

CURRICOLODIGITALE

*Istituto Comprensivo "De Gasperi-Pende"*

Anno Scolastico 2023/2024

## LA COMPETENZA DIGITALE

### PREMESSA

Considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del **Consiglio Europeo 2006** e successiva revisione **2018**), la **competenza digitale** viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (**Indicazioni Nazionali 2012**; **Piano Nazionale Scuola Digitale 2015**; **Linee guida per la certificazione delle competenze 2017**).

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

Non essendoci ancora, a livello nazionale, una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricula digitali e nello sviluppo di un quadro di descrittori e di livelli attesi, il documento che sembra al momento consentire una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il **Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013 e Digcomp 2.0 del 2016)**. È a questo documento che ci si è riferiti per l'elaborazione del Curricolo Digitale dell'Istituto.

# TRAGUARDI FORMATIVI

## SCUOLA DELL'INFANZIA

TRAGUARDI FORMATIVI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE
	Al termine della SCUOLA DELL'INFANZIA
AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE
<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p><b>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni, con la guida dell'insegnante.</b></p> <p><b>Mettere in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.</b></p>	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sa utilizzare in modo guidato lo strumento multimediale.</li><li>- Sa orientarsi tra gli elementi principali e le icone di un device.</li><li>- Individua le icone di un dispositivo dotato di sistema touchscreen</li><li>- Utilizza le app didattiche con l'aiuto dell'insegnante.</li><li>- Visiona immagini, animazioni, video</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>- Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</li><li>- Usa con l'insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni.</li></ul>
<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p> <p><b>Sviluppare contenuti digitali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Crea contenuti in semplici formati digitali.</li></ul>

# TRAGUARDI FORMATIVI

## SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI FORMATIVI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE
	Al termine della SCUOLA PRIMARIA
AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI  <b>Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b>	L'alunno:  Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE  <b>Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale</b>	Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI  <b>Sviluppare contenuti digitali</b>	Crea contenuti in semplici formati digitali.
SICUREZZA  <b>Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente</b>	Utilizza le tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.
PROBLEM SOLVING  <b>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b>	Riconosce e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.

# TRAGUARDI FORMATIVI

## SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TRAGUARDI FORMATIVI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE
	Al termine della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI  <b>Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b>	L'alunno:  Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; valuta l'affidabilità delle fonti trovate. Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE  <b>Interagire, condividere e collaborare attraverso le tecnologie digitali e gestire la propria identità digitale. Netiquette.</b>	Utilizza strumenti e tecnologie digitali per interagire e collaborare con gli altri; condivide dati, informazioni e contenuti, tutelando la propria reputazione in rete. Conosce le norme di comportamento per utilizzare in modo consapevole le tecnologie digitali ed interagire correttamente in ambienti digitali.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI  <b>Sviluppare contenuti digitali. Programmare istruzioni per un sistema informatico.</b>	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali. Pianifica e sviluppa una sequenza di istruzioni comprensibili per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito specifico.
SICUREZZA  <b>Proteggere i dati personali e la privacy. Proteggere la salute e il benessere proprio e dell'ambiente.</b>	Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali ed è in grado di proteggere se stesso e gli altri dai possibili pericoli del cyberspazio. (cyberbullismo) Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
PROBLEM SOLVING  <b>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</b>	Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali.

# OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

## SCUOLA INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI

### PRIMO GRADO

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO			
AREA DI COMPETENZA	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI		<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizzare la Digital Board come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente.</li><li>- Usare dizionari digitali con il gruppo classe, guidato dall'insegnante.</li><li>- Ricercare e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi.</li><li>- Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.</li><li>- Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando cartelle di archiviazione.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizzare la Digital Board come supporto all'apprendimento.</li><li>- Usare dizionari digitali.</li><li>- Ricercare e selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web.</li><li>- Usare strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news.</li><li>- Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) utilizzando vari metodi di archiviazione.</li></ul>
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura creativa, incontrando le tecnologie digitali</li><li>- Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</li><li>- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive.</li><li>- Utilizzare dispositivi tecnologici come strumenti per conoscere e indagare la realtà.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali.</li><li>- Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso, registro elettronico e piattaforme digitali, sotto la guida dell'insegnante.</li><li>- Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilizzare chat ed e-mail per comunicare e collaborare.</li><li>- Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali.</li><li>- Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail e piattaforme digitali.</li><li>- Citare le fonti digitali; saper redigere una sitografia.</li><li>- Eseguire test, compilare questionari e realizzare giochi didattici in formato digitale.</li><li>- Utilizzare documenti digitali (PowerPoint, Canva, Book Creator, Keynote, Prezi, Padlet, ecc.) come supporto alle presentazioni orali.</li></ul>

<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sperimentare semplici programmi di grafica, utilizzando la LIM e/o Digital board e Tablet.</li> <li>- Creare semplici contenuti digitali (disegni, fumetti, ecc..)</li> <li>- Usare con l'insegnante semplici procedure di ricerca di informazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi.</li> <li>- Utilizzare semplici programmi di grafica sotto la guida dell'insegnante.</li> <li>- Utilizzare i dati selezionati per produrre semplici documenti digitali, sotto la guida dell'insegnante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare testi e mappe concettuali con programmi di videoscrittura (Word, Coogle, Bubbl.us, ecc.).</li> <li>- Creare fogli di lavoro per il calcolo (Excel), tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali.</li> <li>- Utilizzare programmi di geometria, di grafica o di supporto al disegno (GeoGebra, Paint, Illustrator, SketchUp, Sweet Home 3D, ecc.)</li> <li>- Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini, audio e video (Power-Point, Canva, Book Creator, Keynote, Prezi, Padlet, Thinglink, Audacity, ecc.).</li> <li>- Utilizzare un linguaggio di programmazione (EV3 per Lego Education SPIKE; Scratch per realizzare semplici giochi, raccontare storie e disegnare).</li> </ul>
<p>SICUREZZA</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy...), le tutele e le azioni possibili.</li> <li>- Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (privacy, cyberbullismo, ecc.).</li> <li>- Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password.</li> <li>- Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</li> </ul>
<p>PROBLEM SOLVING</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali.</li> <li>- Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento.</li> <li>- Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding.</li> </ul>

# LIVELLI DI PADRONANZA

## SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

### INIZIALE – BASE – INTERMEDIO – AVANZATO

LIVELLI DI PADRONANZA				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA DIGITALE		
AREA DI COMPETENZA	1 INIZIALE/IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	2 BASE	3 INTERMEDIO	4 AVANZATO
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI	<b>In modo guidato, l'alunno è in grado di:</b>  Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.	<b>In modo pressoché autonomo, l'alunno è in grado di:</b>  Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali, confrontandoli. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.	<b>In modo autonomo, l'alunno è in grado di:</b>  Realizzare ricerche ben definite per trovare dati, informazioni e contenuti digitali, analizzandoli e confrontandone il livello di credibilità. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare.	<b>In modo autonomo e consapevole l'alunno è in grado di:</b>  Organizzare strategie personali di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti digitali più adatti, valutando l'affidabilità delle fonti. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare, utilizzando diverse strategie di archiviazione.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire, riconoscendo alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti.	Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire e condividere dati, informazioni e contenuti.	Scegliere vari mezzi di comunicazione digitale per interagire e condividere in modo ben definito dati, informazioni e contenuti.	Usare varie tecnologie digitali per interagire nel modo più appropriato e utilizzare diverse strategie di condivisione.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali.	Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali in alcuni formati.	Creare e pubblicare contenuti digitali in vari formati, identificando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video.	Creare, modificare e pubblicare contenuti digitali nei formati più adatti, rispettando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video.

SICUREZZA	Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi; riconoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.	Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.	Organizzare modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali; utilizzare semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.	Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; scegliere diverse modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.
PROBLEM SOLVING	Identificare semplici strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni tecnologici.	Riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	Scegliere strumenti digitali e adeguate risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	Scegliere gli strumenti digitali più adeguati e risposte tecnologiche ben definite per soddisfare i propri bisogni.