



Istituto Comprensivo Falcomata' Archi

Allegato n. 2 del Curricolo verticale d'istituto

Curricolo digitale



a.s. 2022/2023

SCUOLA DELL'INFANZIA- SCUOLA PRIMARIA- SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

PREMESSA

Il Curricolo Digitale è un percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali di facile replicabilità, utilizzo e applicazione, necessariamente verticale (su più anni di corso e/o su più livelli di istruzione) con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare.

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Le competenze digitali sono state inserite tra le otto competenze chiave nella **Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio** del 2006 e sono ritenute essenziali per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione. Nella Raccomandazione troviamo questa definizione di competenza digitale: “consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle ICT (Information and Communication Technologies, Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet”.

Nel 2017 AgID, Agenzia per l'Italia Digitale, ha diviso le competenze digitali in tre livelli: competenze digitali di base; competenze specialistiche; competenze di e-leadership.

Per le competenze digitali di base, la catalogazione AgID segue i modelli europei: il quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini è il **DigComp**, sviluppato dal Joint Research Centre (JRC) della Commissione europea e pubblicato per la prima volta nel 2013, aggiornato nel 2016 con la versione DigComp 2.0 e poi con la versione DigComp 2.1, che prevede otto livelli di padronanza per ciascuna competenza e ultimo aggiornamento con DigComp 2.2

Per quanto riguarda nello specifico le competenze digitali di base nella PA, nel 2018 il Dipartimento della funzione pubblica ha rilasciato un Syllabus, articolato anche questo in un framework di ispirazione al modello DigComp, dove le competenze digitali vengono sistematizzate al fine di offrire un percorso ragionato e articolato specificatamente per chi lavora nella pubblica amministrazione. Il Syllabus “Competenze digitali per la PA” parte quindi dal modello concettuale DigComp per declinare le specifiche competenze di chi lavora nel settore pubblico e descrive le conoscenze e le abilità di base richieste a un qualsiasi dipendente pubblico, ad eccezione degli specialisti ICT, per partecipare attivamente alla trasformazione digitale della pubblica amministrazione italiana.

Per definire le competenze digitali dei cittadini il Joint Research Centre (JRC) della Commissione europea ha creato il modello **DigComp**, la cui versione DigComp 2.1 è organizzata in 5 aree di competenza, 21 competenze e 8 livelli di padronanza.

Le cinque aree e relative competenze sono:

1.Elaborazione delle informazioni

1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali (Articolare i fabbisogni informativi, ricercare i dati, le informazioni e i contenuti in ambienti digitali, accedervi e navigare al loro interno. Creare e aggiornare strategie di ricerca personali)
2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali (Analizzare, confrontare e valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali. Analizzare, interpretare e valutare in maniera critica dati, informazioni e contenuti digitali)
3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali (Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Organizzarli ed elaborarli in un ambiente strutturato)

2.Comunicazione e collaborazione

4. Interagire con le tecnologie digitali (Interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti di comunicazione più appropriati in un determinato contesto)
5. Condividere con le tecnologie digitali (Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri attraverso tecnologie digitali appropriate. Agire da intermediari, conoscendo le prassi adeguate per la citazione delle fonti e attribuzione di titolarità)
6. Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali (Partecipare alla vita sociale attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Trovare opportunità di self-empowerment e cittadinanza partecipativa attraverso le tecnologie digitali più appropriate)
7. Collaborare attraverso le tecnologie digitali (Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how)

8. Netiquette (Essere al corrente delle norme comportamentali e del know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali. Adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali negli ambienti digitali)
9. Gestire l'identità digitale (Creare e gestire una o più identità digitali, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire i dati che uno ha prodotto, utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali)

3.Creazione di contenuti

10. Sviluppare contenuti digitali (Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali)
11. Integrare e rielaborare contenuti digitali (Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti)
12. Copyright (diritti d'autore) e licenze (Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali)
13. Programmazione (Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni comprensibili da parte di un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere un compito specifico)

3.Sicurezza

14. Proteggere i dispositivi (Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali e comprendere i rischi e le minacce presenti negli ambienti digitali. Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debita considerazione l'affidabilità e la privacy)
15. Proteggere i dati personali e la privacy (Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Capire come utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stessi e gli altri dai danni. Comprendere che i servizi digitali hanno un "regolamento sulla privacy" per informare gli utenti sull'utilizzo dei dati personali raccolti)
16. Tutelare la salute e il benessere (Essere in grado di evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Essere in grado di proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali, ad es. cyberbullismo. Essere a conoscenza delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale)
17. Tutelare l'ambiente (Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo)

4. Risoluzione di Problemi

18. Risolvere i problemi tecnici (Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi all'eliminazione di problemi più complessi)
19. Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche (Valutare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverli. Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad es. accessibilità)
20. Utilizzare creativamente le tecnologie digitali (Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali)
21. Identificare i gap di competenza digitale (Capire dove occorre migliorare o aggiornare i propri fabbisogni di competenze digitali. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali. Ricercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale).

Per ciascuna di queste 21 competenze sono individuati otto livelli di padronanza, da quello base a quello altamente specializzato e vengono citati esempi di utilizzo. Ciascun livello di competenza contiene la descrizione delle conoscenze, abilità e attitudini attese e rappresenta un gradino in più nell'acquisizione da parte dei cittadini delle competenze in base alla sfida cognitiva, alla complessità delle attività che possono gestire e alla loro autonomia nello svolgimento dell'attività.

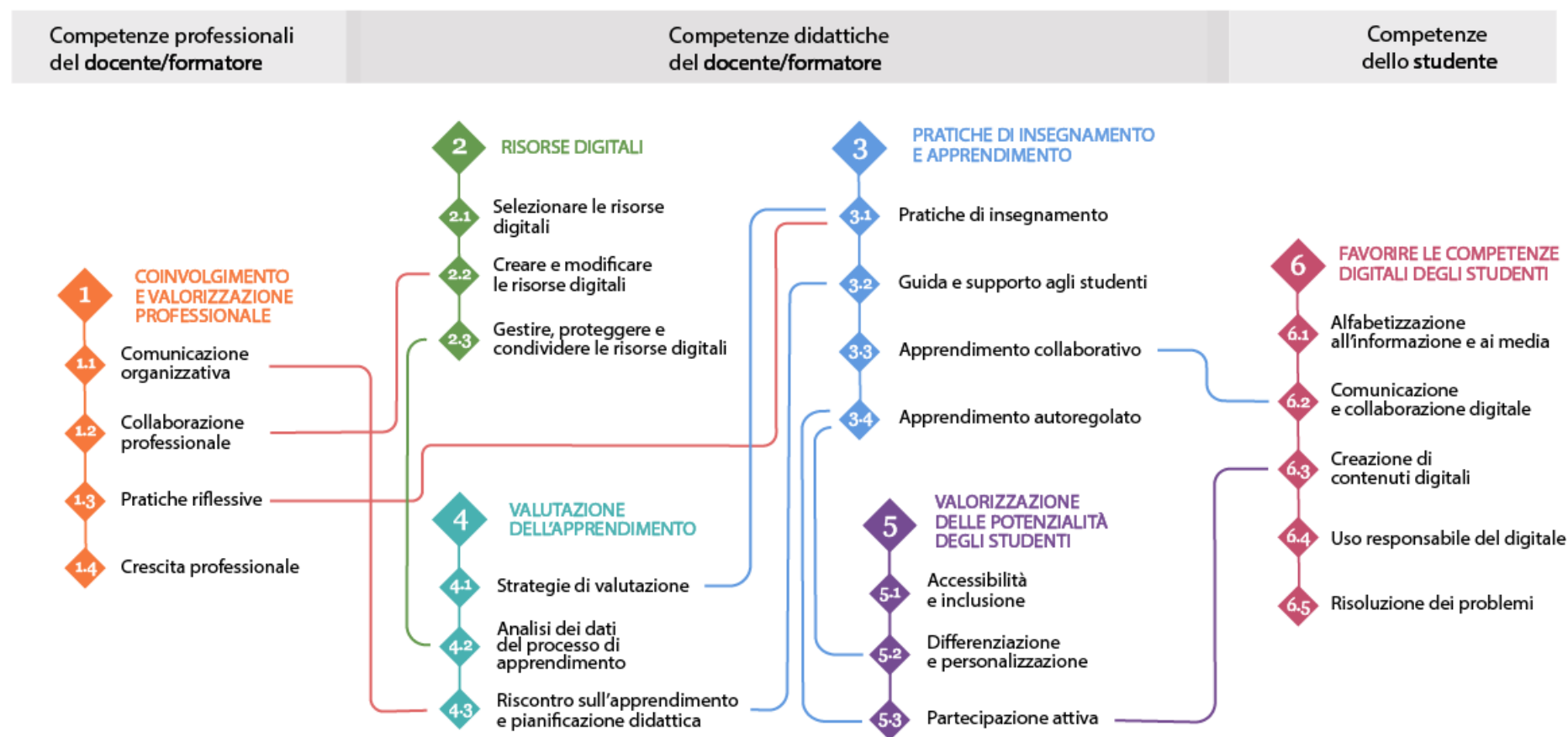
Le competenze digitali del cittadino sono quindi molto ampie e comprendono elementi di alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali, sicurezza, aspetti legati alla proprietà intellettuale, risoluzione di problemi. Il che significa non soltanto saper utilizzare le tecnologie digitali, ma anche comprenderne i meccanismi, riflettere sull'impatto che queste hanno in termini di comunicazione e innovazione, essere in grado di proteggere i propri dati, solo per fare alcuni esempi.

Le competenze digitali sono quindi una priorità per lo sviluppo economico e sociale del Paese e c'è ancora molto da fare. Basti ricordare i dati del DESI 2020, in cui l'Italia è all'ultima posizione per l'area Capitale Umano e il 58% degli italiani (popolazione tra 16 e 74 anni) non possiede un livello di competenze digitali almeno di base. Ecco perché nell'agosto 2020 l'Italia si è dotata di una **“Strategia Nazionale per le Competenze Digitali”**, con l'obiettivo di eliminare il gap con gli altri Paesi europei, in termini generali di digitalizzazione e rispetto ai singoli assi di intervento, e di abbattere il digital divide tra varie aree del nostro territorio nazionale.

Le competenze digitali specialistiche riguardano professionisti e futuri professionisti ICT e sono richieste sia nel settore privato che nel settore pubblico. Lo sviluppo di adeguate competenze specialistiche ICT è una condizione cruciale per la crescita digitale, nel settore dei servizi pubblici online, l'evoluzione dei prodotti manifatturieri, come per l'efficienza e l'evoluzione dei servizi.

A livello europeo, nazionale e regionale, cresce pertanto la necessità e l'interesse a fornire anche ai docenti le competenze adeguate per poter utilizzare in modo efficace le tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento. A tale scopo, molti paesi hanno sviluppato quadri di riferimento, strumenti di auto-valutazione e programmi di aggiornamento per la crescita professionale dei docenti e dei formatori.

Il quadro DigCompEdu



CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. Ad essa viene attribuita una pluralità di funzioni garanti del diritto dell'infanzia a costruire la propria identità, autonomia e competenza intellettuale, sociale e valoriale. La funzione educativa della Scuola dell'Infanzia, pertanto, si articola in compiti di natura culturale e di “formazione assistita” che, nel valorizzare l'esperienza del singolo bambino, avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. La Scuola dell'Infanzia tiene conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

PRIMO/SECONDO/TERZO ANNO		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> • Sa orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni. • Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer. • Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer. • Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. • Modalità per individuare ed aprire icone. • Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali). • Conoscenza di simboli, lettere e numeri sulla tastiera.

	<ul style="list-style-type: none"> • Visiona immagini, opere artistiche, documentari. • Sa utilizzare in modo guidato il computer. 	
Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.	<ul style="list-style-type: none"> • Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante. • Usa con l'insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Modalità di utilizzo di software didattici. • Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni sezione 5 anni

- Creare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali, il fare analogico è in relazione con il tecnologico (Es: video proiezioni di foto nello spazio della macro-costruttività con materiali non strutturati e naturali).
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari alla LIM.
- Sperimentare semplici programmi di grafica, utilizzando la LIM.
- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive.
- Utilizzare dispositivi tecnologici (Es: microscopio digitale, macchina fotografica, webcam) come strumenti per conoscere e indagare la realtà. Una tecnologia in dialogo con gli altri linguaggi (una webcam posta vicino alla finestra per inquadrare l'esterno in una connessione amplificata tra realtà e immagine, come potenziamento dei sensi).
- Dialogo e coinvolgimento delle famiglie per un uso limitato e consapevole delle tecnologie.
- Coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma scolastica Google Workspace e Classroom per condivisione file e documentazione.

- Coding unplugged (capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni, di risolvere un problema in modo creativo, di creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi).
- Coding (prime esperienze con cubetto e bee bot, cody roby e codyway) .

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- ✓ Dimostra interesse per giochi multimediali.
- ✓ Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
- ✓ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- ✓ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- ✓ E' capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- ✓ Esegue attività in unplugged con Cody Roby e Codyway, Bee bot e Blue bot e Cubetto

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per	<ul style="list-style-type: none"> • Osserva e utilizza oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo.

ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Progetta e compie nuovi lavori descrivendo le operazioni compiute e gli effetti ottenuti. • Conosce le parti principali del computer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. • Le icone. • La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. • Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.

Al termine della classe PRIMA l'alunno deve saper:

- Accendere e spegnere il computer e la Lim.
- Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni
- Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.
- Scrivere parole e semplici frasi con programma di videoscrittura.
- Utilizzare correttamente il mouse e la tastiera.

CLASSE SECONDA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le parti principali del computer. • Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. • Semplici programmi di grafica e/o didattici.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza il computer per eseguire giochi didattici. • Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica. • Si avvia ad utilizzare programmi per la presentazione dei lavori realizzati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.

Al termine della classe SECONDA l'alunno deve saper:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.
- Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- Usare i principali comandi della tastiera.
- Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.
- Usare software didattici.

CLASSE TERZA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizza semplici materiali digitali per l'apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. • Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici. • Utilizzo di software didattici. • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto

	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. 	<p>dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso della posta elettronica per comunicare. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.
--	--	---

Al termine della classe TERZA l'alunno deve saper:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.
- Utilizzare il mouse e tastiera. Creare una cartella personale.
- Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.
- Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Costruire la linea del tempo in forma digitale.

CLASSE QUARTA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.

	<ul style="list-style-type: none"> • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizza strumenti tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. • Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. • La stampa dei documenti.
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. • Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. • Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. • La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. • Motori di ricerca e licenze Creative Commons. • La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam. • Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). • Il blog come strumento per comunicare. I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).

Al termine della classe QUARTA l'alunno deve saper:

- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- Usare corsivo, grassetto e sottolineatura. Colorare un testo.
- Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo.
- Usare la formattazione del paragrafo.
- Inserire elenchi puntati.
- Usare il programma di videoscrittura. Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.

CLASSE QUINTA		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Usa oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Progetta e realizza semplici prodotti multimediali. • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizza strumenti tecnologici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi. • Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. • Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. • La stampa dei documenti.
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. • Conosce le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. • Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti.

	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. • La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. • Motori di ricerca e licenze Creative Commons. • Il Blog come strumento per comunicare. • Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise). • I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...). • Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto.
--	---	---

Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

- Inserire bordi e sfondi.
- Utilizzare la barra del disegno Inserire WordArt e Clipart.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
- Usare il programma di videoscrittura.
- Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.
- Conoscere i più comuni motori di ricerca.
- Conoscere Power Point

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado**● AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:**

- ✓ Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- ✓ Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- ✓ Conosce e sa utilizzare le principali app di Gsuite con il proprio account studente.
- ✓ Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- ✓ Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
- ✓ Costruisce presentazioni.
- ✓ Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- ✓ Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- ✓ Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- ✓ Conosce i principi base del coding.
- ✓ Code.org.
- ✓ Utilizzare ambienti editor.

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA I GRADO

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO		
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE
AREA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI <ul style="list-style-type: none"> ● Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individua, spiega e soddisfa i propri fabbisogni informativi. ● Svolge ricerche per trovare dati, informazioni e contenuti adatti negli ambienti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ● Lettura e analisi di una pagina web ● Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi. ● Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe.

<ul style="list-style-type: none"> • Valutare dati, informazioni e contenuti digitali • Gestire dati, informazioni e contenuti 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti, delle informazioni e dei contenuti digitali • Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali • Valutazione di siti internet • Analisi delle fake news • Utilizzo di DRIVE • Utilizzo dei sistemi di archiviazione degli ambienti virtuali di apprendimento
<p>AREA 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interagisce attraverso le tecnologie digitali e sceglie i mezzi di comunicazione più adatti per un determinato contesto • Sceglie tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti • Partecipa al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di strumenti digitali • Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri • Applica le corrette norme comportamentali della comunicazione digitale • Protegge la propria identità digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo corretto di e-mail e ambienti virtuali di apprendimento come Classroom • Utilizzo di strumenti e portali per la condivisione di dati, informazioni e contenuti: e-mail, Drive, documenti condivisi, padlet,... • Ambienti virtuali di apprendimento come Google Classroom • Redazione di testi e presentazioni multimediali in ambienti collaborativi (Google Apps) • Lettura e comprensione della Netiquette dell'Istituto • Corretta gestione della propria identità digitale • Gestione dell'account scolastico • Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto. • Partecipazione ad iniziative di sensibilizzazione su Generazioni Connesse

<p>AREA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali</p> <p>3.3 Licenze e copyright</p> <p>3.4 Programmare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crea contenuti in diversi formati attraverso gli strumenti digitali • Modifica ed integra informazioni e contenuti, creandone di nuovi • Comprende come le regole del copyright si applicano ai dati, informazioni e contenuti digitali • Elenca semplici istruzioni per un sistema informatico utilizzato per svolgere un semplice compito 	<ul style="list-style-type: none"> • Creazioni di presentazioni multimediali, di ebook, podcast, mappe concettuali, videomaking • Videoediting, creazione di presentazioni multimediali a partire da un modello • Percorsi di sensibilizzazione sul diritto d'autore • Partecipazione a Giochi matematici; programmazione di base su schemi a blocchi con robot didattici
<p>AREA 4. SICUREZZA</p> <p>4.1 Protezione dei dispositivi</p> <p>4.2 Protezione dei dati personali e privacy</p> <p>4.3 Protezione della salute e del benessere</p> <p>4.4 Protezione dell'ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • E' consapevole della presenza di rischi e minacce negli ambienti digitali e cerca di proteggere i propri dispositivi e contenuti • Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali • Distingue e sa spiegare modalità per evitare rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali • E' consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale • Riconosce l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza password efficaci • Partecipazione ad iniziative di sensibilizzazione per il Safer Internet Day • Partecipazione alle iniziative promosse da Generazioni Connesse • Partecipazione a percorsi di educazione alla salute- contrasto alle dipendenze
<p>AREA5. PROBLEM SOLVING</p> <p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali • Individua le esigenze e seleziona gli strumenti digitali adeguati • Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di BYOD- risoluzione di problemi tecnici a scuola, con la guida dei docenti • Utilizzo di classi virtuali • Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitale • Attività di orientamento

<p>5.4 Identificare divari di competenza digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce la necessità di sviluppare la propria competenza digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • Rilevazione con strumento Selfie
--	---	--

<p>OBIETTIVI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</p>		
<p>Area di competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo</p>	<p>OBIETTIVI SPECIFICI</p>	<p>CONOSCENZE</p>
<p>INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p>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.</p> <p>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,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni. • Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. • Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi. • Si accosta a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento. • I dispositivi informatici di input e output. • Il sistema operativo e diversi software applicativi e 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.

<p>contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p> <p>SICUREZZA: applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.</p> <p>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.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. • Utilizzare software offline e online per attività di Coding. 	<ul style="list-style-type: none"> • Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, diritto d'autore, ecc.) • Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.
--	---	---

TRAGUARDI FORMATIVI

Al termine della Scuola dell'INFANZIA

- Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

Al termine della Scuola PRIMARIA

- Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.
- Usare gli strumenti digitali e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni
- Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
- Utilizzare piattaforme di condivisione.

Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
- Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.
- Utilizzare piattaforme di condivisione.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):

“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

Valutazione dell'apprendimento

In ambito educativo, la valutazione può rappresentare un elemento capace di facilitare o di ostacolare l'innovazione. Quando si cerca di integrare le tecnologie digitali nella didattica, bisogna considerare in che modo tale integrazione possa ottimizzare le strategie di valutazione esistenti. Allo stesso tempo, bisogna anche considerare in che modo le tecnologie digitali possono essere utilizzate per creare o favorire approcci di valutazione innovativi. Il docente/formatore con competenze digitali avanzate deve essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali anche nell'ambito della valutazione, tenendo in giusta considerazione questi aspetti fondamentali. Inoltre, l'uso delle tecnologie digitali nell'educazione (per fini di valutazione, apprendimento, di organizzazione e altro) apre la porta ad una vasta gamma di dati diversi relativi alle attività e alle modalità di apprendimento di ogni studente. Saper analizzare e interpretare questi dati, per poi utilizzarli nella fase decisionale, sta diventando sempre più importante in ambito educativo, insieme all'analisi di dati (digitali e non) relativi all'attività degli studenti e ai risultati raggiunti. Allo stesso tempo, le tecnologie digitali possono essere utili al docente / formatore per monitorare i progressi degli studenti, per offrire un riscontro tempestivo agli studenti e per valutare e adattare le strategie didattiche utilizzate.

Strategie di valutazione

Usare le tecnologie digitali per la valutazione sia formativa che sommativa. Diversificare e ottimizzare le modalità e gli approcci adottati per la valutazione.

Analisi dei dati del processo di apprendimento

Generare, selezionare, analizzare e interpretare i dati digitali relativi all'attività degli studenti e ai risultati progressivamente raggiunti. Utilizzare tali dati per comprendere meglio e ottimizzare i processi di insegnamento e apprendimento.

Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica

Usare le tecnologie digitali per fornire agli studenti un riscontro tempestivo e personalizzato. Utilizzare i dati generati dall'uso delle tecnologie digitali per adattare le proprie strategie didattiche e per fornire un supporto mirato. Garantire che i dati generati dall'uso delle tecnologie digitali siano compressibili sia agli studenti che ai genitori, e che possano essere utilizzati per prendere decisioni strategiche.

Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Uno dei punti di forza delle tecnologie digitali nell'educazione è il loro potenziale nel favorire strategie didattiche centrate su chi apprende, amplificando le opportunità degli studenti di appropriarsi del proprio percorso di apprendimento e di esserne protagonisti attivi. Le tecnologie digitali possono quindi essere utilizzate per coinvolgere e motivare gli studenti, ad esempio nell'approfondire uno specifico argomento di studio, nello sperimentare diverse possibilità o soluzioni, nell'esplorare e comprendere le inter-connessioni, nel proporre soluzioni creative o nel realizzare un artefatto e rifletterci. Le tecnologie digitali possono inoltre contribuire a sostenere la differenziazione nelle classi, favorendo una didattica personalizzata, che propone al singolo studente attività adatte al proprio livello di competenza, ai propri interessi ed esigenze d'apprendimento. Tuttavia, il docente/formatore deve prestare attenzione a non incrementare le disuguaglianze (ad esempio nell'accesso alle tecnologie digitali o alle relative competenze digitali) e a garantire l'accessibilità a tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni educativi speciali.

Accessibilità e inclusione

Assicurare che le risorse e le attività di apprendimento proposte siano accessibili a tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni speciali. Considerare aspettative, abilità, abitudini e preconcetti di ogni studente rispetto al (mondo) digitale e rispondere in modo appropriato, anche in funzione di eventuali vincoli contestuali, fisici o cognitivi che possano condizionare l'uso delle tecnologie digitali da parte dello studente stesso.

Differenziazione e personalizzazione

Utilizzare le tecnologie digitali per rispondere ai diversi bisogni educativi dei singoli studenti, permettendo a ciascuno di procedere al proprio ritmo e a diversi livelli, definendo percorsi e obiettivi individuali.

Partecipazione attiva

Utilizzare le tecnologie digitali per far sì che gli studenti affrontino in modo propositivo e creativo un argomento di studio. Abbinare l'utilizzo delle tecnologie digitali a strategie didattiche in grado di favorire l'attivazione delle abilità trasversali e del pensiero critico, nonché la libera espressione della creatività. Ampliare il percorso di apprendimento, integrando nuove attività da svolgere in contesti reali, in cui lo studente sia coinvolto in attività pratiche, in percorsi di ricerca scientifica, o nella risoluzione di problemi complessi o che si basino sull'uso di strategie in grado di promuovere un maggior coinvolgimento attivo di chi apprende argomenti complessi.

A cura dell'animatrice digitale Cotroneo Caterina e del Team digitale

