**CURRICULO DIGITALE**

**ISTITUTO COMPRENSIVO**

**“GOFFREDO MAMELI”**

**NOLA**

****

**Ptof 2019/2022**

**PREMESSA**

Il Curricolo delle competenze digitali dell’Istituto Comprensivo “Goffredo Mameli” è stato elaborato dai docenti del Team per l’innovazione digitale.

Tale documento viene aggiornato annualmente dai docenti del Team per l’innovazione digitale prima della condivisione con i Dipartimenti disciplinari e con il Collegio dei docenti, che partecipano attivamente alla sua revisione e alla conseguente approvazione.

Principali riferimenti normativi del Curricolo delle competenze digitali dell’Istituto Comprensivo “Goffredo Mameli” sono:

- L. 107/2015, art. 1, commi 28 e 56-58;

Decreto n. 851 del 27 ottobre 2015 (Piano Nazionale Scuola Digitale, in particolare Azione #14);

- D.Lgsl. 62/2017, art. 12, comma 2.

Principali documenti utilizzati per la progettazione del Curricolo delle competenze digitali A.S. 2019- 2020, adeguato alla normativa europea:

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO,

allegato alla RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO dell’Unione Europea del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente;2

DigComp 2.1: Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini. Con otto livelli di padronanza ed esempi di utilizzo, traduzione ufficiale in lingua italiana a cura dell’Agenzia per l’Italia Digitale (AgID)

Secondo quanto riportato nel documento COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO, allegato alla RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO dell’Unione Europea del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 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».3

Per il Curricolo d’Istituto si sono presi come riferimento i primi due livelli, che corrispondono al livello Base 1 e 2, ritenuti raggiungibili rispettivamente alla fine della scuola primaria e alla fine della scuola secondaria di I grado. Sono stati quindi individuati i “Traguardi di Competenza” raggiungibili al termine della classe quinta primaria e terza secondaria, in analogia con la suddivisione nelle Indicazioni Nazionali.

Ciascun Traguardo di Competenza, infatti, è stato articolato in “Obiettivi di apprendimento” perseguibili per ciascuna scansione. Il documento che ne è risultato è molto articolato, in quanto si è ritenuto fosse opportuno scandire in modo più dettagliato possibile i diversi traguardi, affinché possano rappresentare punti di riferimento effettivamente utili per la progettazione didattica dei docenti.

La proposta di questo Curricolo verticale delle Competenze Digitali è intesa infatti come base per una progettazione didattica che va adattata ai livelli delle singole classi, considerando i traguardi indicati come un punto di arrivo a cui tendere. Infine, il presente Curricolo verticale è stato pensato con la convinzione che le competenze digitali vadano sviluppate negli studenti in modo trasversale, poiché non afferiscono ad una singola disciplina, ma concorrono alla formazione globale dei futuri cittadini e costituiscono un tramite fondamentale per una didattica innovativa.

Traguardi per la competenza digitale nel primo ciclo d’istruzione

# Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Scuola dell’Infanzia** | **Scuola Primaria** | **Primo Ciclo** |
|  | *Il bambino/a* | *L’alunno/a* | *L’alunno/a* |
| **1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali** | Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco.  Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch) | Individua le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali all’interno di siti; accede ad essi e naviga al loro interno. Seleziona strategie di ricerca, | Individua esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. Elabora, seleziona e aggiorna le strategie di ricerca personali, utilizzando una lista di parole e tag. |
| **1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali** | Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare e creare. | Analizza, confronta e valuta dati, informazioni e contenuti all’interno di ambienti digitali strutturati. | Analizza, confronta e valuta la credibilità e l’affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. |
| **1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali** | Gioca con le informazioni in un ambiente digitale protetto e strutturato. | Organizza, archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato. | Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. |

# 

# Area 2. Comunicazione e collaborazione

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Scuola dell’Infanzia** | **Scuola Primaria** | **Primo Ciclo** |
|  | Il Bambino/a | L’alunno/a | L’alunno/a |
| **2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali** | Interagisce con semplici tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola | Interagisce utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola e sceglie le più adatte al proprio contesto. | Interagisce attraverso le più diffuse tecnologie digitali e individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto. |
| **2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali** | Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola con l’aiuto dell’insegnante. | Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola piattaforma G Suite. Cita correttamente le fonti. | Condivide dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti. |
| **2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.** | Utilizza le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva con l’aiuto dell’insegnate. | Partecipa alla vita della comunità scolastica attraverso l'utilizzo dei servizi digitali offerti dall’Istituto. Utilizza le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva. | Partecipa al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. È in grado di utilizzare le opportunità offerte dalle principali tecnologie digitali per esercitare la cittadinanza attiva. |
| **2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali** | Impara a condividere il gioco.  Racconta ciò che vede sullo schermo.  Rispetta il proprio turni.  Dà il proprio contributo. | Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Contribuisce alla costruzione di risorse didattiche. | Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Contribuisce alla costruzione di risorse e conoscenza collaborando attraverso le tecnologie. |
| **2.5 Netiquette** | Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale | Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le modalità comunicative al destinatario. | Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adatta le strategie comunicative a destinatari differenti. È consapevole delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali. |
| **2.6 Gestire l’identità digitale** |  | È consapevole della necessità di gestire e proteggere la propria identità digitale. | Costruisce e gestisce una o più identità digitali. Protegge la propria reputazione online.  Controlla i dati che produce attraverso svariati strumenti, ambienti e servizi digitali. |

# Area 3. Creazione di contenuti digitali

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Scuola dell’Infanzia** | **Scuola Primaria** | **Primo Ciclo** |
|  | Il bambino/a | L’alunno/a | L’alunno/a |
| **3.1 Sviluppare contenuti digitali.** |  | Crea contenuti digitali come mezzo di espressione personale. | Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali. |
| **3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali.** | Modifica, personalizza ed integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali. | Modifica, perfeziona ed integra informazioni e contenuti in un sistema di conoscenze preesistente, creandone di nuovi, originali e rilevanti. |
| **3.3 Licenze e copyright** | Comprende le regole basilari del diritto d’autore nel dominio digitale. | Comprende come le regole del diritto d’autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali. |
| **3.4 Programmare** | Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione. | Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale. |

# 

# Area 4. Sicurezza

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Scuola dell’Infanzia** | **Scuola Primaria** | **Primo Ciclo** |
|  | Il bambino | L’alunno/a | L’alunno/a |
| **4.1 Protezione dei dispositivi** |  | Protegge il dispositivo in uso e i contenuti digitali. È consapevole del problema della sicurezza e adotta le principali misure al riguardo. | Protegge dispositivi e contenuti digitali. È consapevole del problema della sicurezza e considera gli aspetti legati all'affidabilità e alla privacy. |
| **4.2 Protezione dei dati personali e privacy** | Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull’utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali. | Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Sa utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stesso e gli altri. Comprende che i servizi digitali adottano una informativa sulla privacy. |
| **4.3 Protezione della salute e del benessere** | Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico.  È consapevole 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. | È in grado di evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell’utilizzo delle tecnologie digitali. È in grado di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l’inclusione sociale. |
| **4.4 Protezione dell'ambiente** |  | È consapevole dell’impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. | È consapevole dell’impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. |

# Area 5. Problem solving

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Scuola dell’Infanzia** | **Scuola Primaria** | **Primo Ciclo** |
|  | Il bambino/a | L’alunno/a | L’alunno/a |
| **5.1 Risolvere problemi tecnici** |  | Individua e risolve i più semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. | Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. |
| **5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche** | Sceglie possibili soluzioni tecnologiche e strumenti digitali tra quelli proposti dalla scuola e utilizza i più idonei al proprio contesto. Adatta le impostazioni degli ambienti digitali a bisogni specifici (ad es. per l’accessibilità). | Valuta le necessità e identifica, seleziona e utilizza strumenti digitali e possibili soluzioni tecnologiche. Adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l’accessibilità). |
| **5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali** | Usa strumenti e tecnologie digitali per individuare soluzioni adatte a migliorare l’apprendimento. Individua e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive. | 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. |
| **5.4 Identificare divari di competenza digitale** | Comprende la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. Sa cogliere le opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. | Comprende la necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale.  Sa cogliere nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO** | | | | |
| **AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI** | | | | |
|  | **Scuola Primaria** | | | **Scuola secondaria di I Grado** |
| Competenza 1.1: Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali | **Alla fine della classe prima** | **Alla fine della classe terza** | **Alla fine della classe quinta** | **Alla fine della classe terza** |
| Con l’aiuto dell’insegnante: - individuare i propri fabbisogni informativi (es. una parola chiave)  - individuare un motore di ricerca e utilizzarlo per semplici ricerche (es. immagini da inserire nei propri elaborati) | - Con l’aiuto dell’insegnante, individuare e circoscrivere le informazioni di cui si ha bisogno  - utilizzare motori di ricerca  - utilizzare con aiuto semplici strategie di ricerca, quali filtri, strumenti, ecc. | Individuare e circoscrivere le informazioni di cui si ha bisogno  - utilizzare in modo corretto motori di ricerca  - utilizzare semplici strategie di ricerca, quali filtri, strumenti, ecc | In autonomia: -  svolgere ricerche su un tema definito, consultando più fonti, rispondendo a specifiche richieste  - estrarre, sintetizzare i concetti funzionali al lavoro da svolgere, utilizzando strategie di ricerca avanzate (es. filtri) |
| Competenza 1.2: Valutare dati, informazioni e contenuti digitali |  | Nella ricerca di informazioni confrontare due o più fonti con la guida dell’insegnante | Nella ricerca di informazioni confrontare due o più fonti  - Valutare l’affidabilità e la credibilità di contenuti reperiti in rete attraverso approfondimenti e confronti, con la guida dell’insegnante | Ricercare informazioni e confrontare due o più fonti  - Verificare, in autonomia, l’attendibilità delle fonti |
| Competenza 1.3: Gestire dati, informazioni e contenuti digitali | Con l’aiuto dell’insegnante, saper nominare un file e salvarlo in una cartella. | Salvare file e creare cartelle in locale e in ambiente cloud  - Conoscere e riconoscere i percorsi di archiviazione in locale e in ambiente cloud  - Recuperare informazioni e contenuti digitali da percorsi di archiviazione noti  - Con la guida dell’insegnante, organizzare dati e contenuti in ambienti strutturati online e offline | Creare un documento con videoscrittura (usare la tastiera per scrivere).  -Creare presentazioni.  - Costruire semplici ipertesti con i software della LIM.  Salvare file e creare cartelle in locale e in ambiente cloud  - Conoscere e riconoscere i percorsi di archiviazione in locale e in ambiente cloud  - Recuperare informazioni e contenuti digitali da percorsi di archiviazione noti  - Organizzare dati e contenuti in ambienti strutturati online e offline | In autonomia:  - Creare presentazioni.  - Costruire semplici ipertesti con i software della LIM.  Salvare file e creare cartelle in locale e in ambiente cloud  -Organizzare, archiviare e recuperare con facilità dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali, in locale o in cloud;  - ripristinare dati eliminati erroneamente, utilizzando se necessario un software di recupero |
| **AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE** | | | | |
|  | **Scuola Primaria** | | | **Scuola secondaria di I Grado** |
|  | **Alla fine della classe prima** | **Alla fine della classe terza** | **Alla fine della classe quinta** | **Alla fine della classe terza** |
| Competenza 2.1: Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali |  | Conoscere e utilizzare le funzioni base della piattaforma didattica, di una chat o di un blog di classe per condividere e comunicare semplici informazioni  - Riconoscere i mezzi di comunicazione digitali utilizzati più frequentemente | Conoscere ed utilizzare le funzioni della piattaforma didattica GSuite, di una chat o di un blog di classe per condividere e comunicare  - Riconoscere i mezzi di comunicazione digitali più adeguati a seconda dei contesti | Conoscere ed utilizzare le funzioni della piattaforma didattica, GSuite, di una chat o di un blog di classe per condividere e comunicare  - Utilizzare i mezzi di comunicazione digitali più adeguati a seconda dei contesti |
| Competenza 2.2: Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali |  | Utilizzare alcune tecnologie digitali per la condivisione (link, cloud, e-mail, upload e download…) | rRconoscere ed utilizzare le tecnologie digitali più adeguate per la condivisione (link, cloud, e-mail, upload e download…) | Utilizzare le tecnologie digitali più adeguate per la condivisione (link, cloud, e-mail, upload e download…) - essere in grado di spiegare la scelta della tecnologia ai pari - modificare, elaborare e condividere contenuti utili ad un lavoro di gruppo |
| Competenza 2.3: Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali |  | Cominciare a utilizzare semplici servizi da siti istituzionali (della scuola, del Comune…) per partecipare alla vita sociale del territorio, anche finalizzati. | Utilizzare semplici servizi da siti istituzionali (della scuola, del Comune…) per partecipare alla vita sociale del territorio, anche finalizzati. | In autonomia:  - individuare semplici servizi digitali per partecipare alla vita sociale  - riconoscere semplici tecnologie digitali appropriate per potenziare le proprie capacità personali e partecipare alla vita sociale  - consultare il registro elettronico |
| Competenza 2.4: Collaborare attraverso le tecnologie digitali | Esplorare le funzioni principali di ambienti digitali online e offline per produrre semplici contenuti collaborativi con i pari | Esplorare le funzioni principali di ambienti digitali online e offline per produrre semplici contenuti collaborativi con i pari  - Conoscere alcune app o software in funzione di diversi tipi di contenuti e processi collaborativi | Conoscere ed utilizzare ambienti digitali online e offline per produrre contenuti collaborativi con i pari  - Riconoscere la app o il software più adeguato a determinati contenuti e processi collaborativi | Conoscere ed utilizzare ambienti digitali online e offline per produrre contenuti collaborativi con i pari  - Riconoscere ed utilizzare la app o il software più adeguato a determinati contenuti e processi collaborativi  - Realizzare contenuti e prodotti digitali in collaborazione con i compagni di classe, come un video, una presentazione, ecc.. |
| Competenza 2.5: Netiquette |  | Conoscere e rispettare alcune regole di comunicazione in rete  - Conoscere le opportunità e i rischi della navigazione in Internet  - Riconoscere, con l'aiuto degli adulti di riferimento, comportamenti accettabili o inaccettabili nell’uso della tecnologia digitale e delle informazioni ottenute per suo tramite | Conoscere e rispettare le regole di comunicazione in rete  - Conoscere le opportunità e i rischi della navigazione in Internet  - Riconoscere comportamenti accettabili o inaccettabili nell’uso della tecnologia digitale e delle informazioni ottenute per suo tramite  - Saper come riferire problemi o preoccupazioni riguardanti contenuti ottenuti o contatti stabiliti su Internet | Conoscere e rispettare le regole di comunicazione e norme comportamentali in rete - conoscere le opportunità e i rischi della navigazione in Internet  - Conoscere e riconoscere comportamenti accettabili o inaccettabili nell’uso della tecnologia digitale e delle informazioni ottenute per suo tramite - Sapere a chi e come riferire problemi o preoccupazioni riguardanti contenuti ottenuti o contatti stabiliti su Internet  - Descrivere differenze culturali e generazionali di cui tener conto negli ambienti digitali |
| Competenza 2.6: Gestire l’identità digitale | Cominciare a comprendere il concetto di informazioni private e la necessità di tenerle riservate  - Con l’aiuto dell’insegnante, gestire i propri account | Comprendere il concetto di informazioni private e la necessità di tenerle riservate - Comprendere come la riservatezza delle informazioni digitali può essere tutelata mediante codici "segreti” | Comprendere il concetto di informazioni private e la necessità di tenerle riservate - Comprendere come la riservatezza delle informazioni digitali può essere tutelata mediante codici "segreti”  - Sapere che cos’è un’identità digitale  - Proteggere la propria identità digitale con semplici strategie | In autonomia:  - Creare un’identità digitale  - Applicare modi semplici di proteggere la propria reputazione e la propria identità online - Conoscere i regolamenti relativi alla socialità in rete (social network) |
| **AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI** | | | | |
|  | **Scuola Primaria** | | | **Scuola secondaria di I Grado** |
|  | **Alla fine della classe prima** | **Alla fine della classe terza** | **Alla fine della classe quinta** | **Alla fine della classe terza** |
| Competenza 3.1: Sviluppare contenuti digitali | Creare, con aiuto, semplici contenuti multimediali (disegni, brevi testi, ecc…) | Creare, con aiuto, semplici contenuti multimediali  - Creare, con aiuto, semplici applicazioni informatiche a fini espressivi (es. storie, giochi, musiche, ...) usando ambienti adatti | Creare semplici contenuti multimediali  - Creare semplici applicazioni informatiche a fini espressivi (es. storie, giochi, musiche, ...) usando ambienti adatti.  -Costruire sequenze di istruzioni (algoritmi). | In autonomia:  - creare un file di videoscrittura  - creare un foglio di calcolo  - creare una presentazione  - utilizzare i comandi base di un programma di fotoritocco |
| Competenza 3.2: Integrare e rielaborare contenuti digitali | Modificare contenuti digitali usando in modo semplice applicazioni e tecnologie informatiche a fini espressivi | Selezionare e modificare contenuti digitali usando in modo semplice applicazioni e tecnologie informatiche a fini espressivi | Selezionare, modificare e combinare contenuti digitali a fini espressivi, usando in modo semplice applicazioni e tecnologie informatiche. | Modificare, migliorare e integrare contenuti e informazioni digitali a fini espressivi, usando applicazioni e tecnologie informatiche |
| Competenza 3.3: Copyright e licenze |  | Sapere cosa sono i diritti d’autore  - Conoscere e utilizzare con il supporto dell’insegnante strumenti e contenuti open source | Sapere cosa sono i diritti d’autore  - Sapere che cos’è una licenza open source  - Conoscere semplici regole per l’utilizzo di informazioni e contenuti digitali  - Conoscere e utilizzare con il supporto dell’insegnante strumenti per l’uso di informazioni e contenuti open source | In autonomia:  - Saper citare sempre e correttamente le fonti di testi ed immagini  - Comprende il livello di privacy, copyright, limitazioni di contenuti e informazioni |
| Competenza 3.4: Programmazione | L’alunno comprende che un algoritmo descrive una procedura che si presta ad essere automatizzata in modo preciso e non ambiguo  - Comprende come un algoritmo può essere espresso mediante un programma scritto usando un linguaggio di programmazione visuale a blocchi - utilizzare il linguaggio di programmazione visuale a blocchi per scrivere semplici codici | Risolvere semplici problemi mediante la loro scomposizione in parti più piccole  - Esaminare il comportamento di programmi lineari semplici anche al fine di correggerli - utilizzare il linguaggio di programmazione visuale a blocchi per scrivere semplici codici | Risolvere problemi mediante la loro scomposizione in parti più piccole  - Esaminare il comportamento di programmi lineari semplici anche al fine di correggerli  - Utilizzare il linguaggio di programmazione visuale a blocchi per scrivere codici anche complessi (es. storytelling)  - Scrivere semplici programmi che reagiscono ad eventi (es. problem-solving, videogiochi | - Risolvere problemi mediante la loro scomposizione in parti più piccole  - Esaminare il comportamento di programmi anche al fine di correggerli  - Utilizzare il linguaggio di programmazione visuale a blocchi per scrivere codici anche complessi (es. storytelling)  - Scrivere programmi che reagiscono ad eventi (es. problem-solving, videogiochi) |
| **AREA 4: SICUREZZA** | | | | |
|  | **Scuola Primaria** | | | **Scuola secondaria di I Grado** |
|  | **Alla fine della classe prima** | **Alla fine della classe terza** | **Alla fine della classe quinta** | **Alla fine della classe terza** |
| Competenza 4.1: Proteggere i dispositivi | Conoscere le principali componenti hardware e software dei dispositivi utilizzati  - Avere cura dei dispositivi personali e della scuola | Conoscere le principali componenti hardware e software dei dispositivi utilizzati  - Conoscere la possibilità di utilizzare password per proteggere informazioni e contenuti sulle piattaforme didattiche in uso a scuola | Conoscere le principali componenti hardware e software dei dispositivi utilizzati  - Distinguere tra contenuti appropriati e inappropriati da condividere sulle piattaforme didattiche in uso a scuola per la tutela della privacy propria e dei coetanei  - Utilizzare password per proteggere informazioni e contenuti sulle piattaforme didattiche in uso a scuola | Individuare in autonomia modalità per proteggere i dispositivi ei contenuti digitali (ad es. saper eseguire in modo sistematico il backup dei dati, saper scegliere password adeguate)  - Essere in grado di scegliere misure di sicurezza sistematiche (usare antivirus, impostare una tipologia di blocco schermo, saper installare applicazioni solo da fonti attendibili, saper verificare le autorizzazioni richieste dalle applicazioni ecc..) |
| Competenza 4.2: Proteggere i dati personali e la privacy |  | riconoscere comportamenti accettabili/inaccettabili nell’uso della tecnologia informatica e delle informazioni ottenute per suo tramite | riconoscere comportamenti accettabili/inaccettabili nell’uso della tecnologia informatica e delle informazioni ottenute per suo tramite | - Saper spiegare ai pari modalità ben definite per proteggere i propri dati personali e la privacy  - Saper spiegare ai pari modalità ben definite per condividere in modo sicuro informazioni personali proteggendo se stessi e gli altri da danni  - Saper utilizzare correttamente piattaforme di apprendimento digitale per condividere informazioni su argomenti di interesse - essere in grado di ricercare le clausole della politica sulla privacy nell’utilizzo dei dati personali |
| Competenza 4.3: Proteggere la salute e il benessere | Con la guida dell’insegnante, cominciare a conoscere comportamenti e atteggiamenti finalizzati a tutelare la propria salute e il proprio benessere nell’utilizzo delle tecnologie digitali (es. tempo di utilizzo, postura, ambiente in cui lavorare…) | - Conoscere comportamenti e atteggiamenti finalizzati a tutelare la propria salute e il proprio benessere nell’utilizzo delle tecnologie digitali (es. tempo di utilizzo, postura, ambiente in cui lavorare…) - Conoscere l’esistenza di applicazioni delle tecnologie digitali (software, robotica) che possono migliorare la vita delle persone in difficoltà | Conoscere e mettere in atto comportamenti e atteggiamenti finalizzati a tutelare la propria salute e il proprio benessere nell’utilizzo delle tecnologie digitali (es. tempo di utilizzo, postura, ambiente in cui lavorare…) - Saper come riferire problemi o preoccupazioni riguardanti contenuti ottenuti o contatti stabiliti su Internet  - Conoscere l’esistenza di applicazioni delle tecnologie digitali (software, robotica) che possono migliorare la vita delle persone in difficoltà | conoscere e mettere in atto comportamenti e atteggiamenti finalizzati a tutelare la propria salute e il proprio benessere nell’utilizzo delle tecnologie digitali (es. tempo di utilizzo, postura, ambiente in cui lavorare…) - sapere a chi e come riferire problemi o preoccupazioni riguardanti contenuti ottenuti o contatti stabiliti su Internet - saper scegliere e utilizzare modalità per proteggersi da possibili pericoli negli ambienti digitali - conoscere e/o ipotizzare applicazioni delle tecnologie digitali (software, robotica) che possono migliorare la vita delle persone in difficoltà |
| Competenza 4.4: Proteggere l’ambiente |  | Conoscere alcuni semplici effetti sull’ambiente dell’utilizzo delle tecnologie digitali (risparmio energetico, smaltimento, ecc.) | Conoscere alcuni semplici effetti sull’ambiente dell’utilizzo delle tecnologie digitali (risparmio energetico, smaltimento, ecc.) | Conoscere alcuni effetti sull’ambiente dell’utilizzo delle tecnologie digitali (risparmio energetico, smaltimento, ecc.) - conosce i principali temi di sostenibilità ambientale e le problematiche ad essi legate |
| AREA 5: RISOLVERE PROBLEMI | | | | |
|  | **Scuola Primaria** | | | **Scuola Secondaria di I grado** |
|  | **Alla fine della prima classe** | **Alla fine della terza classe** | **Alla fine della quinta classe** | **Alla dine della terza classe** |
| Competenza 5.1: Risolvere problemi tecnici |  | Individuare e comunicare semplici problemi tecnici nell’utilizzo delle tecnologie digitali e dei dispositivi | individuare e comunicare semplici problemi tecnici nell’utilizzo delle tecnologie digitali e dei dispositivi  - Individuare semplici soluzioni per risolvere i problemi più frequenti (es.: annullare un’azione o un’operazione, recuperare file dal cestino, ecc…) | Individuare semplici problemi tecnici nell’utilizzo delle tecnologie digitali e dei dispositivi  - Individuare semplici soluzioni per risolvere problemi (es.: eliminare i dati inutili se la memoria del dispositivo è piena, scaricare dati ‘pesanti’, ecc…) |
| Competenza 5.2: Individuare bisogni e risposte tecnologiche |  | - Riconoscere tra alcune risorse messe a disposizione dall’insegnante quelle rispondenti al proprio bisogno di apprendimento - saper personalizzare alcuni aspetti degli ambienti digitali di uso frequente (font, lingua dell’interfaccia, profilo, layout…) | Riconoscere tra alcune risorse messe a disposizione dall’insegnante quelle rispondenti al proprio bisogno di apprendimento - saper personalizzare alcuni aspetti degli ambienti digitali di uso frequente (font, lingua dell’interfaccia, profilo, layout…) | Saper individuare le proprie esigenze di apprendimento  - Saper ricercare risorse idonee per il proprio apprendimento (es. video, mappe concettuali…)  - Saper scegliere modalità semplici e ben definite per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle proprie esigenze (es.: modificare o ingrandire il font per leggere meglio, impostare l’interfaccia di un dispositivo nella propria lingua, mettere in rilievo le applicazioni più utilizzate…) |
| Competenza 5.3: Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali | Utilizzare alcuni strumenti digitali per esprimere la propria creatività, tra quelli proposti dall’insegnante. | Utilizzare alcuni strumenti digitali per esprimere la propria creatività, tra quelli conosciuti e/o proposti dall’insegnante. | Individuare gli strumenti digitali più adeguati ad esprimere la propria creatività, tra quelli conosciuti e/o proposti dall’insegnante. | individuare e utilizzare gli strumenti digitali più adeguati ad esprimere la propria creatività, tra quelli conosciuti. |
| Competenza 5.4: Individuare i divari di competenze digitali |  | Saper chiedere supporto e/o collaborazione nello svolgimento di attività digitali, relativamente a determinati contesti e compit | Saper chiedere supporto e/o collaborazione nello svolgimento di attività digitali, relativamente a determinati contesti e compiti | - Individuare quali aspetti occorre migliorare per aggiornare le proprie competenze digitali  - Trovare opportunità di crescita personale (es.: corsi on line, tutorial, ecc…) |

**Profilo di Competenze digitali-primo ciclo**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| COMPETENZA CHIAVE  con Descrittori DM 742/2017 | | D - INIZIALE | C - BASE | B - INTERMEDIO | A - FINALE |
| CERTIFICAZIONE  PRIMARIA | CERTIFICAZIONE  PRIMO CICLO | L’alunno/a, se  opportunamente  guidato/a, svolge compiti  semplici in situazioni  note. | L’alunno/a svolge compiti  semplici anche in situazioni  nuove, mostrando di  possedere conoscenze e  abilità fondamentali e di  saper applicare basilari  regole e procedure  apprese. | L’alunno/a svolge compiti e  risolve problemi in  situazioni nuove, compie  scelte consapevoli,  mostrando di saper  utilizzare le conoscenze e le  abilità acquisite. | L’alunno/a svolge compiti e  risolve problemi complessi,  mostrando padronanza nell’uso  delle conoscenze e delle abilità;  propone e sostiene le proprie  opinioni e assume in modo  responsabile decisioni  consapevoli. |
| Usa con  responsabilità  le tecnologie in  contesti  comunicativi  concreti per  ricercare  informazioni e  per interagire  con altre  persone, come  supporto alla  creatività e alla  soluzione di  problemi  semplici. | Utilizza con  consapevolezza  e responsabilità  le tecnologie per  ricercare,  produrre ed  elaborare dati e  informazioni,  per interagire  con altre  persone, come  supporto alla  creatività e alla  soluzione di  problemi. | L’alunno usa abilità  minime in contesti  semplificati e guidati  nella ricerca online e  nella comunicazione  digitale.  Guidato, produce e  condivide semplici  contenuti, collabora  utilizzando le tecnologie;  Coglie che i possibili rischi  legati all’uso delle  tecnologie; sa  riconoscere un problema  e chiede aiuto per  risolverlo. | L’alunno, in contesti  facilitati e basilari, impiega  elementari conoscenze e  abilità acquisite nella  ricerca online e nella  comunicazione digitale.  Produce e condivide  semplici contenuti,  collabora utilizzando le  tecnologie;  Coglie, in modo essenziale,  i possibili rischi legati  all’uso delle tecnologie͖  Sa riconoscere un problema  e risolve situazioni di  routine. | L’alunno esplora in modo  autonomo la rete alla  ricerca di informazioni che  è in grado di selezionare.  Sa impiegare le conoscenze  e le abilità acquisite per  produrre e condividere  contenuti e presentare  risultati anche per fini  creativi.  Risolve problemi,  scegliendo tra soluzioni  possibili, e dimostra di  saper riflettere sulle  potenzialità, sui limiti e sui  rischi delle tecnologie  digitali. | L’alunno è attivamente  coinvolto nell’uso delle  tecnologie, esplorando in  modo autonomo la rete e  selezionando criticamente le  informazioni.  Condivide con efficacia le  conoscenze e utilizza le  abilità acquisite per creare  prodotti multimediali,  integrando elementi di  contenuto.  In situazioni nuove, risolve  problemi decidendo quali  strumenti utilizzare; propone  azioni innovative e produce  risultati originali e creativi.  Protegge la sua privacy ed è  informato sulle potenzialità,  sui limiti e sui rischi delle  tecnologie digitali, tra  mondo offline e mondo  online. |

CURRICULO PROMARIA (ALCUNE LINEE GUIDA PER LO SVILUPPO DELLE ATTIVITÀ

|  |
| --- |
| **INFANZIA** |
| SCUOLA dell’INFANZIA  - Giocare a riconoscere le vocali: Il castello di vocali  - Giochi per imparare a maneggiare il mouse: Patente mouse  - Un gioco per memorizzare la posizione dei tasti sulla tastiera del computer: Obiettivo Qwerty  - Creare puzzles con immagini, foto o disegni in modo facile e divertente: Puzzle Wizard  - Imparare i giorni della settimana in italiano e inglese con l'aiuto di una rana colorata: La rana Germana  - Percorsi, labirinti e lettura di semplici parole: Talpabeta  - Tanti giochi per imparare a usare il mouse: Primi Passi  - Un programma che crea l'illusione di disegnare direttamente sullo schermo del Pc: Scarabocchio  - Un programma di disegno progettato per bambini, con tecniche molto semplici: Drawing for children |
| **SCULA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO** |
| La conoscenza dei programmi base per la scrittura, la presentazione, il calcolo e il disegno costituisce la base per poter  sperimentare le numerosissime App didattiche disponibili on line. La competenza nelle funzioni base di questi programmi,  infatti, rende possibile l’adozione e l’utilizzo di altre applicazioni, sempre più complesse e strutturate. |
| ITALIANO E LINGUE STRANIERE  - Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword, Writer di LibreOffice…)  - Presentazioni digitali a supporto di un’esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice,  Impress di OpenOffice…...)  - Realizzazione di ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare  argomenti (Voki: applicativo che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0…)  - Digital Storytelling (Issuu, Storybird…)  - Dizionari digitali  - Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic…)  - Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli,  Kahoot, Weschool, Fidenia …)  - Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia…)  - Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister…)  - Libri digitali e audiolibri (Flipbook Maker Pro, ScribaEPUB…)  - Duolingo e altre App per le lingue straniere |
| STORIA – GEOGRAFIA - SCIENZE  - Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword…)  - Presentazioni digitali a supporto di un’esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice,  Impress di OpenOffice…...)  - Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki:  applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0…)  - Digital Storytelling (Issuu, Storybird…)  - Linea del tempo digitale (Sutori, Frise Chrono, Tiki-Toki, Timetoast ….) |
| MATEMATICA e SCIENZE  - Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword…)  - Strumenti per la raccolta dei dati, calcoli e formule e la loro elaborazione (Excel, Calc di LibreOffice, Calc di OpenOffice,  Spredshee…)  - Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister…)  - Software specifici (Dèclic, Geoboard… strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo  visuale molti concetti geometrici e matematici)  - Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki:  applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0)  - Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia…)  - Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line  (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia …)  - Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic …) |
| ED. FISICA - RELIGIONE  - Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword…)  - Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki:  applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0)  - Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister…)  - Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic …)  - Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, GSuite, Padlet, Wikischool …)  - Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line  (Google moduli, …) |

I livelli di padronanza

DigComp e certificazione nazionale

Termine Scuola Primaria

Certificazione DigComp

D - Iniziale Base 1

C - Base Base 2

B - Intermedio Intermedio 3

A - Avanzato Intermedio 4

Termine Primo ciclo

Certificazione DigComp

D - Iniziale Base 1

C - Base Base 2

B - Intermedio Intermedio 3 e 4

A - Avanzato Avanzato 5-6