

Istituto Comprensivo "E.Vanoni" di Ardenno

Via Liberta', 2 - 23011 Ardenno (SO)
Tel. +39 0342 662237 - Fax +39 0342 663042
E-mail soic815004@istruzione.it - PEC soic815004@pec.istruzione.it

SCUOLA PRIMARIA

CURRICOLO DIGITALE

IC ARDENNO – SCUOLA PRIMARIA
Curricolo per lo sviluppo della COMPETENZA DIGITALE

Normativa

Raccomandazioni Europee 2018

DEFINIZIONE: La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

Indicazioni Nazionali (come riviste nel 2018[1])

PROFILO IN USCITA AL TERMINE DEL PRIMO CICLO: Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

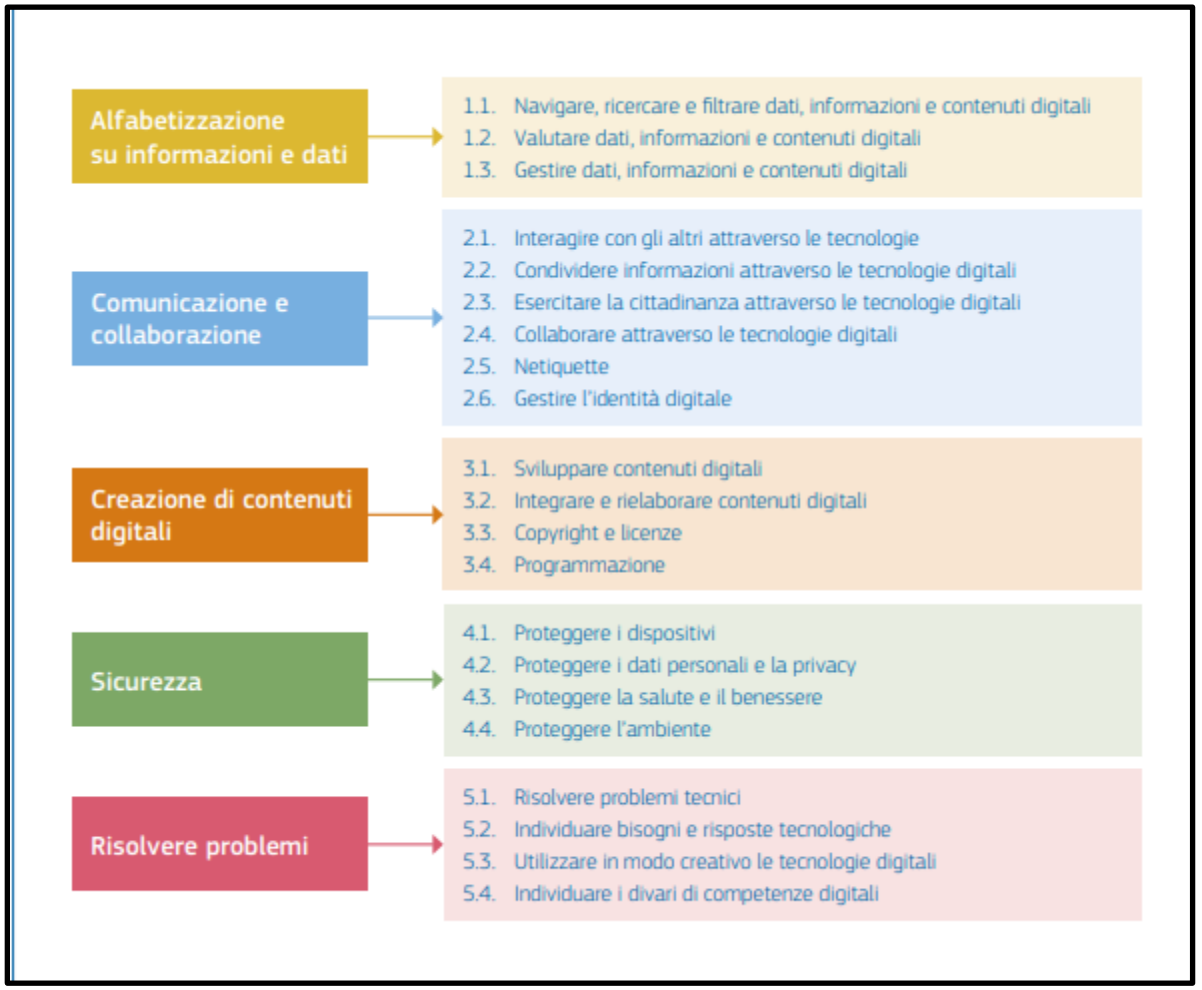
Traguardi per lo sviluppo delle competenze [2]

L'alunno:

- Individua/distingue/riconosce **le tecnologie dell'informazione e della comunicazione** appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti, ……), le utilizza con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette)
- Assume un approccio critico nei confronti **della validità, dell'affidabilità e dell'impatto dei dati** e **delle informazioni e dei contenuti** resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali che derivano dal loro uso.
- Comprende le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'innovazione, la **produzione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione** con gli altri, il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.
- È consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di **proteggere** da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.
- Esercita e gestisce la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

Competenze digitali DigComp [3]

Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Aggiornamento 2.2 del DigComp si concentra su "Esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza" (Dimensione 4).


Alfabetizzazione su informazioni e dati
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
Comunicazione e collaborazione
2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
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
Creazione di contenuti digitali
3.1. Sviluppare contenuti digitali
3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
3.3. Copyright e licenze
3.4. Programmazione
Sicurezza
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
Risolvere problemi
5.1. Risolvere problemi tecnici
5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche
5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
5.4. Individuare i divari di competenze digitali

Esiti Formativi	
Area di Competenza Nuclei Tematici	*Obiettivi di apprendimento[1] e relativi Livelli di competenza/padronanza*
	Classe PRIMA
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	**Conoscere i dispositivi tecnologici presenti a scuola e le principali parti che li compongono.** *(Lim-pc-tablet-monitor-tastiera-mouse…)*
	Accendere e spegnere il computer in modo corretto. *(individua pulsante accensione e icona di arresto sistema)*
	Accedere al proprio account istituzionale *(accesso ai Chromebook)*
	Giocare con alcune proposte ludiche a scopo didattico *(Wordwall, LearningApps, Code.org…)*
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.	**Conoscere la Netiquette**
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	**Scoprire e utilizzare i concetti base di programmazione attraverso attività: Pixel Art, Coding.**
SICUREZZA	**(Obiettivo esplicitato nel CURRICOLO DI ED. CIVICA- NUCLEO SVILUPPO SOSTENIBILE-CURA DI SÉ)**
RISOLVERE PROBLEMI	**Affrontare semplici situazioni, scomponendole nelle fasi principali.** *Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale*

Esiti Formativi	
Area di Competenza Nuclei Tematici	*Obiettivi di apprendimento[2] e relativi Livelli di competenza/padronanza*
	Classe SECONDA
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	**Conoscere le funzioni dei dispositivi tecnologici presenti a scuola e delle principali parti che li compongono.** *(Input-output)*
	Accendere e spegnere il computer in modo corretto. *(individua pulsante accensione e icona di arresto sistema)*
	Accedere al proprio account istituzionale *(accesso ai Chromebook)*
	Giocare con alcune proposte ludiche a scopo didattico *(Wordwall, LearningApps, Code.org…)*
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.	**Conoscere la Netiquette**
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	**Saper applicare alcuni concetti di base di programmazione attraverso attività: Pixel Art, Coding.**
	Giocare con alcune proposte ludiche a scopo didattico. *(Wordwall, LearningApps, Code.org…)*
SICUREZZA	**(Obiettivo esplicitato nel CURRICOLO DI ED. CIVICA- NUCLEO SVILUPPO SOSTENIBILE-CURA DI SÉ)**
RISOLVERE PROBLEMI	**Affrontare situazioni reali, scomponendole nelle fasi principali e ricercare per ognuna soluzioni.** ***Semplici sequenze di Istruzione/diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale***

Esiti Formativi	
Area di Competenza **Nuclei Tematici**	***Obiettivi di apprendimento[3] e relativi Livelli di competenza/padronanza***
	Classe TERZA
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	**Conoscere la terminologia informatica corretta e sapere utilizzare alcune app** *(utilizzo della piattaforma istituzionale: Drive, Classroom, google doc.)*
	Accedere al proprio account istituzionale *(accesso ai Chromebook)*
	Giocare con alcune proposte ludiche a scopo didattico *(Wordwall, LearningApps, Code.org…)*
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.	**Conoscere la Netiquette**
	Utilizzare le applicazioni per la comunicazione digitale: Mail, meet.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	**Saper applicare alcuni concetti di base di programmazione attraverso attività: Pixel Art, Coding.**
	Giocare con proposte ludiche a scopo didattico e progettarne alcune. *(Wordwall, LearningApps, Scratch, …)*
SICUREZZA	**Proteggere la propria salute e il proprio benessere fisico e psicologico (Obiettivo esplicitato nel CURRICOLO DI ED. CIVICA- NUCLEO SVILUPPO SOSTENIBILE-CURA DI SÉ)**
	Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.
RISOLVERE PROBLEMI	**Affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole negli aspetti principali e avviandosi a pianificare per ognuna alcune soluzioni.** *Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale*

Esiti Formativi	
Area di Competenza **Nuclei Tematici**	***Obiettivi di apprendimento[4] e relativi Livelli di competenza/padronanza***
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	***Classe QUARTA***
	Saper accedere all'informazione on line ricercando e selezionando le fonti attendibili **(ricerca tramite i diversi browser, utilizzo siti noti e specifici dell'argomento/disciplina…)**
	Conoscere la terminologia informatica corretta e sapere utilizzare alcune app *(utilizzo della piattaforma istituzionale: Drive, Classroom, google doc.)*
	Accedere al proprio account istituzionale *(accesso ai Chromebook)*
	Giocare con alcune proposte ludiche a scopo didattico *(Wordwall, LearningApps, **Coding,** Code.org…)* ***Coding: collegamento ipertestuale al curricolo coding***

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.	**Netiquette**
	Utilizzare alcune applicazioni per la comunicazione digitale: Mail-Meet
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	**Utilizzare alcune app** *(utilizzo della piattaforma istituzionale: Drive, Classroom, Documenti, Presentazioni, Padlet.)*
	Elaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibile **(utilizzo di app di Google, Classroom, Drive)**
	Giocare con proposte ludiche a scopo didattico e progettarne alcune. *(Wordwall, LearningApps, Scratch, …)*
SICUREZZA	**Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della piattaforma Google Workspace (Netiquette)** (*Obiettivo esplicitato nel CURRICOLO DI ED. CIVICA- NUCLEO CITTADINANZA DIGITALE)*
	Conoscere ed a individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere psicologico (Cyberbullismo, fake news, fishing ...) (*Obiettivo esplicitato nel CURRICOLO DI ED. CIVICA- NUCLEO CITTADINANZA DIGITALE)*
	Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.
RISOLVERE PROBLEMI	**Affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole negli aspetti principali e avviandosi a pianificare per ognuna le soluzioni più efficaci.** *Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale*

Esiti Formativi	
Area di Competenza **Nuclei Tematici**	***Obiettivi di apprendimento[5] e relativi Livelli di competenza/padronanza***
	Classe QUINTA
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	**Saper accedere all'informazione on line ricercando e selezionando le fonti attendibili (ricerca tramite i diversi browser, utilizzo siti noti e specifici dell'argomento/disciplina…)**
	Giocare con alcune proposte ludiche a scopo didattico *(Wordwall, LearningApps, **Coding**, Code.org…)* ***Coding: collegamento ipertestuale al curricolo coding***
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.	**Netiquette**
	Utilizzare alcune applicazioni per la comunicazione digitale: Mail-Meet
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	**Utilizzare alcune app** *(utilizzo della piattaforma istituzionale: Drive, Classroom, Documenti, Presentazioni, Padlet.)*
	Elaborare e salvare le informazioni in modo personale e condivisibile **(utilizzo di app di Google, Classroom, Drive)**
	Giocare con proposte ludiche a scopo didattico e progettarne alcune. *(Wordwall, LearningApps, Scratch, …)*
SICUREZZA	**Conoscere e rispettare le norme di comportamento nell'utilizzo della piattaforma Google Workspace (Netiquette)** (*Obiettivo esplicitato nel CURRICOLO DI ED. CIVICA- NUCLEO CITTADINANZA DIGITALE)*

	Saper accedere all'informazione on line ricercando e selezionando in fonti attendibili *(ricerca tramite i diversi browser, utilizzo siti noti e specifici dell'argomento/disciplina…)*
	Conoscere ed a individuare i rischi legati alla navigazione in rete e proteggere la propria salute e il proprio benessere psicologico (Cyberbullismo, fake news, fishing ...) (*Obiettivo esplicitato nel CURRICOLO DI ED. CIVICA- NUCLEO CITTADINANZA DIGITALE)*
	Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.
RISOLVERE PROBLEMI	**Affrontare le situazioni in modo analitico, scomponendole negli aspetti principali e avviandosi a pianificare per ognuna le soluzioni più efficaci.** *Sequenze di Istruzione – Diagrammi di flusso - Pensiero Computazionale*