

Curricolo delle competenze digitali

PREMESSA

La **competenza digitale** è ritenuta dall'Unione Europea **competenza chiave**, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Parlare di competenze digitali impone un punto di partenza più ampio: significa prima di tutto parlare di competenze, e quindi di percorsi didattici e piani pedagogici. Se l'obiettivo del nostro sistema educativo è sviluppare le competenze degli studenti, allora il ruolo della didattica per competenze, abilitata dalle competenze digitali, è fondamentale in quanto attiva processi cognitivi, promuove dinamiche relazionali e induce consapevolezza. Le competenze non si insegnano, si fanno acquisire, il legame tra competenze e nuovi ambienti di apprendimento è indubbiamente forte. Il primo passo è quindi fare tesoro delle opportunità offerte dalle tecnologie digitali per affrontare una didattica per problemi e per progetti. La nuova definizione delle competenze digitali passa per l'accettazione di una grande sfida sociale e civica ed economica che il digitale lancia al nostro tempo: formare la "**cittadinanza digitale**" e rinsaldare la consapevolezza degli effetti delle proprie relazioni e interazioni nello spazio online. Definire le competenze di cui i nostri studenti hanno bisogno è una sfida ben più ampia e strutturata di quella che il sentire comune sintetizza nell'uso critico della rete o nell'informatica. Va affrontata partendo da un'idea di competenze fatta di nuove alfabetizzazioni, ma anche e soprattutto di competenze trasversali e di attitudini da sviluppare. In particolare, occorre rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati anche all'interno dell'universo comunicativo digitale. Proprio per questo è essenziale lavorare sull'alfabetizzazione informatica e digitale, che mette al centro il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l'informazione.

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

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e della comunicazione. Le finalità formative delle TIC nella scuola 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.

COMPETENZE DIGITALI DECLINATE SECONDO LE CINQUE AREE DEL DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali) E DELLE LINEE GUIDA PER L'INSEGNAMENTO DELL'EDUCAZIONE CIVICA

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 (dall'elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare 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.

6 CITTADINANZA DIGITALE: capacità di un individuo di interagire consapevolmente e responsabilmente con gli sviluppi tecnologici in campo digitale.

SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenza chiave	Traguardi di competenza	Conoscenza	Abilità	Attività	Compiti significativi
Competenza digitale	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si interessa a macchine e strumenti tecnologici sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. - Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, segue un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	<ul style="list-style-type: none"> - il computer e i suoi usi. - Mouse. - Tastiera - Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, Lim, ecc...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere i vari strumenti di comunicazione attraverso il gioco. - Riconoscere il loro uso rispetto alla comunicazione con gli altri. - Conoscere le parti principali del computer. - Giocare con il mouse. - Usare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio per utilizzare i giochi proposti. - Individuare e aprire icone. - Disegnare con un applicativo lasciando spazio alla creatività personale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conversazione guidata sulle conoscenze e le abitudini comportamentali dei bambini nei confronti delle tecnologie. - Accensione del computer ed esplorazione delle principali funzionalità attraverso l'uso di giochi didattici e programmi di disegno. - Uso di giochi e software didattici. - Invenzioni di storie sia individuali che in gruppo (4-5 anni). - Realizzazione di disegni con Paint su personaggi della storia (4-5 anni). - Produzione di semplici testi verbali (5 anni). 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la tastiera. - Visionare immagini, opera artistiche, documentari.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSE PRIMA

Competenze	Traguardi	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p> <p>Area 6. <u>CITTADINANZA DIGITALE</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un contesto applicativo a partire dall'attività di studio. Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> Accendere e spegnere il computer. Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni. Utilizzare correttamente il mouse (cliccare, trascinare...). Utilizzare la tastiera. Saper utilizzare semplici programmi per disegnare (cliccare, trascinare Paint) e per giochi didattici (usa correttamente i comandi per aprire e chiudere). Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con il programma di videoscrittura (Word). Utilizzare la LIM, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi). Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education (fondamentale il coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma). Ricerca in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi. Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali. Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali. Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo 	<ul style="list-style-type: none"> Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, schermo e programmi. Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro) e uso del puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati. Le principali funzioni dei tasti della tastiera (simboli alfanumerici, spazio, invio, maiuscole-minuscole, segni di punteggiatura, cancellare, tasti direzionali). Riconoscere le icone dei programmi più utilizzati.. Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word). Attività di "Coding" (digitale e su carta pixel-art) Utilizzo del computer/Lim e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. Norme di comportamento nell'aula di informatica. Utilizzo di Classroom per visionare le attività caricate dall'insegnante: video/link /canz oncin e/...

		<p>corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.</p> <ul style="list-style-type: none">● Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.● Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano.● Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale.● Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.	
--	--	---	--

CLASSE SECONDA

Competenze	Traguardi	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p> <p>Area 6. <u>CITTADINANZA DIGITALE</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un contesto applicativo a partire dall'attività di studio. ● Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere e spegnere in modo corretto il computer. ● Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. ● Usare i principali comandi della tastiera. ● Aprire e chiudere un'applicazione. ● Utilizzare programmi di videoscrittura (Word) e disegno (Paint). ● Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico. ● Utilizzare la LIM, con la guida dell'insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi) ● Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education (fondamentale il coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma). ● Ricercare in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi. ● Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali. ● Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali. ● Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. ● Conoscere e applicare 	<ul style="list-style-type: none"> ● Uso corretto del Computer (accensione e spegnimento-riavvio). ● Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro). ● Consolidamento dell'utilizzo dei Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word). ● Utilizzo dei menù dei programmi usati (barra degli strumenti,...). ● Attività di "Coding"(digitale e su carta pixel- art). ● Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. ● Regole per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti. ● Utilizzo di Classroom per la visualizzazione e caricamento attività: video/link/canzoni/comparti tramite Google Documenti/...

		<p>semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.</p> <ul style="list-style-type: none">● Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.● Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano.● Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale.● Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.	
--	--	--	--

CLASSE TERZA

Competenze	Traguardi	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p> <p>Area 6. <u>CITTADINANZA DIGITALE</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un contesto applicativo a partire dall'attività di studio. ● Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere e spegnere in modo corretto il computer. ● Utilizzare il mouse e la tastiera. ● Aprire e chiudere un file. ● Creare una cartella personale. ● Aprire un nuovo documento ● Salvare il documento con nome in una cartella e/o su supporto removibile. ● Aprire e chiudere un'applicazione. ● Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere testi. ● Utilizzare software e applicativi offline e online per attività interattive di gioco didattico. ● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. ● Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici. ● Potenzialità e rischi nell'utilizzo della rete con il PC e gli altri dispositivi. ● Ricercare in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi. ● Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali. ● Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali. ● Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo corretto di mouse e tastiera. ● Utilizzo di Paint per la grafica e del programma di Videoscrittura (Word o Google Documenti). ● Cartelle e file: creazione, salvataggio, copia e incolla, eliminazione. ● Utilizzo di periferiche (chiavette USB, auricolari, cuffie,...) ● Attività di "Coding" attraverso diverse piattaforme. ● Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. ● Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario,). ● Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati.* ● Regole per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti. ● Utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education: accesso e conoscenza delle funzioni. ● Utilizzo di Classroom per il caricamento di

		<ul style="list-style-type: none">● Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.● Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.● Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano.● Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale.● Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.	elaborati:video/link/can zoni/compiti tramite Google Documenti/...
--	--	---	--

CLASSE QUARTA

Competenze	Traguardi	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p> <p>Area 6. <u>CITTADINANZA DIGITALE</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un contesto applicativo a partire dall'attività di studio. ● Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Usare i programmi di videoscrittura. ● Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura (Word-Google Documenti). ● Usare software didattici. ● Conoscere il programma presentazioni (PowerPoint-Presentazioni di Google) e le sue funzioni principali. ● Eseguire ricerche, on line, guidate. ● Iniziare a conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. ● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. ● Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati. ● Ricercare in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi. ● Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali. ● Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali. ● Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. ● Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le principali parti e funzioni del computer. ● Le funzioni di base di un PC e di un sistema operativo (icone, finestre di dialogo, cartelle, file). ● La gestione della stampa dei documenti. ● Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario, ...). ● Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati. ● Salvataggio e utilizzo di immagini reperite in rete (es. copia e incolla in un foglio di Word). ● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza nell'utilizzo della rete. ● Utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education: accesso autonomo e conoscenza delle funzioni ● Posta elettronica per lo scambio di messaggi. ● Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione. ● Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici

		<p>comunicazione digitale, quali tablet e computer.</p> <ul style="list-style-type: none">● Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche.● Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano.● Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale.● Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.	
--	--	--	--

CLASSE QUINTA

Competenze	Traguardi	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p> <p>Area 6. <u>CITTADINANZA DIGITALE</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un contesto applicativo a partire dall'attività di studio. ● Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Usare programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo. ● Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura, presentazione. ● Prendere visione del foglio di calcolo e delle sue principali funzioni. ● Usare software didattici. ● Saper trasferire dati dalle periferiche. ● Saper stampare. ● Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali... ● Semplici pratiche di problem-solving. ● Conoscere le potenzialità e rischi connessi all'uso delle reti e delle tecnologie informatiche. ● Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati. ● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente. ● Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati. ● Potenzialità e rischi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricerca di immagini e informazioni in rete. ● Utilizzo sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera. ● Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione. ● Procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo. ● Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. ● Pratiche di problem-solving: riavvio - semplici backup dei dati - installare e disinstallare un programma. ● Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. ● Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, protezione degli account, Social Network, messaggistica istantanea, ecc.). ● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza. ● Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione. ● Utilizzo di Classroom

		<p>nell'utilizzo della posta elettronica.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ricercare in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi. ● Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali. ● Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali. ● Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. ● Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer. ● Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle piattaforme didattiche. ● Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano. ● Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale. ● Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Riconoscere, evitare e contrastare le varie 	<p>per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici</p>
--	--	--	---

		forme di bullismo e cyberbullismo.	
--	--	------------------------------------	--