



CURRICOLO DIGITALE

Istituto Comprensivo Grossi – Treviglio

LA COMPETENZA DIGITALE

Considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente, la competenza digitale viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale. Il documento che al momento consente una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013 e Digcomp 2.0 del 2016). È a questo documento che ci si è riferiti per l'elaborazione del Curriculum Digitale dell'Istituto Comprensivo Grossi.

Curricolo digitale classe I, II e III Primaria

<p>INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p>			
Obiettivi madre	Obiettivi approfonditi	Abilità	Conoscenze
Alfabetizzazione su informazioni e dati	Primo approccio all'identificazione e al recupero di informazioni, parole chiave, ricerca di immagini	<p>Applicare le norme per il corretto utilizzo degli strumenti digitali</p> <p>Sperimentare l'utilizzo di motori di ricerca</p> <p>Approcciarsi al recupero di informazioni (parole chiave, immagini) e avviarsi alla ricerca guidata in rete</p>	<p>Conoscere le norme per il corretto utilizzo degli strumenti digitali</p> <p>Conoscere i principali motori di ricerca</p>
<p>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>			
Obiettivi madre	Obiettivi approfonditi	Abilità	Conoscenze
Creazione di contenuti digitali	Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità)	<p>Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer, LIM e le loro funzioni</p> <p>Utilizzare un sistema operativo e le relative funzioni (es.: creare un file e una cartella, salvare un file, funzioni drag and drop-copia e incolla, ecc.)</p> <p>Riconoscere e riprodurre algoritmi semplici, istruzioni, procedure</p> <p>Utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica</p> <p>Utilizzare applicazioni e giochi didattici</p>	<p>Conoscere i sistemi operativi</p> <p>Conoscere il computer e i suoi usi</p> <p>Conoscere le icone principali di Windows</p> <p>Conoscere i programmi di grafica</p> <p>Conoscere i programmi di videoscrittura</p>
<p>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>			
Obiettivi madre	Obiettivi approfonditi	Abilità	Conoscenze

Risolvere problemi	<p>Individuare problemi e risolverli con l'aiuto del digitale</p> <p>Adattare gli strumenti ai bisogni personali</p> <p>Progettare e realizzare semplici prodotti digitali /multimediali e utilizzare strumenti spiegando le fasi del processo</p> <p>Avviare al pensiero computazionale</p>	<p>Riconoscere e riprodurre algoritmi semplici, istruzioni, procedure</p> <p>Creare documenti /prodotti multimediali utilizzando i programmi conosciuti</p>	<p>Giochi didattici</p> <p>Coding</p>
--------------------	--	---	---------------------------------------

Curricolo digitale classe IV e IV Primaria

INFORMAZIONE: <i>identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</i>			
Obiettivi madre	Obiettivi approfonditi	Abilità	Conoscenze
Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>Avviare alla individuazione delle fonti</p> <p>Organizzare ed archiviare le informazioni</p>	<p>Utilizzare semplici procedure per ricavare dati e fare ricerche in Rete</p> <p>Organizzare e archiviare dati ed informazioni</p> <p>Avviarsi a valutare la credibilità e la validità delle fonti reperite in rete</p>	<p>Conoscere le strategie di ricerca in Rete</p> <p>Conoscere le procedure per creare e modificare una cartella archivio</p>
COMUNICAZIONE: <i>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, condividere opinioni e competenze; costruire relazioni virtuose.</i>			
Obiettivi madre	Obiettivi approfonditi	Abilità	Conoscenze
Comunicazione e collaborazione	<p>Comunicare ed interagire in ambienti digitali (es.: Google Workspace)</p> <p>Condividere risorse attraverso strumenti on-line</p> <p>Partecipare e collaborare attraverso strumenti digitali</p>	<p>Utilizzare semplici procedure per comunicare in rete</p> <p>Utilizzare le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva</p> <p>Utilizzare la rete e il Web in maniera consapevole e nel rispetto delle regole</p>	<p>Conoscere i sistemi di comunicazione mobile (e-mail, chat, social network...)</p> <p>Conoscere le regole relative all'uso dei sistemi di comunicazione mobile (e-mail,</p>

		di Netiquette e della legge	chat, social network...)
--	--	-----------------------------	--------------------------

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.

Obiettivi madre	Obiettivi approfonditi	Abilità	Conoscenze
Creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati Utilizzare il pensiero computazionale	Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie e software Avviarsi all'uso delle regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale	Conoscere i principi di base, le quotidiane e relative modalità di funzionamento dei principali dispositivi tecnologici Conoscere i principali dispositivi informatici di input ed output Conoscere i principali software applicativi utili per lo studio Conoscere le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale

SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

Obiettivi madre	Obiettivi approfonditi	Abilità	Conoscenze
Sicurezza	Conoscere i principi e l'importanza della protezione personale, della protezione dei dati, della protezione dell'identità digitali, delle misure di sicurezza	Individuare i rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici e adottare comportamenti preventivi Individuare i rischi nell'utilizzo della Rete e adottare i comportamenti preventivi e correttivi	Conoscere i rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici Conoscere i rischi dell'utilizzo della Rete con device diversi

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.

Obiettivi madre	Obiettivi approfonditi	Abilità	Conoscenze
Risolvere problemi	<p>Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale</p> <p>Adattare gli strumenti ai bisogni personali</p> <p>Innovare e creare usando la tecnologia</p>	<p>Individuare e utilizzare le procedure per risolvere problemi applicando strategie individuali e/o di gruppo</p> <p>Avviarsi ad usare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi</p> <p>Saper utilizzare le conoscenze possedute nei diversi ambiti disciplinari per realizzare progetti</p> <p>Utilizzare il coding per organizzare percorsi o attività sempre più complessi</p>	<p>Conoscere le procedure per risolvere problemi</p> <p>Conoscere la funzionalità di blocchi logici sempre più complessi (coding)</p>

Curricolo digitale Scuola Secondaria

INFORMAZIONE: *identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.*

Obiettivi madre	Obiettivi approfonditi	Abilità	Conoscenze
Informazione e Comunicazione	<p>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Individuare, spiegare e soddisfare i propri fabbisogni informativi</p> <p>Svolgere ricerche per trovare dati, informazioni e contenuti adatti negli ambienti digitali</p> <p>Scoprire e spiegare come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno</p>	<p>Motore di ricerca: parole chiave, ricerche avanzate</p>

		Elaborare e selezionare strategie di ricerca adeguate alle esigenze	
	Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Analizza, confrontare e valutare la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali	Criteri per verificare la validità delle informazioni anche con l'uso di applicazioni specifiche
	Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali	Utilizzo di cloud (Google Drive)
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.			
Obiettivi madre	Obiettivi approfonditi	Abilità	Conoscenze
Creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali	Creare e sviluppare contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali	Software di scrittura Presentazioni multimediali Videomaking (animoto, audacity, obs, video stop motion...)
	Rielaborare e integrare contenuti digitali	Modificare ed integrare informazioni e contenuti creandone di nuovi	Software di grafica (canva...) Ebook e storytelling (read.bookcreator.com...) Mappe (coogle, mindmaple, mindmeister...) Linee del tempo (sutori, storymap...)
	Licenze e copyright	Comprendere come le regole di copyright si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali	Regole di copyright
	Programmare	Elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	Pensiero computazionale, algoritmi e coding (code.org, scratch, open roberta...)
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.			

Obiettivi madre	Obiettivi approfonditi	Abilità	Conoscenze
Risolvere problemi	Risolvere problemi tecnici	Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali	Funzionamento base dei dispositivi e risoluzione di alcuni semplici problemi
	Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Individuare le esigenze e seleziona gli strumenti digitali adeguati Adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze	
	Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento	
	Identificare divari di competenza digitale	Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale Individuare e cogliere le opportunità di crescita personale offerte dalle tecnologie digitali	
SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.			
Obiettivi madre	Obiettivi approfonditi	Abilità	Conoscenze
Sicurezza	Protezione dei dispositivi	Individuare modi per proteggere dispositivi e contenuti digitali Essere consapevoli della presenza di rischi e minacce negli ambienti digitali	Dinamiche di base della sicurezza informatica

	Protezione dei dati personali e privacy	<p>Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali</p> <p>Utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stessi e gli altri</p>	Norme principali relative alla protezione dei dati e alla privacy
	Protezione della salute e del benessere	<p>Distinguere e spiegare modalità per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali</p> <p>Scegliere modalità per proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali</p> <p>Essere consapevoli che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale</p>	Individuazione dei contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, profili fake)
	Protezione dell'ambiente	Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo e discute modalità per proteggere l'ambiente	<p>Metalli rari e impatto ambientale</p> <p>Corretto smaltimento dei dispositivi elettronici</p> <p>Informatica ecologicamente sostenibile (riciclo, riuso)</p>

LIVELLI DI PADRONANZA

COMPETENZA DIGITALE

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE 1	BASE 2	INTERMEDIO 3	AVANZATO 4
	L'alunno/a, SE OPPORTUNAMENTE GUIDATO/A, svolge compiti semplici in situazioni note	L'alunno/a svolge SE SUPERVISIONATO DALL'INSEGNANTE, compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte abbastanza consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite	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.
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI, COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<p>Reperisce dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.</p> <p>Sceglie semplici tecnologie digitali per interagire, individua, solo se guidato, alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti</p>	<p>Reperisce dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali, confrontandoli con la supervisione dell'insegnante. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.</p> <p>Sceglie semplici tecnologie digitali per interagire e condividere dati, informazioni e contenuti se sollecitato dall'insegnante.</p>	<p>Realizza ricerche ben definite per trovare dati, informazioni e contenuti digitali, analizzando e confrontando il livello di credibilità. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare.</p> <p>Scegliere vari mezzi di comunicazione digitale per interagire e condividere in modo ben definito dati, informazioni e contenuti. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.</p>	<p>Organizza strategie personali di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti digitali più adatti, valutando l'affidabilità delle fonti. Organizza i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare, utilizzando diverse strategie di archiviazione.</p> <p>Utilizza consapevolmente varie tecnologie digitali per interagire nel modo più appropriato e utilizzare diverse strategie di condivisione</p>
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Produce semplici elaborati digitali (tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video...) solo se guidato.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video...) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di	Crea e pubblica contenuti digitali in vari formati, identificando e rispettando le regole di copyright e le licenze che si applicano a	Crea, anche in modo innovativo, modifica e pubblica contenuti digitali nei formati più adatti, rispettando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video.

		proprietà intellettuale.	dati, informazioni, immagini, audio e video.	
PROBLEM SOLVING	Utilizza se guidato dall'insegnante semplici strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni tecnologici.	Utilizza, supervisionato dall'insegnante, semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	Sceglie gli strumenti digitali e le adeguate risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni.	Sceglie in modo autonomo, creativo e consapevole, gli strumenti digitali più adeguati per soddisfare i propri bisogni.
SICUREZZA	Identifica semplici modi per proteggere i propri dispositivi; riconoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.	Identifica semplici modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.	Valuta i modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali; utilizza semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e per salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.	Sceglie il modo più appropriato per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; sceglie diverse modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.