

CURRICOLO DIGITALE

COMPETENZA DIGITALE					
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA (Raccomandazione del Consiglio Europeo 2018)	La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. 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 e il pensiero critico.				
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> – Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione. – Utilizza dispositivi e nuove tecnologie per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche e percorsi. </td> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> – Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione come strumento di ricerca, produzione ed elaborazione di dati e informazioni. – Individua le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo. – E' consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. </td> </tr> </tbody> </table>	AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none"> – Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione. – Utilizza dispositivi e nuove tecnologie per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche e percorsi. 	<ul style="list-style-type: none"> – Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione come strumento di ricerca, produzione ed elaborazione di dati e informazioni. – Individua le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo. – E' consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA				
<ul style="list-style-type: none"> – Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione. – Utilizza dispositivi e nuove tecnologie per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche e percorsi. 	<ul style="list-style-type: none"> – Utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione come strumento di ricerca, produzione ed elaborazione di dati e informazioni. – Individua le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo. – E' consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. 				
COMPETENZE DAL PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE	Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre e elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.				
CAMPI DI ESPERIENZA (Scuola dell'Infanzia)	TUTTI				
DISCIPLINE CONCORRENTI (Scuola Primaria)	TUTTE				

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA (Raccomandazione del Consiglio Europeo 2018)			COMPETENZA DIGITALE	
CAMPO DI ESPERIENZA			TUTTI	
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ 3 anni	ABILITÀ 4 anni	ABILITÀ 5 anni	CONOSCENZE
Utilizzare le tecnologie per esplorare e sperimentare, giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante	Seguire percorsi ed organizzare spazi sulla base di indicazioni verbali e non verbali	Seguire percorsi ed organizzare spazi sulla base di indicazioni verbali e non verbali Visionare immagini, opere artistiche, documentari	Eseguire giochi e attività al computer/tablet/LIM Prendere visione di lettere e numeri attraverso il computer Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica Visionare immagini, opere artistiche, documentari Eseguire o guidare percorsi strutturati	Semplici software didattici per attività Alcuni emoticon e il loro significato Coding Attività unplugged Robotica educativa

EVIDENZE	<p>Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizza il PC/la LIM/ il tablet (per attività/giochi didattici/ elaborazioni grafiche...) - utilizza tastiera e mouse/ touch pad/ touch screen/ strumenti touch; - riconosce e seleziona le icone di app e file - riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici - esegue percorsi e/o segue istruzioni - chiede aiuto - rispetta le regole di comportamento condivise - ha cura dei dispositivi che utilizza
-----------------	--

SCUOLA PRIMARIA

NUCLEI TEMATICI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ABILITÀ	CONOSCENZE
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	<p>Utilizzare strumenti digitali per svolgere attività di gioco e/o apprendimento.</p> <p>Creare cartelle di archiviazione per organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti).</p> <p>Utilizzare Internet per ricercare informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi.</p>	<p>Creare file (videoscrittura, tabelle) Salvare file con nome Scrivere Disegnare Giocare</p> <p>Creare cartelle di archiviazione Organizzare i contenuti: - aggiungere/eliminare/spostare file</p> <p>Utilizzare Internet: -ricercare informazioni attraverso i principali motori di ricerca -utilizzare parole chiave -scaricare immagini -utilizzare dizionari digitali -rispettare criteri condivisi</p>	<p>Programmi e App: Word, Documenti Google; Paint Giochi didattici</p> <p>Funzioni basilari di Windows</p> <p>Browser: Chrome, Firefox Motori di ricerca: Google, Bing, Yahoo, ... App: Google Earth, Google Maps Wikipedia, Treccani, Accademia della Crusca, dizionari linguistici,...</p>
COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE	<p>Utilizzare dispositivi per collaborare con gli altri su piattaforme digitali.</p> <p>Utilizzare chat ed email per interagire e comunicare.</p>	<p>Utilizzare dispositivi e collaborare: - accedere a un'applicazione o sito o video-conferenza - utilizzare microfono e telecamera - utilizzare la tastiera e il mouse</p> <p>Utilizzare programmi di posta elettronica Utilizzare chat Interagire e comunicare</p>	<p>Piattaforme digitali interattive: Jamboard, WordArt, Padlet, Thinklink, App di Google...</p> <p>Gmail Meet</p>

	<p>Usare strumenti digitali e app per eseguire test, giochi didattici e rispondere a questionari anche in formato digitale.</p>	Eseguire test/quiz/questionari/giochi	App e strumenti digitali Uso esecutivo: Kahoot, Moduli Google, Quizlet,...
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<p>Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi online e offline.</p> <p>Utilizzare semplici programmi di grafica per elaborare immagini.</p> <p>Utilizzare i dati e/o informazioni per produrre semplici documenti digitali.</p>	<p>Utilizzare programmi di videoscrittura Elaborare semplici testi (documento Word o piattaforme online)</p> <p>Utilizzare programmi di grafica. Utilizzare funzioni grafiche all'interno di applicazioni o programmi (formattare immagini, comprimere, modificare colore, ritagliare...) Elaborare immagini</p> <p>Utilizzare dati e/ o informazioni Produrre semplici documenti digitali</p>	<p>Word, Documenti Google, Publisher, StoryJumper,... Blog</p> <p>Paint, Paint 3D, formato immagini di Word Software stampa 3D Software abbinati ai robot</p> <p>PowerPoint, Canva, Prezi,...</p>
SICUREZZA	<p>Individuare le regole di comportamento per l'utilizzo consapevole delle tecnologie digitali.</p> <p>Riconoscere i rischi collegati ad un uso scorretto dei media interattivi per evitarne le conseguenze.</p> <p>Individuare strumenti di tutela e le azioni possibili per difendersi dai rischi connessi all'uso della rete.</p>	<p>Individuare regole/decaloghi Uso consapevole delle tecnologie</p> <p>Riconoscere rischi: uso improprio di dati personali/immagini/documenti propri e altrui/autorevolezza delle fonti Uso improprio di chat e social</p> <p>Individuare strumenti di tutela Rispettare la privacy Rispettare i codici di comportamento Difendersi dai rischi: -utilizzare antivirus -cancellare cronologie -attivare blocchi pop up</p>	<p>Netiquette</p> <p>Privacy, diritti di proprietà e d'autore, consensi, attendibilità delle fonti Cyberbullismo</p> <p>Strumenti di tutela Funzione della Polizia Postale Antivirus/antibanner/filtri di ricerca</p>

	<p>Avere cura dei dispositivi digitali per preservarne l'integrità e il funzionamento.</p>	<p>Curare i dispositivi: -preservare il funzionamento e l'integrità -accendere e spegnere il computer seguendo la procedura -aggiornare il sistema operativo -calibrare la batteria -riporli con cura</p>	<p>Aggiornamenti del sistema operativo Cura dei dispositivi</p>
<p>RISOLVERE PROBLEMI</p>	<p>Individuare soluzioni per risolvere da soli o con la supervisione di un adulto, semplici problemi d'uso legati alle tecnologie digitali.</p> <p>Leggere e utilizzare istruzioni per eseguire algoritmi. Utilizzare simboli e semplici comandi per creare algoritmi. Descrivere procedure per sviluppare algoritmi. Utilizzare Robot e/o kit digitali per sviluppare il pensiero computazionale.</p>	<p>Individuare cause Trovare soluzioni Risolvere semplici problemi di funzionamento Chiedere aiuto</p> <p>Leggere istruzioni Utilizzare istruzioni Eseguire algoritmi (sequenze di istruzioni univoche) Utilizzare simboli Utilizzare comandi Descrivere semplici procedure Sviluppare algoritmi Utilizzare Robot e kit digitali Usare STEM</p>	<p>Cause che impediscono il funzionamento (batteria scarica/pulsante di accensione/corrente/connessione a internet/ collegamenti ai dispositivi e stampanti attivi...)</p> <p>Coding online e unplugged Istruzioni di montaggio/smontaggio Operatori (se/fino a.../oppure...) Indicatori spaziali (avanti/indietro/destra/sinistra/sopra...) Comandi (via/stop/ripeti/...) Algoritmi Pixel Art Robotica Educativa Scratch STEM</p>

EVIDENZE	<p>Utilizza strumenti informatici e di comunicazione:</p> <ul style="list-style-type: none">- elabora dati/ testi/ immagini- produce documenti in diverse situazioni <p>Usa le funzioni di base dei software applicativi più comuni:</p> <ul style="list-style-type: none">- scrive- disegna- comunica e interagisce con email/ chat- esegue semplici calcoli- esegue giochi interattivi/educativi/didattici <p>Utilizza la rete Internet con la supervisione di adulti:</p> <ul style="list-style-type: none">- utilizza i motori di ricerca- esegue ricerche su argomenti di studio- esegue ricerche su argomenti di interesse- utilizza siti di interesse o di ricerca adatti al contesto/alla situazione/alla richiesta <p>Assume atteggiamenti rispettosi della netiquette:</p> <ul style="list-style-type: none">- prevede i possibili rischi- rispetta le principali regole della sicurezza- rispetta la riservatezza dei dati personali propri e altrui- ha cura dei dispositivi che utilizza <p>E' capace di risolvere problemi (problem solving):</p> <ul style="list-style-type: none">- crea semplici procedure di programmazione- verifica semplici procedure di programmazione- esegue semplici procedure di programmazione- risolve semplici problemi legati al funzionamento di un dispositivo- gestisce situazioni (da solo o in gruppo)- assolve e porta a termine un compito (da solo o in gruppo)- dà istruzioni a persone o automi
-----------------	--