

CURRICOLO DIGITALE

Istituto Comprensivo di Bracigliano (SA)

Anno Scolastico 2022/2023

LA COMPETENZA DIGITALE

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**.

Il documento che sembra 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 Comprensivo di Bracigliano (SA)

**TRAGUARDI FORMATIVI
SCUOLA DELL'INFANZIA**

TRAGUARDI FORMATIVI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE
	Al termine della SCUOLA DELL'INFANZIA
AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE
<p>1. INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI</p> <p>Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>L'alunno:</p> <p>Distingue informazioni utili da contenuti di svago.</p> <p>Usa alcune funzioni di Windows.</p>
<p>2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale</p>	<p>Condivide informazioni e contenuti digitali attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>Conosce le principali norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali.</p>
<p>3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p> <p>Sviluppare contenuti digitali</p>	
<p>4. SICUREZZA</p> <p>Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente</p>	
<p>5. PROBLEM SOLVING</p> <p>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	

**TRAGUARDI FORMATIVI
SCUOLA PRIMARIA**

TRAGUARDI FORMATIVI	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE
	Al termine della SCUOLA PRIMARIA
AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE
<p>1. INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI</p> <p>Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>L'alunno:</p> <p>Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p>
<p>2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale</p>	<p>Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali.</p>
<p>3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p> <p>Sviluppare contenuti digitali</p>	<p>Crea contenuti in semplici formati digitali.</p>
<p>4. SICUREZZA</p> <p>Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente</p>	<p>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.</p>
<p>5. PROBLEM SOLVING</p> <p>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>Riconosce e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.</p>

**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
<p>1. INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI</p> <p>Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>L'alunno:</p> <p>Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; valuta l'affidabilità delle fonti trovate. Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p>
<p>2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p>Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale</p>	<p>Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri; condivide dati, informazioni e contenuti. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti.</p>
<p>3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p> <p>Sviluppare contenuti digitali</p>	<p>Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.</p>
<p>4. SICUREZZA</p> <p>Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente</p>	<p>Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. 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. È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>
<p>5. PROBLEM SOLVING</p> <p>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>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.</p>

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA INFANZIA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		
	INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA DI PRIMO GRADO
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI	<p>CON IL SUPPORTO COSTANTE DELL'INSEGNANTE È IN GRADO DI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la rete per scopi di informazione e svago; - Ricercare contenuti in ambienti digitali; - Confrontare informazioni provenienti da fonti diverse (digitali e non); - Riconoscere e denominare macchine e strumenti tecnologici; - Riconoscere e denominare le parti principali di vari strumenti tecnologici; - Utilizzare correttamente la tastiera; - Descrivere ciò che si vede sul desktop; - Utilizzare alcuni elementi base di Windows; - Individuare e utilizzare, il comando "SALVA" per un documento già predisposto e nominato; 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la LIM come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente. - Usare dizionari digitali con il gruppo classe, guidato dall'insegnante. - Ricercare e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi. - Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. - Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando cartelle di archiviazione. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la LIM come supporto all'apprendimento. - Usare dizionari digitali. - Ricercare 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.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<p>CON IL SUPPORTO COSTANTE DELL'INSEGNANTE È IN GRADO DI:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire tramite chat ed email. - Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare chat ed e-mail per comunicare e collaborare. - Utilizzare dispositivi digitali

AZIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicare in ambienti digitali; - Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire; - Riconoscere l'uso delle tecnologie rispetto alla comunicazione con gli altri. - Partecipare a video incontri. - Riconoscere semplici servizi digitali per condividere giochi e video; - Identificare semplici strumenti digitali per collaborare con i compagni; - Rispettare il proprio turno; - Realizzare semplici progetti con SCRATCH Jr. e Lego Digital Designer. 	<ul style="list-style-type: none"> - altri su piattaforme digitali. - Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali, sotto la guida dell'insegnante. - Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali (Weschool, Google meet, Zoom, ecc.). - Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, 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.
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"> - 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.).
SICUREZZA	-	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy...), le tutele e le azioni possibili. - Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.

PROBLEM SOLVING	-	<ul style="list-style-type: none">- Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali.- Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding.	<ul style="list-style-type: none">- Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento.- Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding.

LIVELLI DI PADRONANZA

INIZIALE – BASE – INTERMEDIO – AVANZATO

LIVELLI DI PADRONANZA				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA DIGITALE		
AREA DI COMPETENZA	1 INIZIALE	2 BASE	3 INTERMEDIO	4 AVANZATO
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI	<p>In modo guidato, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali. -Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli. 	<p>In modo pressoché autonomo, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali, confrontandoli. -Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli. 	<p>In modo autonomo, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -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. 	<p>In modo autonomo, l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -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	<ul style="list-style-type: none"> - Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire, riconoscendo alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> -Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire e condividere dati, informazioni e contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> -Scegliere vari mezzi di comunicazione digitale per interagire e condividere in modo ben definito dati, informazioni e contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> -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.