

Digitale

Scuola Primaria

Scuola Secondaria di I Grado

A cinque anni dalla pubblicazione del **Piano Nazionale Scuola Digitale**, consideriamo il **Curricolo in verticale delle Competenze Digitali** come una delle azioni chiave nella definizione del rapporto tra la nostra offerta formativa e l'innovazione tecnologica, tra il successo formativo dei nostri studenti e il loro futuro.

La **rivoluzione digitale** che stiamo vivendo ormai da diversi anni, legata all'esplosione di dati, informazione e comunicazione, connettività e tecnologie, richiede **nuove conoscenze** ma soprattutto **nuove consapevolezze**. Sviluppare le competenze digitali dei nostri studenti significa anche offrire loro una nuova dimensione di **cittadinanza attiva e consapevole**.

Le tecnologie sono diventate centrali ad ogni attività umana, e lo saranno a maggior ragione nei prossimi decenni. Ma occorre averne conoscenza e padronanza, responsabilità, cautela e spirito critico nel loro utilizzo, passivo e attivo.

L'obiettivo più alto è quello di stimolare gli studenti a riflettere sulle profonde implicazioni sociali, culturali ed etiche che il cambiamento tecnologico porta con sé, formando cittadini che sappiano fare un uso costruttivo e positivo degli infiniti strumenti che ogni giorno hanno a disposizione per passare dall'essere meri consumatori a **partecipanti attivi e produttori**.

Da qui la necessità di dotare l'Istituto di un **Curricolo Digitale** ossia di un **percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali**, di facile replicabilità, utilizzo e applicazione e necessariamente verticale. Un Curricolo Digitale con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare, declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere innovativo, teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche.

Le competenze digitali sono declinate secondo i **cinque nuclei fondanti** 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 intellettuale 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 problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

INFANZIA			
COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
Competenze digitali Imparare ad imparare	1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni (disegno...)	DISEGNO Fare un disegno con i più comuni programmi (Paint, Tux Paint...)
	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 intellettuale e le licenze.	Saper utilizzare in modo guidato il computer	Utilizzare il mouse (cliccare, trascinare...) Utilizzare la tastiera
	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 problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.	Saper utilizzare la tecnologia per la risoluzione di problemi	Attività di robotica educativa: Bee Bot Lego

PRIMARIA (I-II ANNO)			
COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
Competenze digitali Imparare ad imparare Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche	1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni (videoscrittura, disegno...)	Aprire e chiudere un programma/ Applicazione WORDPROCESSOR Aprire un nuovo documento Digitare e formattare un testo Salvare il documento DISEGNO Fare un disegno con i più comuni programmi (Paint, Tux Paint...)
	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.	Prendere consapevolezza del web e dei suoi rischi	Effettuare una consultazione della rete su un argomento specifico, attraverso la guida di una figura adulta di riferimento Avviare all'utilizzo della piattaforma Google Classroom
	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.	Saper utilizzare in modo guidato il computer e le principali periferiche	Discriminare e denominare la macchina computer e le sue periferiche Accendere e spegnere il computer Utilizzare il mouse (cliccare, trascinare...) Utilizzare la tastiera
	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 problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.	Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi Saper utilizzare la tecnologia per un primo approccio al pensiero computazionale (coding)	Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico Attività di coding unplugged Attività di robotica educativa,

PRIMARIA (III-IV ANNO)			
COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
Competenze digitali Imparare ad imparare Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche	1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti	
	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.		Utilizzare la piattaforma Google Classroom
	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.	Saper utilizzare le principali funzioni della LIM per la realizzazione di prodotti	Utilizzare la videoscrittura: Scrivere e formattare testi Utilizzare gli strumenti da disegno Utilizzare gli strumenti della LIM in uso nell'Istituto
	4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.	Acquisire il concetto di protezione dei dati personali	Impostare una password per proteggere i documenti prodotti
	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.	Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi Saper utilizzare la tecnologia per un primo approccio al pensiero computazionale (coding)	Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico Attività di coding unplugged Attività di robotica educativa Applicativo online "Ora del Codice"

PRIMARIA (V ANNO)			
COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
Competenze digitali Imparare ad imparare Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche	1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti	Creare cartelle, gestire file Trasferire dati dalle periferiche
	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.	Saper esplorare le principali risorse locali (del computer) per la gestione di file e cartelle e saper gestire le principali periferiche (macchina digitale, pen drive, scanner...) Saper navigare in rete per ricavare informazioni	Accedere alla rete web e ricercare informazioni consultando repertori, siti didattici, dizionari online Ricevere e inviare una mail (ad esempio facendo mail di classe) Utilizzare la piattaforma Google Classroom

	<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>Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione via web</p>	<p>Utilizzare i programmi di videoscrittura Scrivere e formattare testi Inserire immagini, tabelle e oggetti Stampare</p> <p>Utilizzare le mappe Costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0</p> <p>Utilizzare strumenti di presentazione Costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 (es. Libre Office Impress o Padlet o strumento Presentazione di Google)</p> <p>Narrazioni multimediali (Movie maker)</p>
--	---	--	--

	4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.	Saper navigare in rete per ricavare informazioni in modo sicuro	Accedere alla rete web e ricercare informazioni, impostando filtri per la ricerca rigorosa e strumenti di blocco di annunci e pubblicità
	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>Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi</p> <p>Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding)</p>	<p>Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico</p> <p>Attività di coding unplugged</p> <p>Attività di robotica educativa</p> <p>Utilizzare software offline e online per attività di coding (code.org; scratch)</p>

SECONDARIA			
COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
Competenze digitali Imparare ad imparare Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche	1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	Saper esplorare le principali risorse locali (del computer) per la gestione di file e cartelle e saper gestire le principali periferiche (macchina digitale, pen drive, scanner...) Saper riconoscere le varie tipologie di estensione dei file	Creare cartelle, gestire file trasferire dati dalle periferiche Utilizzare la piattaforma Google Classroom Consultare quotidiani, siti, dizionari in rete, risorse per l'apprendimento delle lingue straniere Utilizzare strumenti di presentazione 2.0 Costruire mappe concettuali
	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.	Saper navigare in rete per reperire e selezionare in modo consapevole materiali e informazioni, rispettando il diritto d'autore Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione (Cloud) via web per condividere e scambiare informazioni e contenuti	Ricercare informazioni e selezionare Rielaborare le informazioni reperite in diverse forme espressive (grafiche, audio, video, presentazioni...), rispettando le principali convenzioni del diritto d'autore e della licenza Creative Commons Utilizzare la piattaforma Google Classroom

	<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>Saper utilizzare i programmi applicativi (computer e/o tablet) più comuni per archiviare, organizzare, elaborare e presentare dati, informazioni e idee</p> <p>Saper utilizzare con dimestichezza le funzioni della LIM per la realizzazione di prodotti</p>	<p>Utilizzare programmi per la videoscrittura Scrivere e formattare testi Inserire immagini, tabelle e oggetti Stampare</p> <p>Utilizzare il foglio di calcolo: Tabulare dati, creare tabelle e grafici Creare un database</p> <p>Utilizzare le mappe Costruire mappe con software e/o applicativi 2.0</p> <p>Utilizzare strumenti di presentazione Costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0</p>
--	---	---	--

			<p>Utilizzare software dedicati Costruire ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link...)</p> <p>Realizzare video con applicativi dedicati</p> <p>Costruire infografiche Utilizzare strumenti di grafica vettoriale e raster (creazione manifesti, siti, modellazione edifici) Modellazione e stampa 3D</p> <p>Utilizzare gli strumenti del programma LIM (Smart Notebook...)</p> <p>Utilizzare piattaforme didattiche Consultare siti Realizzare narrazioni multimediali (Movie maker)</p>
	4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.	Saper utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia nel rispetto della riservatezza e integrità della propria immagine e dati personali	<p>Utilizzare la rete in modo critico e consapevole (opportunità e pericoli) Promozione di attività collaborative e/o di studio in rete</p> <p>Incontri informativi con la polizia postale e delle telecomunicazioni; consultazione della piattaforma Generazioni connesse Progetti "Stand by me", "Unplugged"</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.	Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding) e costruire dei prodotti	<p>Utilizzare software offline e online per attività di coding con realizzazione di giochi</p> <p>Attività ludiche: Flash mob online Codymaze Orienteering digitale</p> <p>Robotica educativa Mappe concettuali</p>

			Coding (Scratch)
--	--	--	------------------