

CURRICOLO VERTICALE DI CITTADINANZA DIGITALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

AREE di COMPETENZA	DESCRITTORI di COMPETENZA
<p>Dal “Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei” (Framework EQF - DIGICOMP)</p> <p>INFORMAZIONE</p> <p>COMUNICAZIONE</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>SICUREZZA</p> <p>PROBLEM-SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali ➤ L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on-line, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti ➤ L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze ➤ L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile ➤ L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle 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 cibersecurity), 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 FORMATIVI

Al termine della Scuola dell'INFANZIA

- Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie

Al termine della Scuola PRIMARIA

- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie
- Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni
- Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione

Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago
- Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni
- Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA - Alunni sezione 5 anni

- ✓ Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti
- ✓ Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio
Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer
- ✓ Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli
- ✓ Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer
- ✓ Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici
- ✓ Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint)
- ✓ Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive
- ✓ Conoscere e utilizzare gli strumenti per "ritagliare" immagini
- ✓ Registrare e collegare audio a immagini e oggetti
- ✓ Lettura di una storia e rappresentazione grafica da parte dei bambini su sfondo colorato
- ✓ Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PRIMARIA

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza	Al termine della classe quarta	Al termine della classe quinta
<p>Accendere e spegnere il computer e la Lim.</p> <p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse).</p> <p>Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.</p> <p>Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura</p> <p>Utilizzare correttamente il mouse.</p> <p style="text-align: center;">Utilizzare la tastiera</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.</p> <p>Usare i principali comandi della tastiera.</p> <p>Aprire e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.</p> <p>Usare software didattici.</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Utilizzare il mouse e tastiera.</p> <p>Creare una cartella personale.</p> <p>Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</p> <p>Aprire e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Eseguire ricerche, on line, guidate.</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p>	<p>Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</p> <p>Usare corsivo, grassetto e sottolineatura</p> <p>Colorare un testo</p> <p>Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo</p> <p>Usare la formattazione del paragrafo</p> <p>Inserire elenchi puntati</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Eseguire ricerche, on line, guidate.</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Usare software di geometria</p>	<p>Inserire bordi e sfondi</p> <p>Utilizzare la barra del disegno</p> <p>Inserire WordArt e Clipart.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.</p> <p>Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.</p> <p>Inserire tabelle</p> <p>Usare software di geometria (Dè clic, GeoGebra ...)</p> <p>Navigare in Internet, attraverso un browser, in</p>

		Prendere visione del foglio di calcolo di Excel e delle sue principali funzioni.	(Dè clic, GeoGebra ...) Gestire righe e colonne di Excel. Inserire i dati nel foglio di lavoro. Conoscere PowerPoint e le sue funzioni principali.	alcuni siti selezionati. Conoscere i più comuni motori di ricerca. Creare un grafico con Excel Creare una diapositiva con PowerPoint inserendo immagini e/o audio e/o video. Creare un ipertesto.
--	--	--	---	---

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SECONDARIA di I GRADO

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza
<p>Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer</p> <p>Salvare i documenti anche su memoria rimovibile</p> <p>Utilizzare semplici programmi di grafica</p> <p>Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video</p> <p>Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali</p> <p>Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Usare software di geometria</p> <p>Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p> <p>Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)</p> <p>Fruire di video e documentari didattici in rete</p>	<p>Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling)</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali</p> <p>Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo</p> <p>Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini, disegno tecnico</p> <p>Usare software di geometria</p> <p>Fruire di video e documentari didattici in rete</p> <p>Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p> <p>Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</p>	<p>Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi</p> <p>Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling)</p> <p>Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo</p> <p>Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini e per disegno tecnico</p> <p>Usare software di geometria</p> <p>Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco</p> <p>Sviluppare il pensiero logico e algoritmico</p> <p>Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p> <p>Conoscere la struttura di base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione</p>

<p>Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p>	<p>Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p>	<p>Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo"</p> <p>"Output" in un sistema informatico</p> <p>Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni...</p> <p>Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme</p> <p>Fruire di video e documentari didattici in rete</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali</p> <p>Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p> <p>Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale di Internet per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)</p> <p>Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive)</p>
--	---	--

SCUOLA dell'INFANZIA

- Giocare a riconoscere le vocali: *Il castello di vocali*
- Giochi per imparare a maneggiare il mouse: *Patente mouse*
- Un gioco per memorizzare la posizione dei tasti sulla tastiera del computer: *Obiettivo Qwerty*
- Creare puzzles con immagini, foto o disegni in modo facile e divertente: *Puzzle Wizard*
- Imparare i giorni della settimana in italiano e inglese con l'aiuto di una rana colorata: *La rana Germana*
- Percorsi, labirinti e lettura di semplici parole: *Talpabeta*
- Tanti giochi per imparare a usare il mouse: *Primi Passi*
- Un programma che crea l'illusione di disegnare direttamente sullo schermo del Pc: *Scarabocchio*
- Un programma di disegno progettato per bambini, con tecniche molto semplici: *Drawing for children*

SCUOLE PRIMARIA e SECONDARIA di I GRADO

La conoscenza dei programmi base per la **scrittura**, la **presentazione**, il **calcolo** e il **disegno** costituisce la base per poter sperimentare le numerosissime App didattiche disponibili on line. La competenza nelle funzioni base di questi programmi, infatti, rende possibile l'adozione e l'utilizzo di altre applicazioni, sempre più complesse e strutturate.

ITALIANO E LINGUE STRANIERE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Writer di LibreOffice...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice)
- **Digital Storytelling** (Issuu, Storybird...)
- Dizionari digitali
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Libri digitali e audiolibri (Flipbook Maker Pro, ScribaEPUB...)

STORIA – GEOGRAFIA - SCIENZE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Writer di LibreOffice...))
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice....)
- **Digital Storytelling** (Issuu, Storybird...)

- Atlante digitale, Google maps, Google earth, Celestia (planetario)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, ...)

ARTE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Writer di LibreOffice...))
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice...)
- **Digital Storytelling** (Issuu, Storybird...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Approccio all'editing video (Windows Live Movie Maker)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, ...)
- Software specifici (Paint,, Draw di LibreOffice, Draw di OpenOffice, Photoshop, Tux Paint, Animata per animare immagini statiche...)
- Lettura opere d'arte dal web o da libri digitali

TECNOLOGIA

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Writer di LibreOffice...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot)
- Software specifici (LibreCAD disegno tecnico, Dè clic, Scratch 2.0 - versione Off-Line, per la programmazione di tipo "semplificato" (programmazione "per blocchi logici")
- Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati

MUSICA

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Writer di LibreOffice...)...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot)
- Software specifici (MuseScore comporre musica usando note e pentagramma)

MATEMATICA e SCIENZE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Writer di LibreOffice...)
- Strumenti per la raccolta dei dati, calcoli e formule e la loro elaborazione (Excel, Calc di LibreOffice, Calc di OpenOffice,
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Software specifici (Dèclic, Geoboard... strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)

ED. FISICA - RELIGIONE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Writer di LibreOffice...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot)