

CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e della comunicazione.

FINALITA' DELLE TIC (TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE)

Le finalità formative delle TIC nella scuola dei tre ordini possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- favorire la conoscenza dello strumento informatico a scopo didattico;
- sostenere l'alfabetizzazione informatica;
- favorire la trasversalità delle discipline;
- facilitare il processo di apprendimento;
- favorire il processo di inclusione;
- fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica;
- promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio;
- promuovere e sviluppare il pensiero computazionale;
- sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo;
- promuovere azioni di cittadinanza attiva;
- utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il bambino usa le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali per giocare, guardare immagini con la SUPERVISIONE DEL DOCENTE

AREE DI COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE
INFORMAZIONE	Confrontarsi con l'esperienza della multimedialità esplorando in maniera ludico-emotiva ambienti virtuali.	Visionare immagini, opere artistiche, documentari tramite LIM o monitor touch

COMUNICAZIONE	Usare i mezzi espressivi offerti dai media per creare e per comunicare le proprie emozioni	<p>Approcciarsi a semplici programmi di grafica e scrittura</p> <p>Utilizzare espressioni visive ricavate dai media per individuare l'altrui e il proprio stato d'animo.</p>
CREAZIONE DI CONTENUTI	Creare contenuti in diversi formati e linguaggi	<p>Usare il piano luminoso.</p> <p>Inventare storie tramite i-theatre.</p> <p>Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.</p> <p>Realizzare simboli da utilizzare all'interno di un gioco strutturato.</p> <p>Seguire una voce narrante o una musica attraverso device.</p>
PROBLEM-SOLVING	Avvio al pensiero computazionale.	<p>Primi approcci di robotica educativa.</p> <p>Percorsi unplugged (capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni, di risolvere un problema in modo creativo, di creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi) (prime esperienze)</p> <p>Risolvere semplici situazioni problematiche legate all'esperienza.</p>
<p>EVIDENZE OSSERVABILI (con la supervisione e l'aiuto dell'insegnante):</p> <p>partecipa alle attività proposte;</p> <p>si avvicina all'utilizzo di strumenti digitali per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche;</p> <p>utilizza strumenti digitali per visionare immagini, documentari, testi multimediali.</p>		

SCUOLA PRIMARIA

Certificazione delle competenze al termine della scuola primaria

L'alunno 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

AREE DI COMPETENZA e RELATIVI DESCRITTORI	OBIETTIVI	CONOSCENZE
<p>INFORMAZIONE</p> <p>L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo.</p>	<p>Utilizzare la Lim come supporto all'apprendimento</p> <p>Ricerca e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi.</p> <p>Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese.</p> <p>Utilizzare strumenti tecnologici e materiali digitali.</p>	<p>Le funzioni di base di una Lim, un personal computer, tablet e di un sistema operativo.</p>
<p>COMUNICAZIONE</p> <p>L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on-line, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.</p>	<p>Utilizzare le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione.</p> <p>Utilizzare Tablet e pc per collaborare con gli altri su piattaforme digitali.</p> <p>Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale</p>	<p>Strumenti di G- Suite</p> <p>Costruzione di semplici documenti condivisi ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise, padlet, qr code, word cloud, brainstorming).</p>

<p>CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>L'alunno crea e modifica nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora le conoscenze e i contenuti; produce espressioni creative, contenuti media e programma.</p>	<p>Progettare e realizzare semplici prodotti multimediali.</p> <p>Utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica.</p> <p>Utilizzare programmi per la presentazione dei lavori realizzati.</p> <p>Utilizzare applicazioni per la realizzazione e la presentazione dei prodotti multimediali.</p>	<p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p> <p>Le funzioni di base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p> <p>Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici.</p> <p>Le funzioni di base di applicazioni per la videoscrittura, costruzione di presentazioni, mappe (canva, padlet, coggle, podcast...)</p>
<p>SICUREZZA</p> <p>L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p>	<p>Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza.</p> <p>Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.</p> <p>Conoscere le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.</p> <p>Conoscere il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.</p>	<p>La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità.</p> <p>I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...)</p> <p>La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi.</p> <p>Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto.</p> <p>Percorsi di educazione civica digitale.</p>
<p>PROBLEM-SOLVING</p> <p>L'alunno identifica i bisogni e le risorse digitali, prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolve</p>	<p>Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali</p> <p>Sviluppare il pensiero logico e algoritmico</p> <p>Utilizzare delle procedure di risoluzione logiche ed intuitive</p>	<p>Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.</p> <p>Utilizzo di software didattici</p> <p>Scegliere strumenti digitali e risposte tecnologiche adeguate per soddisfare i propri bisogni.</p>

<p>problemi concettuali attraverso i mezzi digitali,</p> <p>utilizza creativamente le tecnologie, risolve problemi tecnici.</p>		
---	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Certificazione delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

L'alunno 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.

AREE DI COMPETENZA e RELATIVI DESCRITTORI	OBIETTIVI	CONOSCENZE
<p style="text-align: center;">INFORMAZIONE</p> <p>L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo.</p>	<p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video.</p> <p>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Accostarsi a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.</p> <p>Usare strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news.</p>	<p>Ricerca, selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web.</p> <p>Usare dizionari digitali</p> <p>Utilizzo di vari metodi di archiviazione per organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti)</p>

<p style="text-align: center;">COMUNICAZIONE</p> <p>L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on-line, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.</p>	<p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Utilizzare tablet, pc e smartphone per comunicare e collaborare con gli altri su piattaforme digitali.</p> <p>Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso email, registro elettronico e piattaforme digitali.</p> <p>Compilare test, questionari e giochi didattici in formato digitale.</p>	<p>Strumenti di G- Suite.</p> <p>Costruzione di semplici documenti condivisi ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise, padlet, qr code, word cloud, brainstorming).</p> <p>Utilizzo di documenti digitali (Power-Point, Keynote, Prezi, Padlet, ecc.) come supporto alle presentazioni orali.</p>
<p style="text-align: center;">CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>L'alunno crea e modifica nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora le conoscenze e i contenuti; produce espressioni creative, contenuti media e programma; conosce e applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p>	<p>Utilizzare strumenti informatici per produrre artefatti digitali in diverse situazioni.</p> <p>Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testi, immagini, audio e video</p> <p>Creare fogli di lavoro per il calcolo, tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali.</p>	<p>Uso di canva, powerpoint, prezi, keynote, padlet, siti web ecc.</p>

<p style="text-align: center;">SICUREZZA</p> <p>L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile</p>	<p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p> <p>Conoscere il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.</p> <p>Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (radioattività, privacy, cyberbullismo, password, fake news ecc.).</p> <p>Conoscere le regole del cosiddetto "Galateo digitale".</p> <p>Individuare i reati di rete (sexting, body-shaming, hate speech).</p>	<p>Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password</p> <p>Il "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...)</p> <p>Saper riconoscere e gestire le fake news.</p> <p>Conoscere le istituzioni che si occupano dei reati di rete.</p>
<p style="text-align: center;">PROBLEM-SOLVING</p> <p>L'alunno identifica i bisogni e le risorse digitali, prende decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolve problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizza creativamente le tecnologie, risolve problemi tecnici.</p>	<p>Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento.</p> <p>Incrementare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding, utilizzando software offline e online</p>	<p>Utilizzare software di programmazione a blocchi e schede programmabili.</p> <p>Utilizzo di software didattici</p> <p>Scegliere strumenti digitali e risposte tecnologiche adeguate per soddisfare i propri bisogni.</p>

Profilo di Competenze digitali - primo ciclo- LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA DIGITALE		INIZIALE (1°/2°/3° primaria)	BASE (4° / 5° primaria)	INTERMEDIO (secondaria)	FINALE (secondaria)
CERTIFICAZIONE PRIMARIA	CERTIFICAZIONE PRIMO CICLO	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>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</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</i>	<i>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.</i>
Usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e	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	<i>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</i>	<i>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</i>	<i>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</i>	<i>L'alunno è attivamente coinvolto nell'uso delle tecnologie, esplorando in modo autonomo la rete e selezionando criticamente le informazioni. Condivide con efficacia le</i>

<p>alla soluzione di problemi semplici.</p>	<p>alla soluzione di problemi.</p>	<p><i>tecnologie.</i></p> <p><i>Coglie, in modo essenziale, i possibili rischi legati all'uso delle tecnologie; sa riconoscere un problema e chiede aiuto per risolverlo.</i></p>	<p><i>le tecnologie.</i></p> <p><i>Coglie i possibili rischi legati all'uso delle tecnologie; sa riconoscere un problema e risolve situazioni di routine.</i></p>	<p><i>contenuti e presentare risultati anche per fini creativi.</i></p> <p><i>Risolve problemi, scegliendo tra soluzioni possibili, e dimostra di saper riflettere sulle potenzialità, sui limiti e sui rischi delle tecnologie digitali.</i></p>	<p><i>conoscenze e utilizza le abilità acquisite per creare prodotti multimediali, integrando elementi di contenuto.</i></p> <p><i>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.</i></p>
--	---	---	---	---	--