

CURRICOLO DIGITALE

INTEGRAZIONE PTOF

2022/2025

PREMESSA

Le competenze chiave del 2006 sono state meglio specificate e delineate con la nuova raccomandazione emanata dal Consiglio dell'Unione Europea il 22 maggio del 2018, dove sono stati sottolineati con maggiore enfasi gli aspetti relativi all'importanza dell'alfabetizzazione digitale.

Nella progettazione la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e della comunicazione.

RIFERIMENTI NORMATIVI

Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente

Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012

Nuovi Scenari del 2018

LE COMPETENZE DIGITALI SECONDO LE CINQUE AREE DEL QUADRO COMUNE DI RIFERIMENTO EUROPEO

<p>1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p>	<p>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</p>
<p>2. 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>2.1 Interagire con le tecnologie digitali. 2.2 Condividere con le tecnologie digitali. 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali. 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali. 2.5 Netiquette. 2.6 Gestire l'identità digitale</p>
<p>3. 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, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà individuale e le licenze.</p>	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali. 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali. 3.3 Copyright e licenze. 3.4 Programmazione</p>
<p>4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p>	<p>4.1 Proteggere i dispositivi. 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy. 4.3 Tutelare la salute e il benessere. 4.4 Proteggere l'ambiente</p>
<p>5. 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 i problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>	<p>5.1 Risolvere problemi tecnici. 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche. 5.3 Usare creativamente le tecnologie digitali. 5.4 Identificare i gap di competenza digitale</p>

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

TRAGUARDI DI COMPETENZA

Al termine della Scuola dell'INFANZIA l'alunno:

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

CURRICOLO ANNUALE SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE	OBIETTIVI	CONOSCENZE
1 Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati.	Riconoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi (tastiera, mouse, monitor)	Riconosce gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Riconosce simboli, lettere e numeri sulla tastiera.
2 Comunicazione e collaborazione	Seguire immagini e video presentate dall'insegnante	Riconosce e denomina un tablet.
3 Creazione di contenuti digitali	Assistere a rappresentazioni multimediali.	

<p>4 Sicurezza</p> <p>5 Problem solving</p>	<p>Visiona immagini, opere artistiche, documentari.</p> <p>seguire immagini e video presentate dall'insegnante;</p> <p>assistere a rappresentazioni multimediali.</p> <p>Maturare un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione</p>	
---	---	--

METODOLOGIE/ STRUMENTI

Il gruppo insegnanti, in base al percorso formativo stabilito, al livello di maturazione dei bambini e agli strumenti in dotazione stabilirà in itinere le attività e le modalità di approccio alle tecnologie digitali.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI DI COMPETENZA

Al termine della Scuola PRIMARIA l'alunno:

- ✧ conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi;
- ✧ utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica Gsuite e del registro elettronico;
- ✧ utilizza con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie;
- ✧ usa il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni;
- ✧ riflette sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

CURRICOLO ANNUALE SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE
1 Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati	Utilizzare la LIM- MONITOR TOUCH INTERATTIVI come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente. - Usare dizionari digitali con il gruppo classe, guidato dall'insegnante.	- Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. - Modalità per individuare ed aprire icone.

	<ul style="list-style-type: none"> - Ricercare e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi. - Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> - Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali). - Conoscenza di simboli, lettere e numeri sulla tastiera.
2 Comunicazione e collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire tramite email. - Utilizzare dispositivi digitali (tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforma digitale. - Visionare contenuti digitali attraverso la piattaforma digitale, sotto la guida dell'insegnante. - Eseguire giochi didattici, in formato digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Navigazione in una rete locale. - Accesso alle risorse condivise con l'aiuto dell'insegnante. - Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. - La navigazione in Internet: conosce le regole. - Motori di ricerca.
3 Creazione di contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi. - Utilizzare semplici programmi di grafica sotto la guida dell'insegnante. - Utilizzare i dati selezionati per produrre semplici documenti digitali, sotto la guida dell'insegnante. 	<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.
4 Sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali. - Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere episodi di "Cyberbullismo". - Le regole dell'etichetta del Web.
5 Problem solving	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare il pensiero computazionale attraverso semplici attività di coding. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.

METODOLOGIE /STRUMENTI

laboratoriale: Learning by doing; Cooperative learning; Tutoring; Peer to peer; Brainstorming.

Lim – pc – tablet- pannelli interattivi e multimediali

Internet

Google Suite

Google maps, earth... Motori di ricerca

Padlet

ESEMPI DI CONOSCENZE, ATTIVITÀ...

1.Utilizzare i principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC. 2.Conoscere le funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. 3.Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino. 4. Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. 5.Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle. 6.Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file. 7. Conoscere i rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. 8.Conoscere i rischi i nell'utilizzo della rete con PC e Telefonini. 9.Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive. 10.Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive. 11.Usare il ragionamento per dire quale è il comportamento di programmi semplici, e capire e correggerne gli eventuali errori di funzionamento.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TRAGUARDI DI COMPETENZA

Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado l'alunno:

- ✧ Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre documenti in diverse situazioni;
- ✧ utilizza le principali applicazioni della piattaforma scolastica Gsuite e del registro elettronico;
- ✧ utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago;
- ✧ conosce le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni;
- ✧ riconosce vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie.

CURRICOLO ANNUALE

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE
1 INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI	Utilizzare la LIM come supporto all'apprendimento. - Usare dizionari digitali. - Cercare e selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web. - Usare strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news. - Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) utilizzando vari metodi di archiviazione.	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.
2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Utilizzare chat ed e-mail per comunicare e collaborare. - Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su	Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente

	<p>piattaforme digitali (Weschool, Google meet, Zoom, ecc.). - Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso email, registro elettronico e piattaforme digitali. - Citare le fonti digitali; saper redigere una sitografia. - Compilare test, questionari e giochi didattici in formato digitale. - Utilizzare documenti digitali (Power-Point, Keynote, Prezi, Padlet, ecc.) come supporto alle presentazioni orali</p>	<p>Gsuite) inserendo allegati.</p>
<p>3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p>	<p>Realizzare testi con programmi di videoscrittura (Word, Pages, ecc.). - Creare fogli di lavoro per il calcolo (Excel), tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali. - Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno (Paint, Illustrator, ecc.). - Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini, audio e video (Power-Point, Keynote, Prezi, Padlet, siti web, ecc.).</p>	<p>Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</p> <p>Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme on line.</p> <p>Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video, link.</p>
<p>4 SICUREZZA</p>	<p>Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (radioattività, privacy, cyberbullismo, ecc.). - Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password. - Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>	<p>Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare(motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news)</p>
<p>5 PROBLEM SOLVING</p>	<p>Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento. - Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding.</p>	<p>Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite.</p>

METODOLOGIE/STRUMENTI

approccio collaborativo (cooperative learning, problem solving...) per utilizzare tutte le risorse legate alle competenze di alcuni alunni a supporto dei compagni meno esperti e preparati;

- stimolo della creatività e della fantasia;
- sviluppo del pensiero computazionale;
- lezioni interattive con l'utilizzo della LIM o altri supporti multimediali;
- attività di gruppo, libera o organizzata, con produzione digitale.