



ISTITUTO COMPRENSIVO MONSERRATO N. 1-2 "A. LA MARMORA"

Via Tonara, 20 – 09042 Monserrato (CA) Tel. 070 571445 - Fax 070 5788235

E-mail: [caic879009@istruzione.it](mailto:caic879009@istruzione.it) - PEC: [caic879009@pec.istruzione.it](mailto:caic879009@pec.istruzione.it)

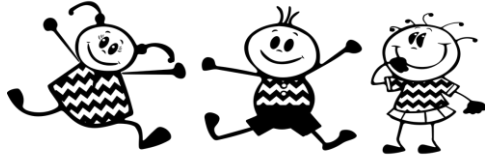
Sito: [www.istitutocomprensivomonserrato.edu.it](http://www.istitutocomprensivomonserrato.edu.it) - Codice Fiscale: 92168520929

# CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO

## Parte Integrante del POFT

Approvazione POFT Consiglio di istituto delibera n. 61 del 30.12.2021





# 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, le 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 curriculum verticale. Le competenze non si insegnano, si fanno acquisire, e il legame tra competenze e nuovi ambienti di apprendimento è indubbiamente forte. Il primo passo è quindi fare tesoro delle opportunità offerte dalle tecnologie digitali per affrontare una didattica per problemi e per progetti. Molte delle competenze sono sviluppate durante lo svolgimento stesso del progetto. In questo quadro, le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva). L'interpretazione di quali competenze sono utili e centrali al nostro tempo non può essere disconnessa dalla fase storica nella quale i nostri studenti crescono, ed è quindi in continua evoluzione. La nuova definizione delle competenze digitali passa per l'accettazione di una grande sfida sociale, civica ed economica che il digitale lancia al nostro tempo: formare la "cittadinanza digitale" e rinsaldare la consapevolezza degli effetti delle proprie relazioni e interazioni nello spazio online. Proprio per questo è essenziale lavorare sull'alfabetizzazione informativa e digitale (information literacy e digital literacy), che mettono al centro il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l'informazione.

# QUADRO DI RIFERIMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI

Le competenze digitali sono 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 individuale 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 i problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

## SCUOLA DELL' INFANZIA

Nuclei tematici	Traguardi di competenze	Obiettivi di apprendimento	Conoscenze
<p><b>1. INFORMAZIONE:</b> identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p><b>2. COMUNICAZIONE:</b> 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><b>3. CREAZIONE DI CONTENUTI:</b> 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.</p> <p><b>4. SICUREZZA:</b> protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p> <p><b>5. PROBLEM-SOLVING:</b> 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>	<p>Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per svolgere compiti, acquisire informazioni e potenziare le proprie capacità comunicative.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni;</li> <li>● Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer;</li> <li>● Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer;</li> <li>● Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli;</li> <li>● Visionare immagini, opere artistiche, documentari.</li> <li>● Utilizzare in modo guidato il computer;</li> <li>● Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo;</li> <li>● Modalità per individuare ed aprire icone;</li> <li>● Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali);</li> <li>● Conoscenza di simboli, lettere e numeri sulla tastiera</li> <li>● Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.</li> </ul>

## PRIMARIA I-II

Nuclei tematici	Traguardi di competenze	Obiettivi di apprendimento	Conoscenze
<p><b>1. INFORMAZIONE:</b> identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p><b>2. COMUNICAZIONE:</b> 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><b>3. CREAZIONE DI CONTENUTI:</b> 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.</p> <p><b>4. SICUREZZA:</b> protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p> <p><b>5. PROBLEM-SOLVING:</b> 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"> <li>• Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per svolgere compiti, acquisire informazioni e potenziare le proprie capacità comunicative.</li> <li>• Utilizza il <b>coding</b> in ambito di gioco per sviluppare il pensiero computazionale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare del computer e di alcuni strumenti ad uso didattico;</li> <li>• Conoscere e spiegare le funzioni dei principali tasti di una tastiera, del monitor, dell'unità centrale, del mouse, ecc ...</li> <li>• Conoscere le funzioni di base dei programmi di grafica, di giochi didattici, di videoscrittura per svolgere determinate attività ed acquisire informazioni;</li> <li>• Conoscere le principali icone associate ad un programma e usare correttamente i comandi per avviare e terminare tali programmi.</li> <li>• utilizzare il coding per organizzare percorsi e semplici attività di gioco.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le funzioni principali del computer e degli strumenti ad uso didattico;</li> <li>• Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, monitor, unità centrale, ecc...</li> <li>• Le funzioni principali dei programmi di grafica, di giochi didattici, di videoscrittura;</li> <li>• Le icone associate ad un programma: funzioni di base.</li> <li>• il coding</li> </ul>

## PRIMARIA III - IV - V

Nuclei tematici	Traguardi di competenze	Obiettivi di apprendimento	Conoscenze
<p><b>1. INFORMAZIONE:</b> identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p><b>2. COMUNICAZIONE:</b> 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><b>3. CREAZIONE DI CONTENUTI:</b> 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.</p> <p><b>4. SICUREZZA:</b> protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p> <p><b>5. PROBLEM-SOLVING:</b> 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"> <li>• Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione per svolgere compiti, acquisire informazioni e potenziare le proprie capacità comunicative.</li> <li>• Utilizza il <b>coding</b> in ambito di gioco per sviluppare il pensiero computazionale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare il sistema operativo installato e i più comuni software applicativi;</li> <li>• elaborare e produrre testi e presentazioni;</li> <li>• utilizzare le reti informatiche (con supervisione dell'adulto) per ottenere dati e fare ricerche;</li> <li>• conoscere i sistemi di comunicazione mobile (e-mail, chat, social network...) e i rischi ad essi collegati;</li> <li>• utilizzare le procedure per scaricare un documento (download) e stamparlo;</li> <li>• creare e salvare un documento;</li> <li>• conoscere il coding per organizzare percorsi e attività di gioco.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• i sistemi operativi;</li> <li>• i software applicativi;</li> <li>• la rete Internet come strumento di ricerca;</li> <li>• i principali sistemi di comunicazione mobile e i rischi ad essi collegati;</li> <li>• download e modalità di stampa;</li> <li>• cartelle, sottocartelle e file.</li> <li>• il coding</li> </ul>

## SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Nuclei tematici	Traguardi di competenze	Obiettivi di apprendimento	Conoscenze
<p><b>1. INFORMAZIONE:</b> identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p> <p><b>2. COMUNICAZIONE:</b> 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><b>3. CREAZIONE DI CONTENUTI:</b> 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.</p> <p><b>4. SICUREZZA:</b> protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p> <p><b>5. PROBLEM-SOLVING:</b> 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"> <li>• Utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;</li> <li>• È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate;</li> <li>• Utilizza in modo etico gli strumenti per la comunicazione di massa per evitare le possibili minacce alla privacy e altri reati in rete;</li> <li>• Usa il coding e la robotica per realizzare simulazioni, esercizi, quiz, finalizzate allo sviluppo del pensiero computazionale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni;</li> <li>• Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento;</li> <li>• Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi</li> <li>• Accostarsi a nuove applicazioni informatiche, esplorando le funzioni e le potenzialità;</li> <li>• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago;</li> <li>• Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. Conoscere e utilizzare le procedure per gestire i propri account in funzione della sicurezza (virus e antivirus) e della privacy (password);</li> <li>• Utilizzare software offline e online per attività di Coding.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento;</li> <li>• I dispositivi informatici di input e output</li> <li>• Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source;</li> <li>• Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo;</li> <li>• Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni;</li> <li>• 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.);</li> <li>• Programmi per lo sviluppo computazionale (coding e robotica).</li> </ul>