ISTITUTO COMPRENSIVO “G. Parini” di Torrita di Siena

Scuola dell’Infanzia, Primaria e Secondaria di Primo grado

Via A. Meucci, 21 - 53049 TORRITA DI SIENA

Cod. fisc. 81004020525 – Cod. Min. SIIC80400C - Tel. 0577-685165

PEC: siic80400c@pec.istruzione.it- EMAIL: siic80400c@istruzione.it- SITO: www.ictorrita.edu.it

CURRICOLO COMPETENZE DIGITALI

COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018) “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 cibersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.
PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012): “L’alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e 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 la competenza digitale nel primo ciclo d’istruzione

Traguardi di competenza elaborati a partire dalle cinque aree e dai 21 indicatori che compongono il framework europeo DigComp2.1

Area 1. Informazione e Alfabetizzazione nella ricerca dei dati

	Al termine della Scuola dell' Infanzia	Al termine della Scuola Primaria	Al termine della Scuola Secondaria Primo Grado
		L'alunno	L'alunno
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali		- Individua le proprie esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. - Seleziona e aggiorna le proprie strategie di ricerca.	- Individua esigenze per la ricerca di dati, informazioni e contenuti digitali; accede ad essi e naviga al loro interno. - Elabora, seleziona e aggiorna le strategie di ricerca personali.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali		- Analizza, confronta e valuta dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati.	- Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		- Organizza, archivia e recupera dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.	- Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.

Area 2. Comunicazione e collaborazione

	Al termine della Scuola dell' Infanzia	Al termine della Scuola Primaria	Al termine della Scuola Secondaria Primo Grado
	Il bambino	L'alunno	L'alunno
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	- Esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. (Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante). - Visiona immagini presentate dall'insegnante.	- Interagisce utilizzando diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola e sceglie le più adatte al proprio contesto.	- Interagisce attraverso le più diffuse tecnologie digitali e individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali		- Condivide dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola. Cita correttamente le fonti.	- Condivide dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. - Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti.
2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.	- Visiona immagini o video presentati dall'insegnante ed effettua giochi utilizzando il mouse e le frecce direzionali. - Rispetta il proprio turno per eseguire giochi al computer.	- Partecipa alla vita della comunità scolastica attraverso l'utilizzo dei servizi digitali offerti dall'Istituto. - Utilizza le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva.	- Partecipa al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. - È in grado di utilizzare le opportunità offerte dalle principali tecnologie digitali per esercitare la cittadinanza attiva.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	- Padroneggiare prime abilità di tipo logico. - Inizia ad interiorizzare le coordinate spazio- temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.	- Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. - Contribuisce alla costruzione di risorse didattiche.	- Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. - Contribuisce alla costruzione di risorse e conoscenza collaborando attraverso le tecnologie.

2.5 Netiquette e linguaggio della comunicazione on line		- Applica le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale. - Adatta le modalità comunicative al destinatario.	- Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale. - Adatta le strategie comunicative a destinatari differenti. - È consapevole delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali.
2.6 Gestire l'identità digitale		- È consapevole della necessità gestire e proteggere la propria identità digitale.	- Costruisce e gestisce una o più identità digitali. - Protegge la propria reputazione online. - Controlla i dati che produce attraverso svariati strumenti, ambienti e servizi digitali.

Area 3. Creazione di contenuti digitali

	Al termine della Scuola dell' Infanzia	Al termine della Scuola Primaria	Al termine della Scuola Secondaria Primo Grado
	Il bambino	L'alunno	L'alunno
3.1 Sviluppare contenuti digitali.		- Crea contenuti digitali come mezzo di espressione personale.	- Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali.		- Modifica, personalizza ed integra informazioni e contenuti per crearne di nuovi e originali.	- Modifica, perfeziona ed integra informazioni e contenuti in un sistema di conoscenze preesistente, creandone di nuovi, originali e rilevanti.
3.3 Licenze e copyright		- Comprende le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale.	- Comprende come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.
3.4 Programmare		- Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.	- Progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale.

Area 4. Sicurezza

	Al termine della Scuola dell' Infanzia	Al termine della Scuola Primaria	Al termine della Scuola Secondaria Primo Grado
	Il bambino	L'alunno	L'alunno
4.1 Protezione dei dispositivi		- È consapevole del problema della sicurezza e adotta le principali misure al riguardo.	- Protegge dispositivi e contenuti digitali. - È consapevole del problema della sicurezza e considera gli aspetti legati all'affidabilità e alla privacy.
4.2 Protezione dei dati personali e privacy		- Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali.	- Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. - Sa utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stesso e gli altri. - Comprende che i servizi digitali adottano una informativa sulla privacy.
4.3 Protezione della salute e del benessere	- Riconosce le regole di utilizzo delle tecnologie digitali (regole su tempi di utilizzo delle strumentazioni).	- Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. - È consapevole 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.	- È in grado di evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. - È in grado di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti. - È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale.
4.4 Protezione dell'ambiente		È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.	È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

Area 5. Problem solving

	Al termine della Scuola dell' Infanzia	Al termine della Scuola Primaria	Al termine della Scuola Secondaria Primo Grado
	Il bambino	L'alunno	L'alunno
5.1 Risolvere problemi tecnici		- Individua e risolve i più semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.	- Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche		- Sceglie possibili soluzioni tecnologiche e strumenti digitali tra quelli proposti dalla scuola e utilizza i più idonei al proprio contesto. - Adatta le impostazioni degli ambienti digitali a bisogni specifici (ad es. per l'accessibilità).	Valuta le necessità e identifica, seleziona e utilizza strumenti digitali e possibili soluzioni tecnologiche. Adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l'accessibilità).
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Usa, con la guida dell'adulto, strumenti e tecnologie digitali per creare giochi o materiali. - Gioca con le tecnologie per abbinare, scegliere ricercare creare. -Comunica condivide, con adulti e coetanei, la propria esperienza mentre gioca	- Usa strumenti e tecnologie digitali per individuare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. - Individua e risolve situazioni problematiche in ambienti digitali didattici, con strategie individuali e/o collettive.	- 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.
5.4 Identificare divari di competenza digitale		- Comprende la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	- Comprende la necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale. - Sa cogliere nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

PROFILO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA		
Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.		
COSA VIENE CHIESTO DAL PROFILO – DESCRITTORE DELLA COMPETENZA-	Usa – Ricerca - Interagisce	**TUTTE LE DISCIPLINE**

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
USA	L'alunno: - usa con padronanza le tecnologie in contesti comunicativi concreti;	L'alunno: - usa le tecnologie in autonomia in contesti comunicativi concreti;	L'alunno: - usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti noti;	L'alunno: - usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti noti solo se guidato;
RICERCA	- ricerca e analizza dati per distinguere informazioni attendibili e funzionali allo scopo;	- ricerca dati per distinguere informazioni funzionali allo scopo;	- ricerca semplici informazioni adeguate alle richieste.	- ricerca semplici informazioni adeguate alle richieste solo se guidato.
INTERAGISCE	- Interagisce e utilizza in autonomia i mezzi per la comunicazione on line che conosce e applica i vari aspetti della netiquette ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale.	- Interagisce e utilizza i mezzi per la comunicazione on line dimostrando di conoscere gli aspetti importanti della netiquette	- Interagisce con semplici messaggi attraverso i canali di comunicazione digitale conosciuti, rispettando sufficientemente le regole della netiquette	- È avviato ad interagire in maniera adeguata attraverso i canali di comunicazione digitale, che deve imparare a conoscere e utilizzare nel rispetto (ancora parziale) delle regole della netiquette

SCUOLA SECONDARIA		
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.		
COSA VIENE CHIESTO DAL PROFILO – DESCRITTORE DELLA COMPETENZA-	**USO CONSAPEVOLE** **RICERCA CRITICA** **INTERAZIONE RESPONSABILE**	**TUTTE LE DISCIPLINE**

DESCRITTORI DELLA COMPETENZA	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
USO CONSAPEVOLE	L'alunno: Utilizza in maniera originale e responsabile i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa.	L'alunno: Utilizza autonomamente e in maniera adeguata i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa.	L'alunno: Utilizza in maniera elementare i diversi dispositivi e applicativi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa.	L'alunno: Guidato dall'adulto è in grado di utilizzare alcuni applicativi messi a sua disposizione sia nella scuola sia a casa.
RICERCA CRITICA	- Ricava in maniera autonoma e consapevole informazioni e concetti, scegliendo tra le risorse da consultare su sitografia data e/o piattaforme predisposte, con strumenti autorizzati, utilizzando e integrando anche conoscenze ed esperienze personali. - Classifica le informazioni in modo puntuale, preciso ed efficace rispetto ai criteri dati	Ricava in maniera autonoma e consapevole informazioni e concetti, scegliendo tra le risorse da consultare su sitografia data e/o piattaforme predisposte, con strumenti autorizzati, utilizzando e integrando anche conoscenze ed esperienze personali. - Classifica le informazioni in modo puntuale, preciso ed efficace rispetto ai criteri dati.	- Accede in maniera autonoma alle informazioni richieste, utilizzando le risorse e gli strumenti indicati (sitografia data e/o piattaforme predisposte). - Registra e analizza le informazioni raccolte e le classifica in modo puntuale e preciso rispetto ai criteri dati.	- Utilizza le risorse e gli strumenti indicati per accedere alle informazioni richieste. Ricava informazioni essenziali; è incerto nell'esecuzione delle operazioni di base per classificarle in modo efficace rispetto ai criteri dati.
INTERAZIONE RESPONSABILE	-Interagisce, in autonomia,in maniera adeguata e responsabile, facendo uso di un	- Interagisce in maniera corretta con soggetti diversi attraverso i canali di comunicazione digitale	Interagisce con semplici messaggi attraverso i canali di comunicazione digitale	È avviato ad interagire in maniera adeguata attraverso i canali di comunicazione digitale, che deve

	ampio spettro di mezzi per la comunicazione on line (e-mail, chat, sms, instant messages, blog, micro-blog, piattaforme...), applicando i vari aspetti della netiquette on line ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale e sa riconoscere ed evitare i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti -	(e-mail, chat, sms, instant messages, blog, micro-blog, piattaforme...), dimostrando di conoscere e rispettare le regole della netiquette e di riconoscere ed evitare i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti.	conosciuti, rispettando sufficientemente le regole della netiquette e riconoscendo i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti -	imparare a conoscere e utilizzare nel rispetto (ancora parziale) delle regole della netiquette ed evitando i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti.

POSSIBILI PERCORSI NEL DIGITALE

Alcune attività e strumenti utilizzati dagli insegnanti del nostro Istituto:

SCUOLA dell'INFANZIA

- Piattaforme ad uso dei docenti (Google Workspace Foundamental)

- Attività di coding:
    - Presentazione parolina "coding"
    - Ascolto del racconto introduttivo
    - Uso della LIM
    - Discussione e formulazione ipotesi
    - Giochi motori sulla lateralità
    - Giochi motori cooperativi
    - Attività mirate al consolidamento della motricità fine e della coordinazione oculo-manuale
    - Preparazione di percorso ad ostacoli guidato
    - Iniziare a giocare nei vari reticoli, camminando nelle caselle
    - Attuare strategie e arrivare alla meta attraverso il superamento di ostacoli
    - Osservazione e programmazione di un robot
    - Utilizzo di un Tablet (funzioni drag and drop)
    - Registrazione dei percorsi svolti su schede strutturate

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- Attività di coding: percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged). Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere
- pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte

- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione

- Realizzazione di ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti

- Digital Storytelling.

- Uso di Dizionari digitali, Atlanti digitali, libri digitali e audiolibri.

- Fruizione di video didattici in rete.

- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line

- Uso di Piattaforme per consultare, condividere e archiviare (Google Workspace Foundamental, Microsoft 365 A1, Genially, Canva, Adobe Spark, Scratch, Code.org).

- Uso di programmi utili alla creazione di Mappe concettuali (Supermappex, Mindomo,…)

- Approccio all'editing di video e foto (Photoshop)

- Percorsi volti all'uso consapevole delle nuove tecnologie e a contrastare il Cyberbullismo: Progetto Cyberbullismo.