



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 - PEC: caic879009@pec.istruzione.it

Sito: 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>1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</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>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.</p> <p>4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</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 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"> ● Orientarsi tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni; ● Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer; ● Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer; ● Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli; ● Visionare immagini, opere artistiche, documentari. ● Utilizzare in modo guidato il computer; ● Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 ● Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.

PRIMARIA I-II

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

PRIMARIA III - IV - V

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

SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Nuclei tematici	Traguardi di competenze	Obiettivi di apprendimento	Conoscenze
<p>1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</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>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.</p> <p>4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</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 problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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; • 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; • Utilizza in modo etico gli strumenti per la comunicazione di massa per evitare le possibili minacce alla privacy e altri reati in rete; • Usa il coding e la robotica per realizzare simulazioni, esercizi, quiz, finalizzate allo sviluppo del pensiero computazionale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni; • Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento; • Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi • Accostarsi a nuove applicazioni informatiche, esplorando le funzioni e le potenzialità; • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago; • 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); • Utilizzare software offline e online per attività di Coding. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento; • I dispositivi informatici di input e output • Il sistema operativo e diversi software applicativi e prodotti multimediali anche Open source; • Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo; • Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni; • 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.); • Programmi per lo sviluppo computazionale (coding e robotica).