CURRICOLO DIGITALE

ISTITUTO COMPRENSIVO SENIGLLIA SUD-BELARDI

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza digitale

FONTI DI LEGITTIMAZIONE:Raccomandazione Parlamento Europeo - Indicazioni nazionali 2012 - Legge 107 - PNSD

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte le discipline

AREE	COMPETENZE
1. INFORMAZIONE	1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni 1.2 Valutare le informazioni 1.3 Memorizzare e recuperare le informazioni
2. COMUNICAZIONE	2.1 Interagire con le tecnologie 2.2 Condividere informazioni e contenuti 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza on-line 2.4 Netiquette
3. CREAZIONE CONTENUTI	3.1 Sviluppare contenuti 3.2 Integrare e rielaborare 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
4. SICUREZZA	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali 4.3 Tutelare la salute 4.4 Proteggere l'ambiente
5. PROBLEM-SOLVING	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Innovare e creare utilizzando la tecnologia 5.4 Identificare i gap di competenza digitale

SCUOLA DELL'INFANZIA/
PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA

1. INFORMAZIONE	
1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni	[Presupposto : ambiente creato dall'insegnante]
1.2 Valutare le informazioni	Valutare la coerenza dell'informazione in base ad una conoscenza pregressa acquisita dal bambino
1.3 Memorizzare e recuperare le informazioni	Riconoscere/aprire una cartella nominale

2. COMUNICAZIONE	
2.1 Interagire con le tecnologie	Semplice interazione mediante attività di disegno cooperativo, giochi di gruppo (abbinamento, completamento, discriminazione, intrusione...) e videoscrittura di semplici parole e frasi

3. CREAZIONE CONTENUTI	
3.1 Sviluppare contenuti	Riflettere e comprendere, anche attraverso attività pratiche e in modo guidato, che le informazioni possono essere espresse con linguaggi diversi e spesso integrati tra loro.
3.4 Programmazione (CODING)	Eseguire percorsi seguendo indicazioni codificate

4. SICUREZZA	
4.1 Proteggere i dispositivi	Conoscere le corrette procedure per l'accensione e lo spegnimento del PC
4.3 Tutelare la salute	Conoscenza dei tempi e dei modi appropriati dell'utilizzo del device Uso corretto e informazione a genitori ed alunni

5.PROBLEM-SOLVING	
5.1 Risolvere problemi tecnici	L'alunno sa chiedere un aiuto mirato e assistenza quando tecnologie non funzionano o quando si utilizza un nuovo dispositivo, programma o applicazione, utilizzando un linguaggio adeguato.
5.3 Innovare e creare utilizzando la tecnologia	Utilizzare le tecnologie e strumenti digitali per scopi creativi di disegno e semplici lavori a coppie sulle forme geometriche e di percorsi. Lavori di realtà e gioco.
5.4 Identificare i gap di competenza digitale	Possedere conoscenze di base ed essere disposto a chiedere aiuto agli adulti.

SCUOLA PRIMARIA

1. INFORMAZIONE		
	Secondo biennio Scuola Primaria classe 3° e 4°	***Classe 5° Scuola Primaria - 1° anno Scuola Secondaria di primo grado***

1. INFORMAZIONE		
1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni	[Presupposto : ambiente creato dall'insegnante]Prime navigazioni guidate con l'insegnante	saper filtrare la ricerca in maniera sempre più approfondita (vedi « « , + …)
1.2 Valutare le informazioni	Valutare la coerenza dell'informazione in base ad una conoscenza pregressa acquisita dal bambino Saper fare ricerche "analogiche" (su testi cartacei…)	Saper fare ricerche "digitali" (on line) + Valutare la coerenza dell'informazione in base: all'obiettivo da raggiungere + criteri/parametri comunicati dall'insegnante (es. lavoro per immagini, per testi…)
1.3 Memorizzare e recuperare le informazioni	Creare cartella nominale + salvare i file nella cartella + creare sottocartelle in base alla tipologia del file (testo, immagini…)	Creare cartella nominale + salvare i file nella cartella + creare sottocartelle in base alla tipologia del file (testo, immagini…) Utilizzare lo strumento CERCA all'interno di una o più cartelle Saper nominare i file con un codice comune di archiviazione

2. COMUNICAZIONE		
	Secondo biennio Scuola Primaria	***Classe 5° Scuola Primaria - 1° anno Scuola Secondaria di primo grado***
2.1 Interagire con le tecnologie	Interazione con altri mediante la partecipazione individuale a testi collaborativi attraverso email, messaggistica, chat e piattaforme online open source.	Interazione con altri mediante la produzione collettiva di varie tipologie testuali attraverso l'utilizzo di posta elettronica, messaggistica, chat e servizi di videoconferenza
2.2 Condividere informazioni e contenuti	Condivisione di contenuti attraverso allegati di posta elettronica e servizi di videoconferenza	Condivisione di documenti o informazioni attraverso social network (gruppo chiuso)
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza on-line	Reperimento e fruizione di dati statistici sulla comunità di appartenenza	Partecipazione colletiva ad iniziative di monitoraggio relative alla comunità di appartenenza, attraverso questionari online
2.4 Netiquette	Conoscere e mettere in pratica l'insieme delle regole che dettano i parametri di educazione e buon comportamento sulla Rete	Conoscere e mettere in pratica l'insieme delle regole che dettano i parametri di educazione e buon comportamento sulla Rete

3. CREAZIONE CONTENUTI		
	Secondo biennio Scuola Primaria	***Classe 5° Scuola Primaria - 1° anno Scuola Secondaria di primo grado***
3.1 Sviluppare contenuti	Produrre elaborati con linguaggi diversi ed integrati con supporti digitali in modo collaborativo con la guida dell'insegnante.	Produrre elaborati con linguaggi diversi ed integrati con supporti digitali in modo collaborativo con la guida dell'insegnante.
3.2 Integrare e rielaborare	Avviarsi all'utilizzo dei motori di ricerca e portali per bambini,selezionanti dal docente, per svolgere attività didattiche in affiancamento ai libri di testo.	Saper utilizzare motori di ricerca e portali per bambini, in affiancamento ai libri, per ottenere dati e fare ricerche, selezionati dal docente.
3.3 Copyright e licenze		Saper riconoscere un contenuto come fonte
3.4 Programmazione (CODING)	Eseguire ed ideare percorsi seguendo indicazioni codificate Imparare a rimodulare la procedura in base all'errore	Comprendere i principi della programmazione attraverso piattaforme e programmi specifici

4. SICUREZZA		
	Secondo biennio Scuola Primaria	***Classe 5° Scuola Primaria - 1° anno Scuola Secondaria di primo grado***

4. SICUREZZA		
4.1 Proteggere i dispositivi	Conoscere le corrette procedure per l'accensione e lo spegnimento del PC Rivolgersi ad un adulto per rimuovere carta inceppata dalla stampante	Utilizzo e corretta rimozione USB-drive Conoscenza della pericolosità e delle modalità di attacco di virus e malware
4.2 Progettare i dati personali		Conoscenza dei diritti/privilegi legati ai vari tipi di accaunt Metodi di autenticazione
4.3 Tutelare la salute	Prevenzione di fenomeni di dipendenza	Evitare che le tecnologie diventino una protesi delle competenze sociali Conoscenza e corretta postura/distanza nell'utilizzo del device
4.4 Proteggere l'ambiente		Corretto smaltimento, recupero e riciclo dei materiali utilizzati (cartucce, tuner…) Acquisto consapevole del device (rispetto alle proprie esigenze)

5.PROBLEM-SOLVING		
	Secondo biennio Scuola Primaria	***Classe 5° Scuola Primaria - 1° anno Scuola Secondaria di primo grado***
5.1 Risolvere problemi tecnici	L'alunno sa risolvere problemi semplici che sorgono quando le tecnologie non funzionano (riavviare, utilizzare pannello di controllo, ecc). Sa utilizzare la rete di classe per risolvere i problemi con l'aiuto dei compagni.	L'alunno sa risolvere un buon numero di problemi che sorgono dall' uso della tecnologia, utilizzando FAQ, forum e risposte in rete.
5.2 Identificare i bisogni e le riposte tecnologiche	L'alunno può usare alcune tecnologie per risolvere problemi o per compiti specifici. Sa utilizzare gli strumenti idonei per costruire tabelle, ricercare parole sconosciute, immagini, ecc.	L'alunno comprende quello che può fare attraverso gli strumenti tecnologici. Guidato dall'adulto sa scegliere lo strumento per creare ricerche personali, risorse di testo, grafiche, ecc. Utilizzare i motori di ricerca per trovare informazioni e risorse per i i suoi scopi.

5.PROBLEM-SOLVING		
5.3 Innovare e creare utilizzando la tecnologia	Utilizzare le tecnologie per risolvere problemi. Creare mappe concettuali. Utilizzare software per creare risorse di testo, audio e video.	Risolvere problemi sfruttando le tecnologie e strumenti digitali. Contribuire alla creazione di conoscenza per la propria classe, attraverso software on line e ipertesto. Realizzare piccoli progetti passando dal reale al digitale e viceversa. Utilizzare la mail e strumenti di condivisione per costruire in modo collaborativo un progetto. Coding, robotica,
5.4 Identificare i gap di competenza digitale	Saper seguire istruzioni scritte da altri per imparare a fare qualcosa di nuovo che consenta di ampliare le proprie conoscenze.	Essere consapevole delle proprie abilità e dei propri limiti nella competenza digitale. Ricerca in rete video e contenuti che possano integrare le sue conoscenze.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

1. INFORMAZIONE		
	Classe 5° Scuola Primaria - 1° anno Scuola Secondaria di primo grado	***2° - 3° anno Scuola Secondaria di primo grado***
1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni	saper filtrare la ricerca in maniera sempre più approfondita (vedi « « , + …)	Saper filtrare la ricerca utilizzando i servizi/app dei Google (vedi Google immagini…) Raccogliere tutte le informazioni
1.2 Valutare le informazioni	Saper fare ricerche “digitali” (on line) + Valutare la coerenza dell’informazione in base: all’obiettivo da raggiungere + criteri/parametri comunicati dall’insegnante (es. lavoro per immagini, per testi…)	Saper organizzare/catalogare Saper dare un giudizio critico sull’informazione ricercata/trovata
1.3 Memorizzare e recuperare le informazioni	Creare cartella nominale + salvare i file nella cartella + creare sottocartelle in base alla tipologia del file (testo, immagini…) Utilizzare lo strumento CERCA all’interno di una o più cartelle Saper nominare i file con un codice comune di archiviazione	Crea cartella su Google Drive Caricare/scaricare documenti/contenuti + conviderla (con la classe…)

2. COMUNICAZIONE		
	Classe 5° Scuola Primaria - 1° anno Scuola Secondaria di primo grado	***2° - 3° anno Scuola Secondaria di primo grado***
2.1 Interagire con le tecnologie	Interazione con altri mediante la produzione collettiva di varie tipologie testuali attraverso l'utilizzo di posta elettronica, messaggistica, chat e servizi di videoconferenza	Interazione con altri mediante la fruizione di un blog collettivo di classe come strumento di condivisione di contenuti. Interazione con altri mediante la partecipazione attiva al blog di classe attraverso la funzione commenti e l'inserimento di post (attività di forum).
2.2 Condividere informazioni e contenuti	Condivisione di documenti o informazioni attraverso social network (gruppo chiuso)	Condivisione di documenti e informazioni attraverso la partecipazione a forum (community)
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza on-line	Partecipazione colletiva ad iniziative di monitoraggio relative alla comunità di appartenenza, attraverso questionari online	Partecipazione attiva ad iniziative di monitoraggio relative alla comunità di appartenenza, attraverso questionari online

2. COMUNICAZIONE		
2.4 Netiquette	Conoscere e mettere in pratica l'insieme delle regole che dettano i parametri di educazione e buon comportamento sulla Rete	Conoscere e mettere in pratica l'insieme delle regole che dettano i parametri di educazione e buon comportamento sulla Rete

3. CREAZIONE CONTENUTI		
	Classe 5° Scuola Primaria - 1° anno Scuola Secondaria di primo grado	***2° - 3° anno Scuola Secondaria di primo grado***
3.1 Sviluppare contenuti	Produrre elaborati con linguaggi diversi ed integrati con supporti digitali in modo collaborativo con la guida dell'insegnante.	Editare elaborati con linguaggi diversi ed integrati con supporti digitali in modo collaborativo e riflettere sull'utilità della condivisione con la supervisione dei docenti. Progettare consapevolmente elaborati che possano essere fruibili da altri utenti

3. CREAZIONE CONTENUTI		
3.2 Integrare e rielaborare	Saper utilizzare motori di ricerca e portali per bambini, in affiancamento ai libri, per ottenere dati e fare ricerche, selezionati dal docente.	Saper utilizzare motori di ricerca e portali per bambini, in affiancamento ai libri, per ottenere dati e fare ricerche, selezionando ciò che serve e che è coerente al tema.
3.3 Copyright e licenze	Saper riconoscere un contenuto come fonte	Conoscere l'importanza di attingere dalle fonti e saperle citare adeguatamente
3.4 Programmazione (CODING)	Comprendere i principi della programmazione attraverso piattaforme e programmi specifici	Comprendere i principi della programmazione attraverso piattaforme e programmi specifici

4. SICUREZZA		
	Classe 5° Scuola Primaria - 1° anno Scuola Secondaria di primo grado	***2° - 3° anno Scuola Secondaria di primo grado***

4. SICUREZZA		
4.1 Proteggere i dispositivi	Utilizzo e corretta rimozione USB-drive Conoscenza della pericolosità e delle modalità di attacco di virus e malware	Conoscere le corrette procedure per l'aggiornamento dell'antivirus Acquisire l'abitudine di rivolgersi ad un adulto prima di eseguire un file sconosciuto
4.2 Progettare i dati personali	Conoscenza dei diritti/privilegi legati ai vari tipi di accaunt Metodi di autenticazione	Consapevolezza delle possibilità di utilizzo di immagini proprie ed altrui (copyright sui sociali) Favorire atteggiamenti inclusivi negli ambienti Social, anche al fine di prevenire episodi di cyberbullismo
4.3 Tutelare la salute	Evitare che le tecnologie diventino una protesi delle competenze sociali Conoscenza e corretta postura/distanza nell'utilizzo del device	Utilizzo consapevole distruggenti audio
4.4 Proteggere l'ambiente	Corretto smaltimento, recupero e riciclo dei materiali utilizzati (cartucce, tuner…) Acquisto consapevole del device (rispetto alle proprie esigenze)	Ripristino della funzionalità del device attraverso formattazione e ripristino di beckup

5.PROBLEM-SOLVING		
	Classe 5° Scuola Primaria - 1° anno Scuola Secondaria di primo grado	***2° - 3° anno Scuola Secondaria di primo grado***
5.1 Risolvere problemi tecnici	L'alunno sa risolvere un buon numero di problemi che sorgono dall' uso della tecnologia, utilizzando FAQ, forum e risposte in rete.	Conoscenza delle parti del computer Leggere e ricavare informazioni utili da guide d'uso o istruzioni di montaggio.
5.2 Identificare i bisogni e le riposte tecnologiche	L'alunno comprende quello che può fare attraverso gli strumenti tecnologici. Guidato dall'adulto sa scegliere lo strumento per creare ricerche personali, risorse di testo, grafiche, ecc. Utilizzare i motori di ricerca per trovare informazioni e risorse per i i suoi scopi.	Conoscenza pacchetto Office, paint, software on line e off line, google apps. L'alunno sa prendere da solo decisioni per la scelta di motori di ricerca e dispositivi da usare nelle diverse attività. Criticamente sa valutare quale strumento abbia prodotto risultati migliori. Sa poi valutarne l'efficacia e la correttezza. Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica. Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.

5.PROBLEM-SOLVING		
5.3 Innovare e creare utilizzando la tecnologia	Risolvere problemi sfruttando le tecnologie e strumenti digitali. Contribuire alla creazione di conoscenza per la propria classe, attraverso software on line e ipertesto. Realizzare piccoli progetti passando dal reale al digitale e viceversa. Utilizzare la mail e strumenti di condivisione per costruire in modo collaborativo un progetto. Coding, robotica,	Riconoscere i difetti di un oggetto e immaginarne possibili miglioramenti. Pianificare la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.
5.4 Identificare i gap di competenza digitale	Essere consapevole delle proprie abilità e dei propri limiti nella competenza digitale. Ricerca in rete video e contenuti che possano integrare le sue conoscenze.	metacognizione, consapevolezza, collaborazione, tutoring.