Istituto d'Istruzione Omnicomprensivo"Decio Celeri"
Scuola dell'infanzia–Scuola Primaria–Scuola Secondaria di I Grado
Liceo Artistico –Classico –Scientifico Tradizionale–Scienze Applicate
Via Nazario Sauro,2 -24065Lovere(BG)–Tel.035 983177–C.F.81004920161–Cod.Mecc.BGIS0010
www.omnicomprensivodecioceleri.edu.it ***e-mail:***bgis00100 ***posta certificata:***bgis00100r@pec.istruzione.it



CURRICOLO DIGITALE scuola primaria e secondaria di I grado

La redazione del documento è basata sul "*Curriculum per lo sviluppo della competenza digitale*", elaborato dai docenti della Rete Scuole "Valli Del Noce"e realizzato in collaborazione con Iprase, e opportunamente rielaborato e adattato considerando le esigenze della nostra scuola primaria e secondaria di I grado di Lovere (BG).

Questo documento è un'applicazione concreta del modello europeo DigiComp per la scuola dell'obbligo.

AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

In autonomia e risolvendo semplici problemi gli alunni sono in grado di:

- avere chiare le proprie necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);
- eseguire l'analisi e il confronto di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

AREA 2 e 3 - Comunicazione e collaborazione; costruzione di contenuti digitali

In autonomia e risolvendo semplici problemi sono in grado di:

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per costruire individualmente o in collaborazione con altri prodotti multimediali;
- utilizzare la tecnologia per informarsi su fatti e problemi sviluppando la propria capacità critica;
- registrarsi ad un sito online indicato dal docente;
- nelle attività del Giornalino scolastico selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del Copyright;
- indicare le fonti di informazione.

AREA 4 – Sicurezza

In autonomia e risolvendo semplici problemi sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto degli strumenti digitali;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy, ad esempio conoscendo i rischi legati alla pubblicazione di immagini private;
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica con l'utilizzo delle tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

AREA 5 - Risolvere problemi

In autonomia gli alunni sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;
- usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento;

- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

PREMESSA

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla.
Competenza digitale significa padroneggiare le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto di se stessi e degli altri, sapendone prevenire ed evitare i pericoli.

	TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLE CLASSI				
	CL 1	CL 2	CL 3	CL 4	CL 5
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI	-Utilizza la LIM come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente. - Usa strumenti e linguaggi digitali con il gruppo classe, guidato dall'insegnante. -Utilizza le nuove tecnologie per giocare e svolgere compiti.	-Utilizza la LIM come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente. - Usa strumenti e linguaggi digitali con il gruppo classe, guidato dall'insegnante. -Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire semplici informazioni (guidato o in autonomia)	- Ricerca e raccoglie informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi. - Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. -Utilizza le nuove tecnologie per svolgere compiti.	- Ricerca e raccoglie informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi. - Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. - Organizza i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando cartelle di archiviazione. -Utilizza le nuove tecnologie per svolgere compiti.	- Ricerca e raccoglie informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi. - Seleziona informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. - Organizza i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando cartelle di archiviazione. -Utilizza le nuove tecnologie per svolgere compiti.

COLLABORAZIONE E COMUNICAZIONE	- Utilizza dispositivi digitali (tablet e computer). -Conosce e utilizza alcune potenzialità dei dispositivi. - Esegue test e giochi didattici, compila questionari in formato digitale. - Interagisce tramite email.	- Utilizza dispositivi digitali (tablet e computer). -Conosce e utilizza alcune potenzialità dei dispositivi. - Esegue test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale. - Interagisce tramite email.	- Utilizza dispositivi digitali (tablet e computer) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali. -Conosce e utilizza diverse potenzialità dei dispositivi. -Interagisce tramite email. - Scarica e condivide contenuti digitali attraverso e-mail e piattaforme digitali, con la guida dell'insegnante. - Esegue test e giochi didattici; compila questionari in formato digitale.	- Utilizza dispositivi digitali (tablet e computer) per collaborare e comunicare con gli altri su piattaforme digitali. - Scarica e condivide contenuti digitali attraverso e-mail e piattaforme, con la guida dell'insegnante. - Esegue test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale. -Prende consapevolezza dell'importanza delle TIC per diffondere informazioni.	-Interagisce tramite email. - Utilizza dispositivi digitali (tablet e computer) per collaborare e comunicare con gli altri su piattaforme digitali. - Scarica e condivide contenuti digitali attraverso e-mail e piattaforme. - Esegue test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale. -Prende consapevolezza dell'importanza delle TIC per diffondere informazioni -Utilizza le TIC come mezzi utili per svolgere una vasta serie di attività.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	- Utilizza semplici programmi con la guida dell'insegnante.	- Utilizza semplici programmi con la guida dell'insegnante. -Sperimenta programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi. - Produce semplici documenti digitali, con la guida dell'insegnante.	- Utilizza alcuni software digitali con l'aiuto dell'insegnante. -Utilizza programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi. - Produce documenti digitali utilizzando i dati selezionati, con la guida dell'insegnante.	- Utilizza software digitali con la guida dell'insegnante. -Utilizza programmi di videoscrittura per elaborare testi. - Produce documenti digitali utilizzando i dati selezionati.	- Utilizza software digitali. - Ricerca le informazioni per produrre documenti digitali in modo creativo e autonomo. -Opera su diversi device digitali per esplorare, archiviare, modificare risorse, utilizzando diversi linguaggi.
SICUREZZA	- Ha cura dei dispositivi digitali a disposizione. -Inizia a prendere consapevolezza dei tempi e dei modi corretti per la fruizione degli strumenti digitali. -Conosce le regole dell'utilizzo delle tecnologie	- Ha cura dei dispositivi digitali a disposizione. -Ha consapevolezza dei tempi e dei modi corretti per la fruizione degli strumenti digitali. -Conosce le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali.	- Ha cura dei dispositivi digitali a disposizione. -Conosce le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy...). -Inizia a prendere consapevolezza delle	- Ha cura dei dispositivi digitali a disposizione. -Conosce le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy...).	- Ha cura dei dispositivi digitali a disposizione. -Conosce le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy...).

	digitali.		norme essenziali che bisogna rispettare per la propria tutela.	-Inizia a prendere consapevolezza delle norme essenziali che bisogna rispettare per la propria tutela e altrui; comprende che ciò che produce implica responsabilità personale e sociale.	-Prende consapevolezza delle norme che bisogna rispettare a tutela propria e altrui; comprende che ciò che produce implica responsabilità personale e sociale.
RISOLVERE PROBLEMI	- Sviluppa il pensiero logico attraverso semplici attività di coding.	- Sviluppa il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding.	- Sviluppa il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding. -Individua semplici problemi d'uso delle tecnologie digitali e cerca soluzioni con la guida dell'insegnante.	- Sviluppa il pensiero logico e algoritmico anche attraverso attività di coding. -Individua problemi d'uso delle tecnologie digitali ed elabora soluzioni con la guida dell'insegnante.	- Sviluppa il pensiero logico e algoritmico anche attraverso attività di coding. -Individua problemi d'uso delle tecnologie digitali ed elabora soluzioni.

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLE CLASSI

	CLASSE PRIMA	CLASSI SECONDA e TERZA
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	- Conoscere i principali motori di ricerca. - Con l'aiuto del docente e/o con l'ausilio del libro di testo individuare alcune parole chiave per una ricerca. - Organizzare e archiviare contenuti digitali per utilizzarli e recuperarli in ricerche personali. - Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: ● organizzare i contenuti in cartelle e sottocartelle; ● utilizzare alcuni siti web forniti dal manuale/testo scolastico digitale. - Orientarsi in alcuni siti web per trovare informazioni.	- Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. - Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. - Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili, prestando attenzione alle bufale e alle *fake news*. - Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli in modo personale e originale. - Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: ● organizzare i contenuti in cartelle e sottocartelle utilizzando nomi appropriati; ● utilizzare alcuni siti web forniti dal manuale/testo scolastico digitale in autonomia e in base alle richieste. - Orientarsi in alcuni siti web per trovare informazioni.

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE – COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	- Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. - Comprendere le funzioni di condivisione e di visualizzazione di file all'interno della GSuite della scuola. - Inviare e-mail complete dall'account scolastico tenendo conto del destinatario. - In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, tramite la classe virtuale. - Con l'aiuto dell'insegnante scaricare e condividere file nel formato corretto. - Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. - Creare prodotti multimediali rispettando le indicazioni del docente e curando la grafica. - Realizzare un filmato con applicazioni di base. - Nelle attività di Giornalino scolastico utilizzare strategie di ricerca e di copia-incolla rispettando le leggi del Copyright. - Utilizzare SCRATCH per ● creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; ● sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti); ● svolgere attività di geometria; ● partecipare (eventualmente) alla CodeWeek.	- Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. - Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. - Utilizzare l'account scolastico in autonomia e responsabilità per: ● inviare e-mail complete tenendo conto del destinatario; ● creare e condividere in autonomia e in cooperative learning file di diverso tipo, ad esempio con Google Workspace, Canva, Genially ecc; ● inserire autonomamente le fonti all'interno dei propri prodotti multimediali; ● lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti. - Curare la grafica e la morfosintassi dei propri lavori multimediali. - Realizzare un filmato con diverse app. -Utilizzare programmi di videoscrittura musicale. -Inserire suoni, voci e musica in prodotti multimediali. - Nelle attività di Giornalino scolastico utilizzare strategie di ricerca e di copia-incolla rispettando le leggi del Copyright. - Utilizzare SCRATCH per ● creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; ● sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti); ● svolgere attività di geometria; ● partecipare (eventualmente) alla CodeWeek.
SICUREZZA	- Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". - Conoscere, conservare e ricordare le credenziali del proprio account. - Riflettere e discutere sull'importanza di una comunicazione adeguata e rispettosa sui canali social. - Riflettere con la classe sui rischi legati ai social, all'uso eccessivo dei videogiochi e sulle conseguenti emozioni.	- Conoscere, conservare e ricordare le credenziali del proprio account. - Riflettere e discutere sull'importanza di una comunicazione adeguata e rispettosa sui canali social e applicare ciò nella vita quotidiana. - Riflettere con la classe sui rischi legati ai social (catfish, grooming, sextorsion, revenge porn, cyberbullismo…), all'uso eccessivo dei videogiochi e sulle conseguenti emozioni e sulle implicazioni legali.

		- Non falsificare i propri dati o creare falsi profili, anche solo per gioco.
RISOLVERE PROBLEMI	- Utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili in dotazione o personali. - Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). - Riconoscere tra i servizi digitali conosciuti i più adatti alle proprie esigenze. - Utilizzare le funzioni di base per costruire testi e presentazioni ecc. - Ricercare video-tutorial per esigenze didattiche/personali.	- Utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili in dotazione o personali rispettando le regole del laboratorio informatico. - Saper utilizzare con consapevolezza i servizi digitali e le varie periferiche. - Utilizzare diverse funzioni, anche avanzate, per costruire testi, presentazioni, video ecc.