ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "A. M.RIBERI"
Corso Giovanni XXIII, 12 - 12023 CARAGLIO (CN) – C.F. 80011830041 Tel.: 0171 619043 –
E-mail: cnic804006@istruzione.it sito www.iccaraglio.gov.it

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

a cura del Team Digitale

La rivoluzione digitale che stiamo vivendo ormai da diversi anni richiede nuove conoscenze. Sviluppare le competenze digitali dei nostri studenti significa anche offrire loro una nuova dimensione di cittadinanza attiva e consapevole.

COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (“*Raccomandazione del Consiglio europeo relativa alla competenze chiave per l’apprendimento permanente”, C189/9, p.9, 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 cybersicurezza), 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.”

L’ I.C. Alfonso Maria Riberi di Caraglio, in base alle indicazioni provenienti dal Consiglio Europeo e dal MIUR, ha progettato e realizzato un percorso di accompagnamento rivolto alle scuole del I ciclo, per supportarle nell'elaborazione di curricoli finalizzati allo sviluppo della competenza digitale.

La scuola deve costruire degli ambienti di apprendimento in cui le tecnologie possano essere utilizzate con un atteggiamento di ricerca e collaborazione tra docenti e studenti al fine di favorire la comprensione critica, la "presa di coscienza" della complessità sociale e informativa. Da qui la necessità di dotare l’Istituto di un Curricolo Digitale per sviluppare competenze digitali, di facile replicabilità, utilizzo e applicazione e necessariamente verticale ed interdisciplinare.

Le **DIMENSIONI DELLE COMPETENZE DIGITALI**, come già evidente nella definizione iniziale delle Raccomandazioni Europee, sulle quali sarà possibile lavorare in classe sono:

- dimensione **TECNOLOGICA**: è importante far riflettere i più giovani sul potenziale delle tecnologie digitali come strumenti per la risoluzione di problemi della vita quotidiana;
- dimensione **COGNITIVA**: fa riferimento alla capacità di cercare, usare e creare in modo critico le informazioni condivise in Rete, valutandone credibilità e affidabilità;
- dimensione **ETICA E SOCIALE**: la prima fa riferimento alla capacità di gestire in modo sicuro i propri dati personali e quelli altrui, e di usare le tecnologie digitali per scopi eticamente accettabili e nel rispetto degli altri. La seconda pone l'accento sulle pratiche sociali e quindi sullo sviluppo di particolari abilità socio-comunicative e partecipative per maturare una maggiore consapevolezza sui nostri doveri nei riguardi di coloro con cui comunichiamo online.

Le **CINQUE AREE delle COMPETENZE DIGITALI**, in riferimento al DIGCOMP 2.1. (*Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali*), sono:

1. **ALFABETIZZAZIONE E DATI**: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
3. **CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**: creare e modificare nuovi contenuti; integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
4. **SICUREZZA**: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
5. **PROBLEM-SOLVING**: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali

attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

TRAGUARDI DI COMPETENZE		
Al termine della SCUOLA dell'INFANZIA	Al termine della SCUOLA PRIMARIA	Al termine della SCUOLA SECONDARIA di 1° GRADO
• 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.	• Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. • Utilizzare le principali applicazioni della piattaforma scolastica G-Workspace. • Utilizzare con un certo spirito critico le nuove tecnologie. • Usare il computer e la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni. • Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre documenti in diverse situazioni. • Utilizzare le principali applicazioni della piattaforma scolastica G-Workspace. • 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.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA - Alunni sezione 5 anni
➢ Creare ambienti immersivi dove i dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali. ➢ Visionare immagini, brevi filmati e documentari. ➢ Sperimentare semplici programmi di grafica. ➢ Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive. ➢ Dialogo e coinvolgimento delle famiglie per un uso limitato e consapevole delle tecnologie. ➢ Coinvolgimento delle famiglie per la condivisione di file e documentazione. ➢ Coding unplugged (capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni, di risolvere un problema in modo creativo, di creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi). ➢ Coding (prime esperienze con cody roby e blue bot).

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- Dimostra interesse per giochi multimediali.

- Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione anche attraverso le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni/comandi.
- Esegue attività in unplugged.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA 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
- Accendere e spegnere i diversi devices. - Conoscere le principali parti del computer (monitor, tastiera, CPU, mouse). - Utilizzare correttamente il mouse. - Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici. - Usare software didattici. - Pixel Art. - Utilizzare piccoli robot	- Accendere e spegnere in modo corretto i diversi devices. - Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. - Usare i principali comandi della tastiera. - Aprire e chiudere un'applicazione. - Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno. - Utilizzare programmi di coding. - Pixel Art. - Conoscere i principali	- Accendere e spegnere in modo corretto i diversi devices. - Utilizzare il mouse e la tastiera. - Aprire, chiudere un file. - Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi. - Usare software didattici. -Eseguire ricerche, on line, guidate. -Utilizzare programmi di coding.	-Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura. - Aprire, chiudere, salvare e copiare un file. - Creare una cartella personale. -Usare software didattici. -Conoscere i programmi di presentazione e le loro funzioni principali. - Eseguire ricerche, on line, guidate. -Iniziare a conoscere	-Usare programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo. - Utilizzare correttamente gli strumenti grafici principali dei programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo. - Usare software didattici. -Usare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. -Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso

(es. blue bot,). - Eseguire attività in unplugged (es. cody-roby) - Coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma scolastica G-Workspace.	blocchi. - Utilizzare piccoli robot (es. blue bot-matatalab) - Coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma scolastica G-Workspace.	-Conoscere ed utilizzare i principali blocchi. - Utilizzare robot (es.mind, ozobot) - Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di G-Workspace. -Utilizzare la posta elettronica.	potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. -Utilizzare programmi di coding (Es. Scratch) - Utilizzare Lego WeDo. -Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite. - Utilizzare la posta elettronica per corrispondere (Account Studente G-Workspace)	delle tecnologie informatiche. - Navigare in internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati. - Utilizzare programmi di coding - Utilizzare Scratch, Lego WeDo. -Uso della interattività e del movimento per la realizzazione di giochi multimediali. -Creare disegni geometrici con il codice. -Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di G-Workspace. -Utilizzare la posta elettronica per corrispondere (Account Studente G-Workspace) inserendo allegati.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di 1° grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di G-Workspace con il proprio account studente.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Costruisce presentazioni.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- Conosce i principi base del coding.
- Utilizza ambienti editor.
- Utilizza software di progettazione.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SECONDARIA DI 1° GRADO		
Al termine della classe PRIMA	Al termine della classe SECONDA	Al termine della classe TERZA

-Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer. -Salvare i documenti -Creare presentazioni inserendo immagini,audio,video. -Manipolare e modificare testi prodotti, inserendo elementi grafici. -Conoscere l'uso della LIM e le sue principali funzionalità. -Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante. -Usare software di geometria. -Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. - Accedere e consultare il registro elettronico della scuola. -Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di G-Workspace. -Utilizzare la posta elettronica. -Utilizzare internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, facendo riferimento ad una lista di fonti fornita dall'insegnante. -Saper accedere all'e-book dei libri di testo per visionare contenuti digitali e test on line. -Proteggere i dispositivi. -Proteggere i dati personali e la privacy. -Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news). -Conoscere il significato e l'importanza	-Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo. -Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. -Realizzare mappe concettuali, quiz. -Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, grafici di vario tipo. -Utilizzare programmi per la realizzazione di video. -Usare software di geometria -Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. -Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. -Proteggere i dispositivi. -Proteggere i dati personali e la privacy. -Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dall'insegnante. -Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/ file. -Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di G-Workspace. -Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente G-Workspace) inserendo allegati. -Uso dell'e-book del libro di testo per accedere a contenuti digitali e test on line. -Riconoscere contenuti pericolosi, fraudolenti nella rete. -Conoscere l'importanza del rispetto del	-Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. -Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video, link. -Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. -Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, grafici statistici, individuazione dei dati statistici(moda, media, mediana) -Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni, immagini e disegno tecnico. -Uso di software di geometria. -Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco. -Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. -Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme on line. -Fruire di video e documentari. -Proteggere i dispositivi. -Proteggere i dati personali e la privacy. -Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare(motori di ricerca,sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news). -Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/ file. -Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di G-Workspace.

del rispetto del copyright.	copyright e saper verificare contenuti prima del loro utilizzo.	-Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente G-Workspace) inserendo allegati.