

CURRICOLO DIGITALE

PREMESSA

La **competenza digitale** è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e presenza pervasiva nel mondo d'oggi.

L'approccio per discipline non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Infatti si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in **tutte le discipline** e tutte **concorrono a costruirla**.

Competenza digitale significa padroneggiare le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli.

Essa comprende

- l'alfabetizzazione informatica e digitale;
- la comunicazione e la collaborazione;
- l'alfabetizzazione mediatica;
- la creazione di contenuti digitali, inclusa la programmazione;
- la sicurezza, compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza;
- le questioni legate alla proprietà intellettuale;
- la risoluzione di problemi;
- il pensiero critico.

Perciò **tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione**.

Il 22 maggio 2018, il Consiglio dell'Unione europea ha adottato, su proposta della Commissione europea, una nuova Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente che va a sostituire la Raccomandazione del 2006. La versione del 2018 vuole migliorare lo sviluppo delle competenze chiave delle persone di tutte le età durante tutto il corso della loro vita.

Le società e le economie europee stanno vivendo una fase di innovazioni digitali e tecnologiche, oltre a cambiamenti del mercato del lavoro e di carattere demografico. Molte delle professioni attuali non esistevano dieci anni fa; molte forme nuove di

occupazione saranno create in futuro. Nel "Libro bianco sul futuro dell'Europa" (2017) la Commissione sottolinea che è probabile che la maggior parte dei bambini che iniziano oggi la scuola primaria eserciteranno domani professioni attualmente sconosciute e che per tenere il passo con tale cambiamento occorrerà investire massicciamente nelle competenze e ripensare i sistemi di istruzione e di apprendimento permanente.

Nella Raccomandazione del 2018 le competenze sono definite come una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti, in cui:

- la conoscenza si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento;
- per abilità si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati;
- gli atteggiamenti descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.

Raccomandazione del 18 dicembre 2006	Raccomandazione del 22 maggio 2018
<p>Il quadro di riferimento delinea otto competenze chiave:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. comunicazione nella madrelingua; 2. comunicazione nelle lingue straniere; 3. competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia; 4. competenza digitale; 5. imparare a imparare; 6. competenze sociali e civiche; 7. spirito di iniziativa e imprenditorialità; 8. consapevolezza ed espressione culturale. 	<p>Il quadro di riferimento delinea otto tipi di competenze chiave:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. competenza alfabetica funzionale; 2. competenza multilinguistica; 3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; 4. competenza digitale; 5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; 6. competenza in materia di cittadinanza; 7. competenza imprenditoriale; 8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Nel nostro Istituto l'innovazione didattica è al centro del PTOF; ciò però NON significa sostituire la mediazione dell'insegnante con la proiezione della lezione su una LIM o affidarsi esclusivamente alle nuove tecnologie.

Nel concreto si tratta di esplorare con gli studenti gli strumenti a disposizione, come i libri di testo e i CD allegati; sperimentare, con la LIM e in aula di informatica, sotto la guida dell'insegnante, software per scrivere, per elaborare dati, per creare mappe, grafici, ipertesti, ebook ...

Creare competenze digitali significa offrire una "bussola critica", cioè fare delle tecnologie un uso corretto, attivo, rispettoso e responsabile, anche in prevenzione al cyberbullismo e alle dipendenze digitali.

Competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali)

1.INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

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.

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 intellettuale e le licenze.

4.SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

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 problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA PRIMARIA

Discipline maggiormente coinvolte: Italiano, Geografia, Scienze e tecnologia, Arte immagine, Matematica.				
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE	ABILITÀ	ORE MINIME
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<p>Osservare e utilizzare oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni.</p> <p>Progettare e compiere nuovi lavori descrivendo le operazioni compiute e gli effetti ottenuti.</p> <p>Conoscere le parti principali del computer.</p>	<p>Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera e schermo.</p> <p>Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen.</p> <p>Le icone.</p> <p>La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali.</p> <p>Le regole per una buona salute davanti ai dispositivi tecnologici.</p>	<p>Riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda oggetti artificiale usati per comunicare: TV, telefono fisso e cellulare, tablet, computer, LIM.</p> <p>Conosce i principali elementi e funzioni del computer e della LIM.</p> <p>Sa accendere e spegnere il computer.</p> <p>Sa usare correttamente la tastiera, il mouse, il touch pad e il touch screen.</p> <p>Conosce e sa individuare sulla tastiera le lettere, i numeri e i comandi principali: punteggiatura, INVIO, SHIFT, frecce direzionali, Backspace e spaziatura.</p> <p>Riconosce le principali icone sul desktop: START, browser, cestino, programmi di videoscrittura e di grafica.</p> <p>Conosce e segue le regole per mantenere in salute il proprio corpo davanti a tablet, telefonino e computer: posture, distanze dallo schermo, tempi di</p>	5

			permanenza, rischi e pratiche nocive.	
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.	Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici. Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica.	Percorsi di cody roby. Uso di robot educativi (per es. robot Mind e Doc) Lettura e realizzazioni di codici per creare disegni in pixel art. Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. Utilizzo di software didattici per attività, giochi didattici e elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.	Esegue percorsi e disegni di pixel art seguendo codici o indicazioni e viceversa. Sa eseguire semplici esercizi unplugged o online di coding. Sa usare semplici robot educativi con l'aiuto dell'insegnante. Sa scrivere semplici parole con programmi di videoscrittura (Word, LibreOffice o altro). Sa realizzare semplici elementi grafici con programmi di grafica (Paint o simili). Sa eseguire semplici giochi didattici al PC o tablet.	5

CLASSE SECONDA PRIMARIA				
Discipline maggiormente coinvolte: Italiano, Geografia, Scienze e tecnologia, Arte immagine, Matematica.				
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE	ABILITÀ	ORE MINIME
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	Conoscere le parti principali del computer. Progettare e compiere nuovi lavori descrivendo le operazioni compiute e gli effetti ottenuti. Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.	Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. Le icone. La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali.	Conosce i principali elementi e funzioni del computer e della LIM. Sa accendere e spegnere il computer.	5

		<p>Semplici programmi didattici e di grafica.</p> <p>Le regole per una buona salute davanti ai dispositivi tecnologici.</p>	<p>Sa usare correttamente la tastiera, il mouse, il touchpad e il touch screen.</p> <p>Conosce e sa individuare sulla tastiera le lettere, i numeri e i comandi principali: punteggiatura, INVIO, SHIFT, frecce direzionali, Backspace, spaziatura, canc, esc.</p> <p>Riconosce le principali icone sul desktop: START, browser, cestino, cartelle, libro digitale, giochi didattici, programmi di videoscrittura e di grafica.</p> <p>Conosce e segue le regole per mantenere in salute il proprio corpo davanti a tablet, telefonino e computer: posture, distanze dallo schermo, tempi di permanenza, rischi e pratiche nocive.</p>	
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<p>Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici.</p> <p>Si avvia ad utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica.</p> <p>Si avvia ad utilizzare programmi per la presentazione dei lavori realizzati.</p>	<p>Percorsi cody roby.</p> <p>Uso di robot educativi (per es. robot Mind e Doc).</p> <p>Lettura e realizzazioni di codici per creare disegni in pixel art.</p> <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzo di software didattici per attività, giochi didattici e elaborazioni</p>	<p>Esegue percorsi e disegni di pixel art seguendo codici o indicazioni e viceversa, anche con il computer.</p> <p>Sa usare semplici robot educativi con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Sa eseguire semplici esercizi unplugged o online di coding.</p> <p>Sa scrivere frasi con programmi di videoscrittura</p>	5

		<p>grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p>	<p>(Word, LibreOffice o altro), modificando font, colore e dimensione.</p> <p>Sa realizzare semplici elementi grafici con programmi di grafica (Paint o simili).</p> <p>Sa eseguire semplici giochi didattici al PC o tablet.</p>	
--	--	--	---	--

CLASSE TERZA PRIMARIA

Discipline maggiormente coinvolte: Italiano, Scienze e tecnologia, Arte immagine, Matematica, Storia, Geografia.

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE	ABILITÀ	ORE MINIME
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<p>Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.</p> <p>Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali.</p> <p>Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p>	<p>Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.</p> <p>Semplici programmi didattici e di grafica.</p> <p>Utilizzo di software didattici.</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi e la loro archiviazione.</p> <p>Le regole per una buona salute davanti ai dispositivi tecnologici.</p>	<p>Conosce i principali elementi e funzioni del computer e della LIM.</p> <p>Sa accendere e spegnere il computer.</p> <p>Sa descrivere la funzione principale, la struttura e il funzionamento di computer e LIM.</p> <p>Sa usare correttamente la tastiera, il mouse, il touchpad e il touch screen.</p> <p>Conosce e sa individuare sulla tastiera le lettere, i numeri e i comandi principali: punteggiatura, INVIO, SHIFT, frecce direzionali, Backspace, spaziatura, canc, esc Tab.</p>	8

			<p>Riconosce le principali icone sul desktop: START, browser, cestino, cartelle, libro digitale, giochi didattici, programmi di videoscrittura e di grafica.</p> <p>Sa descrivere ed eseguire le procedure di realizzazione e archiviazione di file grafici e di videoscrittura.</p> <p>Conosce e segue le regole per mantenere in salute il proprio corpo davanti a tablet, telefonino e computer: posture, distanze dallo schermo, tempi di permanenza, rischi e pratiche nocive.</p> <p>Sa eseguire giochi didattici al PC o tablet.</p>	
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<p>Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione.</p> <p>Conoscere le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.</p>	<p>Percorsi cody roby.</p> <p>Uso di robot educativi (per es. Lego WeDo 2.0).</p> <p>Lettura e realizzazioni di codici per creare disegni in pixel art.</p> <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante, dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate).</p>	<p>Esegue percorsi e disegni di pixel art seguendo codici o indicazioni e viceversa, anche con il computer.</p> <p>Sa usare robot educativi, con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Sa eseguire semplici esercizi unplugged o online di coding.</p> <p>Sa scrivere testi con programmi di videoscrittura (Word, LibreOffice o altro), modificando font, colore e dimensione.</p>	8

		<p>Uso della posta elettronica per comunicare.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p>	<p>Sa inserire immagini in un file di videoscrittura.</p> <p>Sa realizzare e modificare elementi grafici con programmi di grafica (Paint o simili).</p> <p>Sa archiviare i file prodotti.</p> <p>Usa semplici piattaforme per la realizzazione di prodotti multimediali.</p> <p>Utilizza, sotto la supervisione dell'insegnante, motori di ricerca per cercare immagini o informazioni.</p> <p>Conosce il funzionamento della posta elettronica.</p> <p>Conosce i possibili rischi nell'uso del Web.</p>	
--	--	--	--	--

CLASSE QUARTA PRIMARIA

Discipline maggiormente coinvolte: Italiano, Scienze e tecnologia, Arte immagine, Matematica, Storia , Geografia.

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE	ABILITÀ	ORE MINIME
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<p>Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.</p> <p>Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali.</p>	<p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p>	<p>Sa descrivere la funzione, la struttura e il funzionamento di computer e LIM.</p> <p>Conosce e sa individuare velocemente sulla tastiera le lettere, i numeri, i simboli e i comandi: START, punteggiatura, INVIO, SHIFT,</p>	10

	<p>Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.</p> <p>Utilizzare strumenti tecnologici.</p>	<p>Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.</p> <p>L'archiviazione e la stampa dei documenti.</p> <p>Le regole per una buona salute davanti ai dispositivi tecnologici.</p>	<p>frecce direzionali, Backspace, spaziatura, canc, esc, Tab e gli altri.</p> <p>Sa descrivere ed eseguire le procedure base di alcuni programmi di videoscrittura per la produzione di: testi, tabelle, semplici fogli di calcolo, presentazioni.</p> <p>Sa descrivere ed eseguire le procedure di archiviazione e stampa di file.</p> <p>Conosce e segue le regole per mantenere in salute il proprio corpo davanti a tablet, telefonino e computer: posture, distanze dallo schermo, tempi di permanenza, rischi e pratiche nocive.</p>	
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<p>Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione.</p> <p>Conoscere le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.</p> <p>Conoscere il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.</p>	<p>Percorsi cody roby.</p> <p>Uso di robot educativi (per es. Lego WeDo 2.0).</p> <p>Lettura e realizzazioni di codici per creare disegni in pixel art.</p> <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.</p>	<p>Esegue percorsi e disegni di pixel art seguendo codici o indicazioni e viceversa, anche con il computer.</p> <p>Sa usare robot educativi.</p> <p>Sa eseguire esercizi unplugged o online di coding.</p> <p>Sa realizzare file utilizzando materiali multimediali, testi e immagini trovati nel web.</p>	<p>10</p>

		<p>La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.</p> <p>Motori di ricerca.</p> <p>La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi.</p> <p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).</p> <p>I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</p> <p>Creazione di password.</p>	<p>Usa semplici piattaforme per la realizzazione di prodotti multimediali.</p> <p>Utilizza, sotto la supervisione dell'insegnante, motori di ricerca per cercare immagini o informazioni.</p> <p>Conosce il funzionamento della posta elettronica, invia in ambiente web protetto mail all'insegnante.</p> <p>Conosce i rischi e i pericoli del Web: il postare e condividere le proprie immagini e pensieri sui Social .</p> <p>Usa con l'insegnante e i compagni Social protetti ed educativi (Edmodo e altri che non necessitano di account mail).</p> <p>Sa creare password sicure.</p>	
--	--	---	---	--

CLASSE QUINTA PRIMARIA

Discipline maggiormente coinvolte: Italiano, Scienze e tecnologia, Arte immagine, Matematica, Storia , Geografia.

COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE	ABILITÀ	ORE MINIME
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<p>Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.</p> <p>Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali.</p>	<p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p>	<p>Sa descrivere la funzione, la struttura e il funzionamento di computer e LIM.</p> <p>Conosce e sa individuare velocemente sulla tastiera le lettere, i numeri, i simboli e i comandi: START,</p>	10

	<p>Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.</p> <p>Utilizzare strumenti tecnologici.</p>	<p>Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.</p> <p>L'archiviazione e la stampa dei documenti.</p> <p>Le regole per una buona salute davanti ai dispositivi tecnologici, anche per prevenire dipendenze digitali.</p>	<p>punteggiatura, INVIO, SHIFT, frecce direzionali, Backspace, spaziatura, canc, esc, Tab e gli altri.</p> <p>Sa descrivere ed eseguire le procedure base di alcuni programmi di videoscrittura per la produzione di: testi, tabelle, semplici fogli di calcolo, presentazioni.</p> <p>Sa descrivere ed eseguire le procedure di archiviazione e stampa di file.</p> <p>Conosce e segue le regole per mantenere in salute il proprio corpo davanti a tablet/telefonino e computer: posture, distanze dallo schermo, tempi di permanenza, rischi e pratiche nocive.</p>	
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<p>Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione.</p> <p>Conoscere le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.</p> <p>Conoscere il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.</p>	<p>Percorsi cody roby.</p> <p>Uso di robot educativi (per es. Lego WeDo 2.0).</p> <p>Lettura e realizzazioni di codici per creare disegni in pixel art.</p> <p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti.</p>	<p>Esegue percorsi e disegni di pixel art seguendo codici o indicazioni e viceversa, anche con il computer.</p> <p>Sa usare robot educativi.</p> <p>Sa eseguire esercizi unplugged o online di coding.</p> <p>Sa realizzare file utilizzando materiali multimediali, testi e immagini trovati nel web.</p>	<p>10</p>

		<p>Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.</p> <p>La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.</p> <p>Motori di ricerca e licenze Creative Commons (Jamendo Music, Bensound, Flickr...)</p> <p>La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e allegati.</p> <p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).</p> <p>I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).</p> <p>Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto.</p> <p>Creazione di password.</p>	<p>Usa semplici piattaforme per la realizzazione di prodotti multimediali.</p> <p>Utilizza, sotto la supervisione dell'insegnante, motori di ricerca per cercare immagini o informazioni.</p> <p>Conosce e segue le regole delle licenze Creative Commons.</p> <p>Conosce il funzionamento della posta elettronica, invia in ambiente web protetto mail e allegati all'insegnante.</p> <p>Conosce i rischi e i pericoli del Web: il postare e condividere le proprie immagini e pensieri sui Social.</p> <p>Usa con l'insegnante e i compagni Social protetti ed educativi (Edmodo e altri che non necessitano di un account mail).</p> <p>Sa creare password sicure.</p>	
--	--	--	---	--

COMPETENZA DIGITALE FINE SCUOLA PRIMARIA

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Sezione A Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE			
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 e successiva Raccomandazione del 22 maggio 2018. Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012.			
	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE SCUOLA PRIMARIA	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Utilizzare nelle funzioni principali PC, LIM e tablet.</p> <p>Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.</p> <p>Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere e realizzare elementi grafici.</p> <p>Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.</p> <p>Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.</p> <p>Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.</p>	<p>Principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, LIM, tablet, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC.</p> <p>Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.</p> <p>Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p>	<p>Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Avviare alla conoscenza della rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Individuare i rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.</p>	<p>Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento.</p> <p>Principali dispositivi informatici di input e output.</p> <p>Principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.</p> <p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.</p>

SCUOLA SECONDARIA

CLASSI PRIME SECONDE E TERZE SECONDARIA				
Discipline maggiormente coinvolte: Tecnologia, Italiano, Matematica, Arte immagine e discipline di studio.				
COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI	CONOSCENZE	ABILITÀ	ORE MINIME
<p>Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.</p>	<p>Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.</p> <p>Progettare e realizzare prodotti multimediali.</p> <p>Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.</p> <p>Utilizzare strumenti tecnologici.</p>	<p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> <p>Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.</p> <p>La stampa dei documenti.</p> <p>I differenti modi di archiviazione: chiavetta USB, cloud, hardware del dispositivo.</p> <p>Le regole per una buona salute davanti ai dispositivi tecnologici, anche per prevenire dipendenze digitali.</p>	<p>Sa descrivere la funzione, la struttura e il funzionamento di computer e LIM.</p> <p>Conosce, individua e utilizza velocemente sulla tastiera le lettere, i numeri, i simboli e i comandi: START, punteggiatura, INVIO, SHIFT, frecce direzionali, Backspace, spaziatura, canc, esc, Tab e gli altri.</p> <p>Sa descrivere e eseguire con sicurezza le procedure base di alcuni programmi di videoscrittura per la produzione di: testi, tabelle, fogli di calcolo, presentazioni.</p> <p>Sa descrivere ed eseguire le procedure di stampa di file di vario genere.</p> <p>Sa descrivere ed eseguire le procedure di archiviazione sui diversi dispositivi, anche virtuali (per es. Google Drive).</p> <p>Conosce e segue le regole per mantenere in salute il proprio corpo davanti a tablet, telefono</p>	<p>10 annuali</p>

			e computer: posture, distanze dallo schermo, tempi di permanenza, rischi e pratiche nocive.	
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<p>Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione.</p> <p>Conoscere le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.</p> <p>Conoscere il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.</p>	<p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti.</p> <p>Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.</p> <p>La posta elettronica per lo scambio di messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam.</p> <p>La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.</p> <p>Motori di ricerca e licenze Creative Commons.</p> <p>Il Blog come strumento per comunicare.</p> <p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).</p> <p>Il blog come strumento per comunicare.</p> <p>I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e</p>	<p>Sa eseguire esercizi unplugged o online di coding.</p> <p>Sa realizzare file utilizzando materiali multimediali, testi e immagini trovati nel web.</p> <p>Usa piattaforme per la realizzazione di prodotti multimediali, mappe interattive e ipertesti (per es. Kizoa, Prezi, MindMaster, SpiderScribe...)</p> <p>Utilizza, sotto la supervisione dell'insegnante, motori di ricerca per cercare immagini o informazioni.</p> <p>Conosce e segue le regole delle licenze Creative Commons.</p> <p>Conosce il funzionamento della posta elettronica, invia e riceve in ambiente web protetto mail per e dall'insegnante.</p> <p>Conosce i rischi e i pericoli del Web: il postare e condividere le proprie immagini e pensieri sui Social.</p> <p>Usa con l'insegnante e i compagni Social protetti ed educativi (Edmodo e altri che</p>	<p>10 annuali</p>

		nella condivisione di materiali (foto, video...).	non necessitano di un account mail).	
		Riconoscimento di episodi di "Cyberbullismo" ed elaborazione strategie di contrasto.		

COMPETENZA DIGITALE FINE SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Sezione A Traguardi formativi		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA DIGITALE	
Fonti di legittimazione:	Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 e successiva Raccomandazione del 22 maggio 2018. Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012.	
	FINE CLASSE TERZA DELLA SECONDARIA DI I° GRADO	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili a un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. Essere consapevole delle potenzialità, dei	Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento. Utilizzare PC, periferiche e programmi applicativi.	Applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di Funzionamento. Dispositivi informatici di input e output. Sistema operativo e software applicativi più comuni, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali, soprattutto 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.

<p>limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</p>	<p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p>	<p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore).</p> <p>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</p>
---	---	--

Sezione B EVIDENZE E COMPITI SIGNIFICATIVI	
Competenza chiave europea	COMPETENZA DIGITALE
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione e informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, hifi ecc.).</p> <p>Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova a operare.</p> <p>È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto a un compito/scopo dato/indicato.</p> <p>Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (soprattutto Open Source).</p> <p>Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.</p>	<p>Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti.</p> <p>Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati.</p> <p>Utilizzare PowerPoint (e simili) per effettuare semplici presentazioni.</p> <p>Costruire semplici ipertesti.</p> <p>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing.</p> <p>Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza.</p> <p>Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola.</p> <p>Rielaborare una presentazione della scuola.</p> <p>Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali.</p>

	<p>Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica.</p> <p>Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli.</p> <p>Elaborare ipertesti tematici.</p>
--	--

Sezione C Livelli di padronanza per la primaria e la secondaria di I° grado				
Competenza chiave europea		COMPETENZA DIGITALE		
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	5
<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento; con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera. Comprende e produce semplici frasi associandole a immagini date.</p>	<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica. Utilizza la rete soltanto con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore. Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni. Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica, rispettando le principali regole della buona educazione in rete. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il calcolatore; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli. Utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.</p>	<p>Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti; confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica.</p>

		telefonino e adotta i comportamenti preventivi.		Rispetta le regole della buona educazione nella navigazione in rete e sa riconoscere i suoi principali pericoli (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali ecc.), i contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli.
--	--	---	--	--

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado

Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado