

Curricolo digitale

Istituto Comprensivo “A.S. Aosta”

Anno Scolastico 2022/23

PREMESSA

Con il presente documento il nostro Istituto intende realizzare un percorso educativo - didattico verticale finalizzato allo sviluppo delle competenze digitali secondo una logica di forte interdisciplinarietà e trasversalità curricolare.

Il curricolo digitale è stato elaborato dal Team Digitale e approvato dal Collegio dei Docenti dell'Istituto seguendo le Raccomandazioni del Consiglio Europeo del 2018 e le indicazioni del Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp 2.2).

La promozione di una didattica per competenze si è, altresì, ispirata alle Indicazioni Nazionali per il curricolo per la scuola dell'infanzia e per il primo ciclo di istruzione del 2012.

Il curricolo così elaborato è stato organizzato secondo 5 aree di competenza:

1. informazione e alfabetizzazione su informazioni e dati
2. collaborazione e comunicazione
3. creazione di contenuti digitali
4. sicurezza
5. risolvere problemi

ciascuna declinata in alcune dimensioni che consentono di descriverla più nel dettaglio.

Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA

1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

COMPETENZE SPECIFICHE

1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI.

OBIETTIVI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">- Utilizzare gli strumenti digitali come supporto per le attività seguendo le indicazioni degli insegnanti.- Avvio ad un uso autonomo dei devices nelle procedure basilari.	<ul style="list-style-type: none">- Procedure di utilizzo della rete per ricercare informazioni.- App e programmi per la didattica.

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA

2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

COMPETENZE SPECIFICHE

2.2 INTERAGIRE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI
2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI
2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI
2.5 NETIQUETTE

OBIETTIVI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">- Conoscere le principali parti del computer- Saper utilizzare piattaforme o software proposti dall'insegnante.	<ul style="list-style-type: none">- Ambienti di apprendimento virtuali.- Regole per un corretto comportamento digitale.

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA

3. CREAZIONI DI CONTENUTI DIGITALI

COMPETENZE SPECIFICHE

3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI

OBIETTIVI/ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">- Condividere percorsi educativi con l'utilizzo di strumentazioni digitali, utilizzando immagini, grafiche e musiche.	<ul style="list-style-type: none">- Programmi di video-scrittura e presentazioni digitali animate.

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA

4. SICUREZZA

COMPETENZE SPECIFICHE

4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI

4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE

OBIETTIVI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">- Comprendere la necessità di non abusare, nel tempo, dei devices digitali per proteggere la propria salute e il proprio benessere sia fisico che psicologico.- Comprendere la differenza tra un uso passivo e un uso attivo degli strumenti digitali.	<ul style="list-style-type: none">- Regole di sicurezza di navigazione in rete.- Regole per tempi e modalità di utilizzo dei devices.

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA

5. RISOLVERE PROBLEMI

COMPETENZE SPECIFICHE

5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI

5.2 INDIVIDUARE FABBISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE

OBIETTIVI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none">- Apprendere le prime procedure per risolvere semplici problemi tecnici dei devices.- Saper scegliere il software più consono per i diversi contenuti dei progetti in via di sviluppo.	<ul style="list-style-type: none">- Programmi, software- Processi metacognitivi- Accensione e spegnimento con l'uso della tastiera- Lavagne interattive multimediali.

Scuola Primaria

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA

1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

COMPETENZE SPECIFICHE

1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI.

1.2 VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI.

1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI.

OBIETTIVI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none">- Utilizzare gli strumenti digitali come supporto per le attività disciplinari seguendo le indicazioni degli insegnanti.	<ul style="list-style-type: none">- Procedure di utilizzo della rete per ricercare informazioni.- Servizi di archiviazione basati sul Cloud.- App e programmi per la didattica.
<p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none">- Avvio ad un uso autonomo dei devices nelle procedure basilari.	
<p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none">- Eseguire semplici ricerche, online, guidate con la guida dell'insegnante.- Conoscere la procedura per scaricare, salvare e stampare un documento con la guida dell'insegnante.	
<p>Classe quarta</p> <ul style="list-style-type: none">- Conoscere la procedura per scaricare, salvare e stampare un documento in modo autonomo.- Eseguire semplici ricerche online su siti selezionati dall'insegnante in modo autonomo.	
<p>Classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none">- Ricercare informazioni su siti selezionati con la supervisione dell'adulto.	

Scuola Primaria

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA

2.COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

COMPETENZE SPECIFICHE

2.1 INTERAGIRE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

2.5 NETIQUETTE

2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE

OBIETTIVI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none">- Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni.- Saper utilizzare software proposti dall'insegnante in modo autonomo.- Saper utilizzare correttamente il mouse e la tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer o altri devices presenti nella scuola.	<ul style="list-style-type: none">- Ambienti di apprendimento virtuali.- Metodi di archiviazione e condivisione.- Strumenti digitali di condivisione (bacheche virtuali, lavagne digitali, fogli digitali condivisi)- Regole per un corretto comportamento digitale.
<p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none">- Saper utilizzare piattaforme o software proposti dall'insegnante.- Conoscere le diverse parti hardware dei devices e saperle utilizzare autonomamente.-	
<p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none">- Conoscere e utilizzare la propria casella di posta elettronica con la guida dell'insegnante.	
<p>Classe quarta</p> <ul style="list-style-type: none">- Utilizzare in modo autonomo la propria casella postale.- Conoscere le principali modalità di condivisione dei documenti.- Conoscere l'utilizzo e le modalità di accesso al proprio account attraverso le credenziali personali con l'aiuto di un adulto.	
<p>Classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none">- Conoscere le principali applicazioni di G-suite.- Applicare procedure di condivisione di documenti.- Accedere al proprio account in modo autonomo.	

Scuola Primaria

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA

3.CREAZIONI DI CONTENUTI DIGITALI

COMPETENZE SPECIFICHE

3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI

3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI

OBIETTIVI/ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none">- Scrivere semplici parole con programmi di video-scrittura.	<ul style="list-style-type: none">- Programmi di video-scrittura e presentazioni digitali animate.- Software specifici per le discipline.- Algoritmo e codice a blocchi.- foglio di calcolo e applicazioni.
<p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none">- Conoscere e utilizzare le funzioni di base di programmi di video-scrittura e semplici giochi didattici.	
<p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none">- Utilizzare le funzioni di base di programmi di grafica, di giochi didattici e di videoscrittura.- Utilizzare i primi elementi di formattazione del testo.	
<p>Classe quarta</p> <ul style="list-style-type: none">- Utilizzare semplici funzioni di base delle piattaforme digitali dedicate allo studente.- Conoscere i programmi di presentazioni e le loro funzioni principali.	
<p>Classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none">- Utilizzare programmi di presentazioni e le loro funzioni principali con la guida dell'insegnante.- Utilizzare le piattaforme digitali dedicate allo studente in modo autonomo.	

Scuola Primaria

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA

4.SICUREZZA

COMPETENZE SPECIFICHE

- 4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI
- 4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY
- 4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE

OBIETTIVI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none">- Comprendere la necessità di non abusare, nel tempo, dei devices digitali per proteggere la propria salute e il proprio benessere sia fisico che psicologico.- Comprendere la differenza tra un uso passivo e un uso attivo degli strumenti digitali.	<ul style="list-style-type: none">- Regole sulla sicurezza digitale (usare password complesse, effettuare sempre il logout).- Regole di sicurezza dei dispositivi (porre attenzione a cavi e prese elettriche)- Sistemi di protezione dei devices.- Regole di sicurezza di navigazione in rete.
<p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none">- Interiorizzare le principali regole per un uso consapevole dei devices rispetto a tempi, modalità e uso attivo.	
<p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none">- Avvio ad un uso consapevole della rete, relativamente ai rischi di sicurezza e privacy.	
<p>Classe quarta</p> <ul style="list-style-type: none">- Conoscere le principali regole della netiquette.	
<p>Classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none">- Conoscere ed essere consapevoli dei rischi e degli effetti negativi del cyberbullismo.	

Scuola Primaria

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA

5.RISOLVERE PROBLEMI

COMPETENZE SPECIFICHE

5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI

5.2 INDIVIDUARE FABBISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE

5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI

OBIETTIVI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none">- Apprendere le prime procedure per risolvere semplici problemi tecnici dei devices.	<ul style="list-style-type: none">- Programmi, software- Processi metacognitivi- Accensione e spegnimento con l'uso della tastiera- Lavagne interattive multimediali.
<p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none">- Individuare, rispetto a un problema, quale strumento digitale può fornire la soluzione migliore.	
<p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none">- Avvio ad un uso creativo e personale di piattaforme come Canva, Genially ecc.	
<p>Classe quarta</p> <ul style="list-style-type: none">- Avvio con la guida dell'insegnante, all'uso di piattaforme per la realizzazione di materiali multimediali.	
<p>Classe quinta</p> <ul style="list-style-type: none">- Utilizzare software destinati ad un approfondimento delle varie discipline.	

Scuola Secondaria di primo grado

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA

1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

COMPETENZE SPECIFICHE

1.1 NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI.

1.2 VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI.

1.3 GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI.

OBIETTIVI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none">- Utilizzare internet per ricercare informazioni facendo riferimento ad una lista di fonti fornita dall'insegnante.- Reperire dati e verificare l'attendibilità della fonte con la guida dell'insegnante.- Archiviare e salvare dati in cloud o su memoria rimovibile. <p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none">- Utilizzare internet per ricercare informazioni su siti di riconosciuta validità in modo autonomo.- Reperire dati e verificare l'attendibilità della fonte in modo autonomo.- Avvio alla creazione di bibliografie e sitografie con l'aiuto dell'insegnante. <p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none">- Effettuare ricerche tematico-disciplinari su siti di riconosciuta validità attraverso parole chiave efficaci.- Saper reperire e selezionare informazioni provenienti da fonti differenti.- Creare bibliografie e sitografie in modo autonomo.	<ul style="list-style-type: none">- Procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ricercare informazioni.- Servizi di archiviazione basati sul Cloud.- App e programmi per la didattica.

Scuola Secondaria di primo grado

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA

2.COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

COMPETENZE SPECIFICHE

2.1 INTERAGIRE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

2.2 CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

2.3 ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

2.4 COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

2.5 NETIQUETTE

2.6 GESTIRE L'IDENTITÀ DIGITALE

OBIETTIVI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none">- Accedere correttamente agli ambienti di apprendimento virtuali in uso.- Usare in modo consapevole il proprio account personale.- Riconoscere e applicare le regole di comportamento digitale appropriato.	<ul style="list-style-type: none">- Ambienti di apprendimento virtuali.- Metodi di archiviazione e condivisione.- Strumenti digitali di condivisione (bacheche virtuali, lavagne digitali, fogli digitali condivisi)- Regole per un corretto comportamento digitale.
<p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none">- Scrivere in maniera collaborativa in cloud- Riconoscere e applicare le regole di comportamento digitale appropriato mentre si lavora online in gruppo.	
<p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none">- Condividere con gli altri dati, informazioni e contenuti attraverso l'utilizzo di strumenti digitali appropriati.- Risolvere problemi inerenti l'archiviazione, la condivisione di materiali, la co-creazione di contenuti digitali.- Rispettare i diritti d'autore sui materiali prodotti.- Assumere un comportamento digitale corretto quando si lavora su una piattaforma digitale.	

Scuola Secondaria di primo grado

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA

3.CREAZIONI DI CONTENUTI DIGITALI

COMPETENZE SPECIFICHE

- 3.1 SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI
- 3.2 INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI DIGITALI
- 3.3 COPYRIGHT E LICENZE
- 3.4 PROGRAMMAZIONE

OBIETTIVI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scrivere e revisionare testi scritti al computer con la supervisione dell'insegnante. - Creare diapositive digitali inserendo immagini, video e audio con la supervisione dell'insegnante. - Modificare testi prodotti inserendo elementi grafici con l'aiuto della figura adulta. - Conoscere il significato del copyright. - Esplorare blog o siti con la guida dell'insegnante. - Conoscere la struttura base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basa la programmazione. <p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scrivere e revisionare testi scritti al computer in modo autonomo. - Creare diapositive digitali inserendo immagini, video e audio in modo autonomo. - Modificare testi prodotti inserendo elementi grafici. - Esplorare blog o siti. - Conoscere e applicare la struttura base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basa la programmazione. <p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare fogli di calcolo per visualizzare e analizzare dati. - Utilizzare software per attività di coding. - Creare blog o siti con la guida dell'insegnante. - Creare video, e-book, podcast, mappe e presentazioni digitali animate. 	<ul style="list-style-type: none"> - Programmi di video-scrittura e presentazioni digitali animate. - Software specifici per le discipline - Copyright e diritti d'autore - Algoritmo e codice a blocchi - Foglio di calcolo e applicazioni

Scuola Secondaria di primo grado

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA

4.SICUREZZA

COMPETENZE SPECIFICHE

4.1 PROTEGGERE I DISPOSITIVI

4.2 PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY

4.3 PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE

4.4 PROTEGGERE L'AMBIENTE

OBIETTIVI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none">- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso dei dispositivi digitali.- Conoscere le buone pratiche per utilizzare i dispositivi digitali (distanziamento, luminosità, postura, spegnimento sicuro del pc...).- Utilizzare e conservare in modo sicuro ed autonomo le proprie credenziali d'accesso.- Conoscere i vari sistemi di protezione dei propri dispositivi (impronta digitale, facciale, segni grafici). Conoscere le potenzialità di rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.- Navigare in internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati e sicuri affiancati dall'adulto.- Scegliere le modalità più appropriate per proteggere i dati personali.- Riconoscere i comportamenti che potrebbero mettere a rischio la propria salute e/o quella degli altri.- Riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. <p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none">- Eseguire i download e le stampe di documenti/ file anche attraverso l'accesso a Drive condivisi.- Navigare in internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati dall'insegnante in modo autonomo.- Conoscere e installare con la guida di un adulto software anti-virus.- Navigare in incognito su dispositivi non personali.- Proporre soluzioni per un utilizzo sostenibile delle tecnologie digitali. <p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none">- Navigare in internet in modo autonomo e sicuro.- Installare in modo autonomo software anti-virus.- Utilizzo sostenibile delle tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none">- Regole sulla sicurezza digitale (usare password complesse, effettuare sempre il logout).- Regole di sicurezza dei dispositivi (porre attenzione a cavi e prese elettriche).- Sistemi di protezione dei devices.- Regole di sicurezza di navigazione in rete.

Scuola Secondaria di primo grado

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA

5. RISOLVERE PROBLEMI

COMPETENZE SPECIFICHE

5.1 RISOLVERE PROBLEMI TECNICI

5.2 INDIVIDUARE FABBISOGNI E RISPOSTE TECNOLOGICHE

5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI

5.4 INDIVIDUARE DIVARI DI COMPETENZE DIGITALI

OBIETTIVI/ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Classe prima</p> <ul style="list-style-type: none">- Conoscere e applicare le procedure di accensione e spegnimento con la combinazione di tasti.- Conoscere le procedure di buon funzionamento della lavagna multimediale.- Individuare tra gli ambienti digitali proposti dall'insegnante quelli più adeguati alle esigenze personali.	<ul style="list-style-type: none">- Programmi, software- Processi metacognitivi- Accensione e spegnimento con l'uso della tastiera- Lavagne interattive multimediali
<p>Classe seconda</p> <ul style="list-style-type: none">- Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforma.- Conoscere le potenzialità creative di programmi.	
<p>Classe terza</p> <ul style="list-style-type: none">- Individuare tipologie e tecniche di presentazione di un compito funzionale al contesto e al contenuto.- Conoscere e utilizzare le potenzialità creative di programmi.- Riconoscere le proprie competenze digitali attraverso esperienze laboratoriali e compiti di realtà.	