



Ministero dell'Istruzione e del Merito

I.C. "Garibaldi"

Via G. Marconi, 46 - Tel. 02/61294190 20092 CINISELLO BALSAMO (Milano)

Cod. Fisc. 94581370155 - Cod. Min. MIIC8AR001

E-mail - miic8ar001@istruzione.it miic8ar001@pec.istruzione.it

Codice Univoco UFRWPT

CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO



Una scuola per accogliere, apprendere, crescere

PREMESSA

Una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del **Consiglio Europeo 2006** e successiva revisione **2018**) è la **competenza digitale**, 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 **curricolo verticale**.

Non essendoci ancora, a livello nazionale, una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricula 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 e Digcomp 2.1 del 2016)**. A questo documento l'Istituto Comprensivo G. Garibaldi di Cinisello Balsamo ha fatto riferimento per elaborare il suo Curricolo Digitale che prevede cinque aree di competenza:

- AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI
- AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE
- AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI
- AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA
- AREA DI COMPETENZA 5: PROBLEM SOLVIN

AREA DI COMPETENZE 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Navigare, ricercare, filtrare, 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.

Risultati attesi al termine del periodo indicato:

Scuola dell'Infanzia (ultimo anno)	Scuola Primaria Classe 3^a	Scuola Primaria Classe 5^a	Scuola Secondaria di 1° Classe 3^a
<p>Utilizzare le nuove tecnologie per avviare un rapporto creativo con l'informatica, per disegnare, colorare, inventare, stampare, costruire immagini</p> <p>Familiarizzare, con l'aiuto dell'adulto, con il computer e le sue periferiche: monitor, tastiera, mouse, unità centrale tower, stampante, cuffie, casse, pendrive, CD e DVD</p> <p>Ricerca e selezionare informazioni, immagini e video in base ad argomenti di interesse del gruppo classe o dei singoli alunni, guidato dall'insegnante.</p>	<p>Utilizzare la DIGITAL BOARD e/o la LIM come supporto all'apprendimento con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online, sotto la guida dell'insegnante.</p> <p>Usare dizionari digitali con il gruppo classe, guidato dall'insegnante.</p> <p>Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.</p> <p>Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando file e cartelle di archiviazione, guidato dall'insegnante.</p>	<p>Utilizzare la DIGITAL BOARD e/o la LIM come supporto all'apprendimento con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p> <p>Usare dizionari digitali con il gruppo classe, con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Selezionare informazioni utili e pertinenti alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.</p> <p>Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando cartelle di archiviazione, con la supervisione dell'insegnante</p> <p>Decodificare i messaggi proposti dai mass-media.</p>	<p>Utilizzare la DIGITAL BOARD come supporto all'apprendimento.</p> <p>Conoscere l'iconografia digitale e riconoscere app, ambienti visivi, applicativi e software simili e/o equivalenti</p> <p>Impostare in maniera semplice i device e le periferiche a disposizione.</p> <p>Usare dizionari digitali e enciclopedie online</p> <p>Ricerca e selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web.</p> <p>Usare strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news.</p> <p>Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) utilizzando vari metodi di archiviazione.</p> <p>Utilizzare caselle di posta elettronica, mail e strumenti di comunicazione dei documenti.</p> <p>Conoscere e distinguere negli usi i più comuni strumenti di messaggistica digitale</p> <p>Decodificare i messaggi proposti dai</p>

	Decodificare i messaggi proposti dai mass-media supportato dall'insegnante		mass-media in modo consapevole.
--	--	--	---------------------------------

AREA DI COMPETENZE 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Interagire, condividere informazioni e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale.

L'alunno: 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.

Risultati attesi al termine del periodo indicato:

Scuola dell'Infanzia (ultimo anno)	Scuola Primaria Classe 3 ^a	Scuola Primaria Classe 5 ^a	Scuola Secondaria di 1° Classe 3 ^a
<p>Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p> <p>Ricerca e individuare una storia audiovisiva con l'uso del computer o della Lim, con l'adulto.</p> <p>Rappresentare con altri linguaggi elementi narrativi di un racconto audiovisivo.</p>	<p>Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...)</p> <p>Conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto)</p> <p>Conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale)</p> <p>Capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.</p> <p>Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali, con la guida dell'insegnante.</p> <p>Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso piattaforme</p>	<p>Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali (es. tramite email specificando destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato) con la supervisione dell'insegnante</p> <p>Individuare con la guida dell'insegnante i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.</p> <p>Conoscere le modalità di condivisione dei contenuti.</p> <p>Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali.</p> <p>Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail e</p>	<p>Utilizzare chat ed e-mail per comunicare e collaborare.</p> <p>Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali (Classroom, Teams, Nuvola, Drive ecc.).</p> <p>Distinguere, e utilizzare la piattaforma GSUITE, utilizzare applicativi di office automation.</p> <p>Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e le piattaforme digitali.</p> <p>Compilare test, questionari e giochi didattici in formato digitale.</p> <p>Utilizzare documenti digitali (Powerpoint, Canva, Keynote, Prezi, Padlet, ecc.) come supporto alle presentazioni orali</p> <p>Citare le fonti digitali; saper redigere una sitografia.</p> <p>Utilizzare la fotografia digitale e conoscere i formati audio video</p>

<p>Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer in autonomia o in collaborazione con i compagni.</p>	<p>digitali, sotto la guida dell'insegnante.</p> <p>Avviare ed eseguire in autonomia giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, attraverso dispositivi digitali</p>	<p>piattaforme digitali, con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Eeguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale.</p> <p>Utilizzare Powerpoint come supporto alle presentazioni orali.</p>	
---	--	---	--

AREA DI COMPETENZE 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Sviluppare, integrare e rielaborare contenuti digitali.

L'alunno: crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.

Risultati attesi al termine del periodo indicato:

Scuola dell'Infanzia (ultimo anno)	Scuola Primaria Classe 3 ^a	Scuola Primaria Classe 5 ^a	Scuola Secondaria di 1° Classe 3 ^a
<p>Conoscere e sperimentare, con l'adulto, programmi di grafica, word e paint, saperne individuare l'icona.</p>	<p>Individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare</p> <p>Utilizzare programmi di videoscrittura (Word, ...) per elaborare semplici testi sotto la guida dell'insegnante.</p> <p>Utilizzare semplici programmi di grafica (Paint, ...) sotto la guida dell'insegnante.</p> <p>Completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito sotto la guida dell'insegnante.</p> <p>Leggere e creare semplici diagrammi di flusso.</p> <p>Elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet per</p>	<p>Utilizzare programmi di videoscrittura (Word, ...) per elaborare semplici testi.</p> <p>Utilizzare semplici programmi di grafica (Paint, ...).</p> <p>Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente.</p> <p>Creare semplici diagrammi, mappe e schemi per studiare, programmare e progettare oggetti anche digitali.</p> <p>Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini (Powerpoint, ...) sotto la guida dell'insegnante.</p>	<p>Realizzare testi con programmi di videoscrittura (Microsoft, Google, OpenSource, etc.).</p> <p>Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno (Paint, Gsuite, Tinkercad, ecc.). Utilizzare il ritocco fotografico e la manipolazione delle immagini digitali</p> <p>Creare diagrammi, mappe e schemi per studiare, programmare e progettare utilizzando applicativi e software.</p> <p>Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini, audio e video, usare la piattaforma GSUITE e/o programmi simili (Powerpoint, Canva, Keynote, Prezi, Padlet, siti web, ecc.).</p> <p>Creare fogli di lavoro per il calcolo, tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati con gli strumenti digitali.</p>

	risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	Creare fogli di lavoro per il calcolo , tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali, sotto la guida dell'insegnante.	
--	--	--	--

AREA DI COMPETENZE 4: SICUREZZA

Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy, la salute e il benessere propri e dell'ambiente.

L'alunno: 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.

Risultati attesi al termine del periodo indicato:

Scuola dell'Infanzia (ultimo anno)	Scuola Primaria Classe 3^a	Scuola Primaria Classe 5^a	Scuola Secondaria di 1° Classe 3^a
Prendere coscienza dei rischi correlati all'uso prolungato delle tecnologie digitali.	Conoscere le regole di base dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto. Iniziare a conoscere i potenziali rischi nell'uso di Internet e dei dispositivi digitali (con particolare riguardo alle problematiche relative alla validità delle fonti su Internet, alla presenza di contenuti non adeguati, alla simbologia di sicurezza sulle confezioni dei giochi, alla prevenzione delle dipendenze) e attuare comportamenti corretti a riguardo.	Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy, ...), le tutele e le azioni possibili. Conoscere i potenziali rischi nell'uso di Internet e dei dispositivi digitali (con particolare riguardo alle problematiche relative alla validità delle fonti su Internet, alla presenza di contenuti non adeguati, alla simbologia di sicurezza sulle confezioni dei giochi, alla prevenzione delle dipendenze) e attuare comportamenti corretti a riguardo. Conoscere le norme basilari della cittadinanza digitale e attuare comportamenti corretti a riguardo.	Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (privacy, cyberbullismo, ecc.). Essere consapevole dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (chat, social network, e-mail) e attuare comportamenti di prudenza e protezione adeguati a riguardo. Essere consapevole delle norme e delle Leggi che regolano il corretto utilizzo di chat, social network e siti web, attuando comportamenti sociali corretti, nel rispetto del prossimo e della Legge n°71 in materia di cyberbullismo.

Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.

Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.

Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.

Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password.

Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.

Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

AREA DI COMPETENZE 5: PROBLEM SOLVING

Risolvere problemi tecnici. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche. 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.

Risultati attesi al termine del periodo indicato:

Scuola dell'Infanzia (ultimo anno)	Scuola Primaria Classe 3 ^a	Scuola Primaria Classe 5 ^a	Scuola Secondaria di 1° Classe 3 ^a
Progettare un percorso sul reticolo (Coding unplugged) Giocare in squadra per programmare e utilizzare il linguaggio di programmazione (Robotica)	Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali con il supporto dell'insegnante. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding in piccolo gruppo.	Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding.	Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il linguaggio visivo, la comunicazione digitale e il coding.

METODOLOGIA

L'approccio alle tecnologie digitali viene utilizzato a supporto dei progetti e delle attività che si sviluppano nel corso dell'anno scolastico sulla base degli stili educativo-metodologici del team insegnanti dei tre ordini di scuola, nel rispetto del percorso di apprendimento degli alunni.

Il presente documento sarà oggetto di studio e di ricerca di soluzioni migliorative in relazione alla costante evoluzione del panorama digitale.