



I.C. MONTE SAN VITO

CURRICOLO

IN VERTICALE DELLE

COMPETENZE DIGITALI

A tre anni dalla pubblicazione del **Piano Nazionale Scuola Digitale**, consideriamo il **Curricolo in verticale delle Competenze Digitali** come una delle azioni chiave nella definizione del rapporto tra la nostra offerta formativa e l'innovazione tecnologica, tra il successo formativo dei nostri studenti e il loro futuro.

La **rivoluzione digitale** che stiamo vivendo ormai da diversi anni, legata all'esplosione di dati, informazione e comunicazione, connettività e tecnologie, richiede **nuove conoscenze** ma soprattutto **nuove consapevolezze**. Sviluppare le competenze digitali dei nostri studenti significa anche offrire loro una nuova dimensione di **cittadinanza attiva e consapevole**.

Una scelta molto precisa che vuole posizionare il nostro sistema educativo, e il Piano Nazionale Scuola Digitale, all'avanguardia nella definizione degli obiettivi formativi rispetto alla rivoluzione digitale in corso. Una precisa tendenza allo sviluppo tecnologico, che si fonda su due parole: **spirito critico e responsabilità**.

Le tecnologie sono diventate centrali ad ogni attività umana, e lo saranno a maggior ragione nei prossimi decenni. Ma occorre averne conoscenza e padronanza, responsabilità, cautela e spirito critico nel loro utilizzo, passivo e attivo. Non è questione solo di utilizzare le tecnologie per sperimentarle con le proprie mani, bensì passare dall'essere meri consumatori a **partecipanti attivi e produttori**. L'obiettivo più alto è quello di stimolare gli studenti a riflettere sulle profonde implicazioni sociali, culturali ed etiche che il cambiamento tecnologico porta con sé, formando cittadini che sappiano fare un uso costruttivo e positivo degli infiniti strumenti che ogni giorno hanno a disposizione.

È impensabile pertanto delegare la funzione educativa in campo digitale a un mondo governato da rapide dinamiche tecnologiche. La scuola non può esserne estranea.

Da qui la necessità di dotare l'Istituto di un **Curricolo Digitale** ossia di un **percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali**, di facile replicabilità, utilizzo e applicazione e necessariamente verticale. Un Curricolo Digitale con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare, declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere innovativo, teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche.

Le competenze digitali sono declinate secondo i **cinque nuclei fondanti** del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali):

1. **INFORMAZIONE**: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **COMUNICAZIONE**: 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**: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); 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.

INFANZIA

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
Competenze digitali Imparare ad imparare	1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni (disegno...)	DISEGNO Fare un disegno con i più comuni programmi (Paint, Tux Paint...)
	2. COMUNICAZIONE: 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: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); 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.	Saper utilizzare in modo guidato il computer	Utilizzo del mouse (cliccare, trascinare...) Utilizzo della tastiera
	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.	Saper utilizzare la tecnologia per la risoluzione di problemi	Attività di robotica educativa: Bee Bot Leggo

PRIMARIA (I-II ANNO)

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
Competenze digitali Imparare ad imparare Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche	1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni (videoscrittura, disegno...)	Aprire e chiudere un programma/ Applicazione WORDPROCESSOR Aprire un nuovo documento Digitare e formattare un testo Salvare il documento DISEGNO Fare un disegno con i più comuni programmi (Paint, Tux Paint...)
	2. COMUNICAZIONE: 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.	Prendere consapevolezza del web e dei suoi rischi	Effettuare una consultazione della rete su un argomento specifico, attraverso la guida di una figura adulta di riferimento
	3. CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); 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.	Saper utilizzare in modo guidato il computer e le principali periferiche	Discriminare e denominare la macchina computer e le sue periferiche Accendere e spegnere il computer Utilizzo del mouse (cliccare, trascinare...) Utilizzo della tastiera
	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	Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi	Utilizzo di software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico Attività di coding unplugged Attività di robotica educativa: Bee Bot Lego

	creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.		
--	--	--	--

PRIMARIA (III-IV ANNO)			
COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
Competenze digitali Imparare ad imparare Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche	1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti	
	2. COMUNICAZIONE: 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: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); 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.	Saper utilizzare le principali funzioni della LIM per la realizzazione di prodotti	Utilizzo della videoscrittura: Saper scrivere e formattare testi Utilizzo degli strumenti di disegno Utilizzo del foglio di calcolo: Saper tabulare dati Saper costruire diagrammi Utilizzo degli strumenti del programma Smart
	4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza,	Acquisire il concetto di protezione dei dati personali	Saper impostare una password per proteggere i documenti prodotti

	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.	Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi Saper utilizzare la tecnologia per un primo approccio al pensiero computazionale (coding)	Utilizzo di software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico Attività di coding unplugged Attività di robotica educativa: Lego We Do Applicativo online "Ora del Codice"

PRIMARIA (V ANNO)

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
Competenze digitali Imparare ad imparare Consapevolezza ed espressione culturale	1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti	Creare cartelle, gestire file Saper trasferire dati dalle periferiche
	2. COMUNICAZIONE: 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.	Saper esplorare le principali risorse locali (del computer) per la gestione di file e cartelle e saper gestire le principali periferiche (macchina digitale, pen drive, scanner...)	Accedere alla rete web e ricercare informazioni consultando repertori, siti didattici, dizionari online Saper ricevere e inviare una mail (ad esempio facendo mail di classe o usando YOPmail)
	3. CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare;	Saper navigare la rete per ricavare informazioni Saper utilizzare le diverse	Utilizzo di programmi di videoscrittura Saper scrivere e formattare testi Saper inserire immagini, tabelle e oggetti Saper stampare

Competenze sociali e civiche	conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.	forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione via web	<p>Utilizzo del foglio di calcolo: Saper tabulare dati Saper costruire diagrammi</p> <p>Utilizzo delle mappe Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0</p> <p>Utilizzo di strumenti di presentazione Saper costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0 (es. Libre Office Impress o Padlet o strumento Presentazione di Google)</p> <p>Narrazioni multimediali (Movie maker)</p>
	4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.	Saper navigare la rete per ricavare informazioni in modo sicuro	Accedere alla rete web e ricercare informazioni, impostando filtri per la ricerca rigorosa e strumenti di blocco di annunci e pubblicità
	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.	<p>Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti e la risoluzione di problemi</p> <p>Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding)</p>	<p>Utilizzo di software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico Attività di coding unplugged Attività di robotica educativa: Lego We Do</p> <p>Utilizzo di software offline e online per attività di coding (code.org; scratch)</p>

SECONDARIA

COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	TRAGUARDI COMPETENZE	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO
Competenze digitali Imparare ad imparare Consapevolezza ed espressione culturale Competenze sociali e civiche	1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.	Saper esplorare le principali risorse locali (del computer) per la gestione di file e cartelle e saper gestire le principali periferiche (macchina digitale, pen drive, scanner...) Saper riconoscere le varie tipologie di estensione dei file	Creare cartelle, gestire file Saper trasferire dati dalle periferiche Utilizzo della piattaforma Google Classroom Consultazione quotidiani, siti, dizionari in rete, risorse per l'apprendimento delle lingue straniere Strumenti di presentazione 2.0 (Biteable, Prezi) Mappe concettuali (Mindomo)
	2. COMUNICAZIONE: 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.	Saper navigare la rete per reperire e selezionare in modo consapevole materiali e informazioni, rispettando il diritto d'autore Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione, pubblicazione e archiviazione (Cloud) via web per condividere e scambiare informazioni e contenuti	Ricercare informazioni e selezionare Saper rielaborare le informazioni reperite in diverse forme espressive (grafiche, audio, video, presentazioni...), rispettando le principali convenzioni del diritto d'autore e della licenza Creative Commons Utilizzo della piattaforma Google Classroom
	3. CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); 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.	Saper utilizzare i programmi applicativi (computer e/o tablet) più comuni per archiviare, organizzare, elaborare e presentare dati, informazioni e idee Saper utilizzare con dimestichezza le funzioni della LIM per la realizzare di prodotti	Utilizzo di programmi per la videoscrittura Saper scrivere e formattare testi Saper inserire immagini, tabelle e oggetti Saper stampare Utilizzo del foglio di calcolo: Saper tabulare dati, creare tabelle e grafici Saper utilizzare formule Saper creare un database

			<p>Utilizzo delle mappe Saper costruire mappe con software e/o applicativi 2.0</p> <p>Utilizzo di strumenti di presentazione Saper costruire presentazioni con l'utilizzo di software e/o applicativi 2.0</p> <p>Utilizzo di software dedicati Costruzione di ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento suoni, impostazione link...)</p> <p>Costruzione di video con applicativi dedicati</p> <p>Costruzione di infografiche Utilizzo di strumenti di grafica vettoriale e raster (creazione manifesti, siti, modellazione edifici) Modellazione e stampa 3D</p> <p>Utilizzo degli strumenti del programma LIM (Smart Notebook...)</p> <p>Piattaforma "Le città e la memoria" Sito "Digitale solidale" Programma il futuro Consultazione siti: Bensound Creative commons Narrazioni multimediali (Movie maker)</p>
	4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione	Saper utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la	Utilizzo critico e consapevole della rete (opportunità e pericoli)

	<p>dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p>	<p>tecnologia nel rispetto della riservatezza e integrità della propria immagine e dati personali</p>	<p>Promozione di attività collaborative e/o di studio in rete</p> <p>Incontri informativi con la polizia postale e delle telecomunicazioni; consultazione della piattaforma Generazioni connesse</p> <p>Progetti "Stand by me", "Unplugged"</p>
	<p>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.</p>	<p>Saper utilizzare la tecnologia per sviluppare il pensiero computazionale (coding) e costruire dei prodotti</p>	<p>Utilizzo di software offline e online per attività di coding con realizzazione di giochi</p> <p>Attività ludiche: Flash mob online Codymaze Orienteering digitale</p> <p>Robotica educativa (Lego We DO e Lego Mindstorms) Coding (Scratch, Mindstorms EV3)</p>