

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"Terre del Magnifico"
CORTEMAGGIORE (PC) via XX Settembre,40
C.F. 80013930336 C. U. UFJUHQ
pcic805006@istruzione.it pcic805006@pec.istruzione.it
www.iccortemaggiore.edu.it
tel. 0523836569



CURRICOLO DIGITALE

Istituto Comprensivo "Terre del Magnifico" Cortemaggiore
Anno Scolastico 2023/2024

LA COMPETENZA DIGITALE

Considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del **Consiglio Europeo 2006** e successiva revisione **2018**), 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, Piano Scuola 4.0**).

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 **curricolo verticale**.

Non essendoci ancora, a livello nazionale, una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricoli digitali e nello sviluppo di un quadro di descrittori e di livelli attesi, il documento che sembra al momento consentire una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (**Digcomp del 2013, Digcomp 2.0 del 2016, Digcomp 2.1 del 2017**). È a questo documento che ci si è riferiti per l'elaborazione del Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo "Terre del Magnifico" di Cortemaggiore.



TRAGUARDI FORMATIVI

SCUOLA DELL'INFANZIA

| TRAGUARDI FORMATIVI | |
|--------------------------------|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA DIGITALE |
| | Al termine della SCUOLA DELL'INFANZIA |
| AREE DI COMPETENZA | COMPETENZE SPECIFICHE |
| COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE | <p>Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante i bambini di 5 anni sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• visionare immagini e filmati• iniziare ad usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)• ascoltare e comprendere semplici consegne operative• giocare con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare.• padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio- temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.• realizzare semplici elaborazioni grafiche• condividere un gioco, rispettare il proprio turno e le regole del gioco e dare il proprio contributo. |

TRAGUARDI FORMATIVI

SCUOLA PRIMARIA

| TRAGUARDI FORMATIVI | |
|--|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA DIGITALE |
| | Al termine della SCUOLA PRIMARIA |
| AREE DI COMPETENZA | COMPETENZE SPECIFICHE |
| INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali | <p>L'alunno:</p> <p>Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p> |
| COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale | <p>Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati. Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali.</p> |

| | |
|--|---|
| CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI Sviluppare contenuti digitali | Crea contenuti in semplici formati digitali. |
| SICUREZZA Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente | Utilizza le tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. |
| PROBLEM SOLVING Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali | Riconosce e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive. |

TRAGUARDI FORMATIVI

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

| TRAGUARDI FORMATIVI | |
|--|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA DIGITALE |
| | Al termine della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO |
| AREE DI COMPETENZA | COMPETENZE SPECIFICHE |
| INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI Ricerca, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali | L'alunno: Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; valuta l'affidabilità delle fonti trovate. Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. |
| COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale | Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri; condivide dati, informazioni e contenuti. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti. |
| CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI Sviluppare contenuti digitali | Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali. |

| | |
|--|---|
| SICUREZZA Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente | Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali ed è in grado di proteggere se stesso e gli altri dai possibili pericoli del cyberspazio. È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. |
| PROBLEM SOLVING Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali | Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali. |

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
|--|--|---|
| AREA DI COMPETENZA | PRIMARIA | SECONDARIA DI PRIMO GRADO |
| INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI | <ul style="list-style-type: none">- Utilizzare il monitor interattivo o la LIM come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente.- Usare dizionari digitali con il gruppo classe, guidato dall'insegnante.- Ricercare e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi.- Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.- Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando cartelle di archiviazione. | <ul style="list-style-type: none">- Utilizzare il monitor interattivo o la LIM come supporto all'apprendimento.- Usare dizionari digitali.- Ricercare e selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web.- Usare strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news.- Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) utilizzando vari metodi di archiviazione. |
| COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE | <ul style="list-style-type: none">- Interagire tramite chat ed email.- Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali.- Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali, sotto la guida dell'insegnante.- Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale. | <ul style="list-style-type: none">- Utilizzare chat ed e-mail per comunicare e collaborare.- Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali.- Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali.- Citare le fonti digitali; saper redigere una sitografia.- Compilare test, questionari e giochi didattici in formato digitale.- Utilizzare documenti digitali come supporto alle presentazioni orali. |
| CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI | <ul style="list-style-type: none">- Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi.- Utilizzare semplici programmi di grafica sotto la guida dell'insegnante.- Utilizzare i dati selezionati per produrre semplici documenti digitali, sotto la guida dell'insegnante. | <ul style="list-style-type: none">- Realizzare testi con programmi di videoscrittura.- Creare fogli di lavoro per il calcolo, tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali.- Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno.- Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini, audio e video. |

| | | |
|-------------------------------|--|---|
| <p>SICUREZZA</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy...), le tutele e le azioni possibili. - Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione. | <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (radioattività, privacy, cyberbullismo, ecc.). - Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password. - Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo. |
| <p>PROBLEM SOLVING</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali. - Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding. | <ul style="list-style-type: none"> - Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding. |

LIVELLI DI PADRONANZA

INIZIALE – BASE – INTERMEDIO – AVANZATO

| LIVELLI DI PADRONANZA | | | | |
|--|--|---|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | | COMPETENZA DIGITALE | | |
| AREA DI COMPETENZA | 1 INIZIALE | 2 BASE | 3 INTERMEDIO | 4 AVANZATO |
| INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI | <p>In modo guidato, l'alunno è in grado di:</p> <p>Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.</p> | <p>In modo pressoché autonomo, l'alunno è in grado di:</p> <p>Reperire dati, informazioni e contenuti tramite una semplice ricerca in ambienti digitali, confrontandoli. Comprendere come organizzarli, salvarli e ritrovarli.</p> | <p>In modo autonomo, l'alunno è in grado di:</p> <p>Realizzare ricerche ben definite per trovare dati, informazioni e contenuti digitali, analizzandoli e confrontandone il livello di credibilità. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare.</p> | <p>In modo autonomo, l'alunno è in grado di:</p> <p>Organizzare strategie personali di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti digitali più adatti, valutando l'affidabilità delle fonti. Organizzare i materiali trovati in modo da poterli salvare e recuperare, utilizzando diverse strategie di archiviazione.</p> |
| COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE | <p>Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire, riconoscendo alcune strategie per condividere dati, informazioni e contenuti.</p> | <p>Scegliere semplici tecnologie digitali per interagire e condividere dati, informazioni e contenuti.</p> | <p>Scegliere vari mezzi di comunicazione digitale per interagire e condividere in modo ben definito dati, informazioni e contenuti.</p> | <p>Usare varie tecnologie digitali per interagire nel modo più appropriato e utilizzare diverse strategie di condivisione.</p> |
| CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI | <p>Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali.</p> | <p>Identificare i modi per creare semplici contenuti digitali in alcuni formati.</p> | <p>Creare e pubblicare contenuti digitali in vari formati, identificando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video.</p> | <p>Creare, modificare e pubblicare contenuti digitali nei formati più adatti, rispettando regole di copyright e licenze che si applicano a dati, informazioni, immagini, audio e video.</p> |
| SICUREZZA | <p>Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi; riconoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.</p> | <p>Identificare semplici modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; distinguere semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica quando si utilizzano tecnologie digitali.</p> | <p>Organizzare modi per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali; utilizzare semplici modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.</p> | <p>Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali; scegliere diverse modalità per evitare rischi per la salute psicofisica e salvaguardare l'ambiente, quando si utilizzano tecnologie digitali.</p> |

| | | | | |
|-----------------|---|--|--|---|
| PROBLEM SOLVING | Identificare semplici strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni tecnologici. | Riconoscere semplici strumenti digitali e possibili risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni. | Scegliere strumenti digitali e adeguate risposte tecnologiche per soddisfare i propri bisogni. | Scegliere gli strumenti digitali più adeguati e risposte tecnologiche ben definite per soddisfare i propri bisogni. |
|-----------------|---|--|--|---|