili file conservati nei propri dispositivi
	1.3 Memorizzare e recuperare le informazioni	Manipolare e salvare informazioni e contenuto in modo da rendere più facile il recupero, organizzare informazioni e dati		
2. Comunicazione	2.1 Interagire con le tecnologie	Interagire attraverso l'impiego di una gamma variegata di dispositivi digitali ed applicazioni; comprendere come si articola, si realizza e gestisce la comunicazione digitale; selezionare opportune modalità di comunicazione con l'impiego di strumenti digitali; essere in grado di adoperare differenti formati comunicativi; adattare le modalità e la strategia di comunicazione a specifici destinatari	<ul style="list-style-type: none"> • Consegnare i codici di accesso e le istruzioni dettagliate su come compiere le principali azioni negli ambienti online (es., accesso, lettura, scrittura, upload, download) 	<p>Dispositivi digitali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - selezione dei programmi per compiere azioni di base nei casi in cui si usino i propri strumenti durante le attività in cui ne è concesso l'uso (cfr., PUA, 2015) <p>Applicazioni specifiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posta elettronica: <ul style="list-style-type: none"> o accesso autonomo (es., memorizzazione dell'URL, delle proprie credenziali di accesso) o cura delle proprie credenziali (es., cambiamento periodico della password) o invio di nuovi messaggi a uno o più utenti o invio di messaggi in risposta a uno o più utenti (<i>reply, reply all</i>) - Google Apps for Education <ul style="list-style-type: none"> o accesso alle applicazioni online o condivisione dei file con altri utenti o organizzazione dei file in cartelle) - Ambienti online: <ul style="list-style-type: none"> o accesso autonomo (es., memorizzazione dell'URL, delle proprie credenziali di accesso) o cura delle proprie credenziali (es., cambiamento periodico della password) o navigazione con obiettivo di studio e reperimento materiale o navigazione con obiettivo di inserimento materiali (es., upload documenti, creazione pagine, inserimento link) o navigazione con obiettivo di interazione con altri utenti (studenti e/o docenti) o navigazione con obiettivo di intervento sui materiali già presenti (es., pagine wiki)
	2.2 Condividere informazioni e contenuti	Condividere con altri localizzazione e contenuto delle informazioni reperite; essere disponibile ed in grado di condividere conoscenze, contenuti e risorse; agire come mediatori, essere proattivi nella distribuzione di notizie, contenuti e risorse; saper correttamente citare le fonti ed integrare nuove informazioni all'interno di conoscenze già possedute		
	2.3 Impegnarsi nella cittadinanza online	Prendere parte attivamente alla vita della società attraverso la partecipazione in rete; utilizzare le tecnologie e gli ambienti digitali per cercare opportunità utili allo sviluppo e crescita personali; essere a conoscenza del potenziale delle tecnologie inerente la partecipazione civica		
	2.4 Collaborare attraverso i canali digitali	Usare le tecnologie e i media per lavori in gruppo, processi collaborativi di costruzione e co-creazione di risorse, conoscenza e contenuti		
	2.5 Netiquette	Conoscere e sapere applicare norme di comportamento per l'interazione in rete/virtuale; essere consapevoli degli aspetti connessi alla diversità culturale; essere in grado di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli in rete (per esempio il cyberbullismo); sviluppare strategie attive		

		per individuare comportamenti inappropriati		
	2.6 Gestire l'identità digitale	Saper creare, modificare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la reputazione in rete; essere in grado di trattare i dati che un soggetto produce nell'utilizzo di account ed applicazioni		
Area 3: Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuto	Creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia; editare e perfezionare contenuti prodotti in prima persona o da altri; esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrare i modi diversi per salvare un file • Introdurre i concetti di fonte e di copyright 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i modi diversi per salvare un file predisposto con diverse applicazioni e alcune delle principali estensioni (<i>save, save as</i>) • Modificare contenuti disponibili online (sotto licenza <i>Creative Common</i>) • Realizzare – a partire dalla fase di progettazione e scelta degli applicativi – contenuti digitali (es., cortometraggi, presentazioni con l'ausilio di tecnologia) • Esplicitare le fonti usate • Rappresentare e organizzare i contenuti di conoscenza in: <ul style="list-style-type: none"> ○ schemi, mappe, infografica ○ grafici ○ modelli bidimensionali e tridimensionali • Far interagire diversi linguaggi
	3.2 Integrare e rielaborare	Modificare, selezionare ed integrare risorse esistenti per creare conoscenza e contenuti nuovi, originali e rilevanti		
	3.3 Copyright e licenze	Comprendere come si applicano le norme relative al diritto d'autore e licenze alle informazioni e contenuti		
	3.4 Programmazione	Applicare impostazioni, modifiche a programmi, applicazioni, software, strumenti; comprendere i principi della programmazione; comprendere cosa c'è dietro ad un programma		
Area 4: Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	Proteggere i propri strumenti ed essere consapevole dei rischi in rete e delle minacce; conoscere le misure di protezione e sicurezza	Lezioni introduttive sulla sicurezza e sulla protezione dei dati	
	4.2 Proteggere i dati personali	Comprendere i termini di servizio comuni; proteggere in modo attivo i dati personali; rispettare la privacy di altri soggetti; proteggersi dalle frodi in rete, dalle minacce e dal cyberbullismo		
	4.3 Tutelare la salute	Evitare i rischi per la salute connessi all'uso della tecnologia relativamente a minacce al benessere fisico e psicologico		
	4.4 Proteggere l'ambiente	Essere consapevole dell'impatto delle tecnologie dell'informazione e comunicazione sull'ambiente		
Area 5: Problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	Identificare possibili problemi e risolverli (dalla risoluzione di problemi semplici a problemi più complessi) con l'aiuto di strumenti digitali	Spiegare il concetto di estensione	Sapere con quali programmi aprire un file a seconda dell'estensione

5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	Identificare i propri bisogni in termini di risorse, strumenti e sviluppo di competenze; individuare possibili soluzioni per soddisfare i bisogni individuati; adattare gli strumenti ai bisogni personali; valutare criticamente le soluzioni possibili e gli strumenti digitali		
5.3 Innovare e creare utilizzando la tecnologia	Innovare con la tecnologia; partecipare attivamente in produzioni collaborative digitali e multimediali; esprimere se stessi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie; produrre conoscenza e risolvere problemi concettuali con il supporto di strumenti digitali		
5.4 Identificare i gap di competenza digitale	Comprendere dove le proprie competenze possono essere migliorate o accresciute; supportare altri nello sviluppo delle loro competenze digitali; mantenere un costante aggiornamento		

Operativamente, cosa fare di questo documento

- 1) Leggerlo come se lo dovessimo già adottare.
- 2) Esprimere perplessità, suggerire modifiche e interventi operativi e, in particolare, arricchire le colonne relative alla nostra scuola (ciò che insegniamo e le attività condotte nelle varie classi/materie)
- 3) Ipotizzare come poterlo usare in un Consiglio di classe (per esempio, avrebbe senso arricchire l'ultima colonna con un referente incaricato di osservare-analizzare-tenere traccia dell'operato dei ragazzi?)
- 4) Condividere gli strumenti già in uso per annotare il percorso di acquisizione di competenze (check-list, rubric, etc.)