

# CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI

## (Raccomandazione del 22 maggio 2018)

La Raccomandazione del 22 maggio 2018 individua le seguenti competenze chiave:

1. competenza alfabetica funzionale
2. competenza multilinguistica
3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- 4. competenza digitale**
5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
6. competenza in materia di cittadinanza
7. competenza imprenditoriale
8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

SCUOLA DELL'INFANZIA

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

### Traguardi per lo sviluppo delle competenze digitali al termine del primo ciclo di istruzione

L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali.

L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, 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 della rete.

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.

In sintesi:

**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.”

**Parole chiave per un curriculum digitale che deve essere elemento fondamentale nella progettazione di esperienze di apprendimento**

ACCOUNT - ADESCAMENTO - APP - BLOG - CHAT - CYBERBULLISMO - CITAZIONE - DIRITTO D'AUTORE - DOWNLOAD  
EMAIL - EMOJI - FAKE - FOGLIO DI CALCOLO - INTERNET - IPERTESTO - LICENZA D'USO - LINK - MOTORE DI RICERCA -  
NICKNAME - PASSWORD - PHISHING - PIATTAFORMA - PLAGIO - PRIVACY - SITO ISTITUZIONALE - SOCIAL NETWORK -  
SPAM - URL - WEBCAM - YOUTUBE

**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 cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”

**1. TRAGUARDI DI COMPETENZA DA SVILUPPARE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA - Alunni di 5 anni**

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.

**2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA**

Accendere e spegnere il pc su guida e consegna dell'adulto.

Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.

Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.

Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al tablet/computer.

Prendere visione dei propri disegni cartacei dopo esser stati scannerizzati dall'insegnante e dunque riprodotti con formato ingrandito su monitor.

Visionare e far scorrere sul monitor fotografie, immagini, opere artistiche, documentari, filmati.

Visionare fotografie, scattate precedentemente con la fotocamera digitale.

## 1. CONTENUTI

- Il computer e i suoi usi
- Mouse
- Tastiera
- Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, fotocamera digitale, scanner, stampante...)

## 2. EVIDENZE

- Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per semplici attività, giochi didattici, visione di documenti o fotografie o filmati.
- Utilizza tastiera e mouse.

## 3. PERCORSI INDIVIDUALIZZATI PER ALUNNI CON DSA

- Esecuzione dell'attività sotto la guida del docente;
- metodologie e strategie d'insegnamento personalizzate;
- allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti;
- inserimento in gruppi motivati di lavoro;

## 4. STRUMENTI

Hardware: personal computer, tablet, smartphone.

Software: programmi didattici.

## 5. LIVELLI DI VALUTAZIONE

PARZIALMENTE RAGGIUNTO	<p>Assiste a rappresentazioni multimediali.</p> <p>Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer dall'adulto.</p> <p>Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo.</p> <p>Visiona immagini e fotografie presentate dall'insegnante.</p>
RAGGIUNTO	<p>Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi matematici, linguistici e logici.</p> <p>Realizza semplici elaborazioni grafiche.</p> <p>Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi, fotografie.</p> <p>In coppia o in piccolissimo gruppo, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando il mouse cercando di affinare la coordinazione oculo-manuale.</p>

## **1. TRAGUARDI DI COMPETENZA DA SVILUPPARE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA**

Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer (tastiera, mouse, monitor...) e le relazioni essenziali fra di essi.

Utilizzare con dimestichezza 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.

## **2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA PRIMARIA FINE CLASSE TERZA**

Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono.

Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.

Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere e compilare tabelle.

Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.

Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive.

## **3. CONTENUTI**

- I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC.
- Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.
- Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione.
- Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.

## 2A. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA PRIMARIA FINE CLASSE QUINTA

Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base.  
Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.  
Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.  
Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.  
Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.

### 3A. CONTENUTI

- Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento.
- I principali dispositivi informatici di input e output.
- I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.
- Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.
- Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.

### 4. EVIDENZE

- Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, ecc.)
- Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relativi all'ambito in cui si trova ad operare.
- E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato.
- Conosce gli strumenti e le funzioni di base dei principali programmi di elaborazione di dati.
- Produce elaborati (di complessità diversa) utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.

## 5. PERCORSI INDIVIDUALIZZATI PER ALUNNI CON DSA

- Esecuzione dell'attività sotto la guida del docente;
- metodologie e strategie d'insegnamento personalizzate;
- allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti;
- inserimento in gruppi motivati di lavoro;

## 6. STRUMENTI

- Hardware: personal computer, tablet, smartphone.
- Software: programmi didattici di diverso tipo.

## 7. LIVELLI DI VALUTAZIONE

INIZIALE	<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica gli elementi fondamentali che compongono lo strumento.</p> <p>Con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare il mouse e i tasti principali della tastiera.</p>
BASE	<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica gli elementi fondamentali che compongono lo strumento.</p> <p>Con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti: mouse, tastiera, stampante.</p> <p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.</p>
INTERMEDIO	<p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, scrive un semplice testo al computer e lo salva.</p> <p>Comprende semplici testi inviati da altri via mail.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica.</p> <p>Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.</p>

	Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del smartphone.
AVANZATO	Scrive e revisiona in modo autonomo testi scritti con il computer. Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante. Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni dell'adulto. Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete, dell'uso dello smartphone.

## **1. TRAGUARDI DI COMPETENZA DA SVILUPPARE 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.

## **2. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**

Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.

Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer (monitor, tastiera, mouse ...).

Utilizzare il PC, periferiche (hard disk, USB...) e programmi applicativi.

Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.

Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.

Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

## **3. CONTENUTI**

- Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento.
- I dispositivi informatici di input e output.
- Il sistema operativo e i più comuni software applicativi.
- Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.
- Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.
- Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.
  - Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)
  - Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.

#### 4. EVIDENZE

- Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, ecc.).
- Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.
- E' in grado di identificare quale mezzo di informazione è più utile usare rispetto ad un compito dato.
- Conosce gli strumenti e le funzioni dei principali programmi di elaborazione di dati.
- Produce elaborati (di complessità diversa) utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.

#### 6. PERCORSI INDIVIDUALIZZATI PER ALUNNI CON DSA

- Esecuzione dell'attività sotto la guida del docente;
- metodologie e strategie d'insegnamento personalizzate;
- allungamento dei tempi di acquisizione dei contenuti;
- inserimento in gruppi motivati di lavoro;

#### 7. STRUMENTI

Hardware: personal computer, tablet, smartphone.

Software: programmi didattici.

## 8. LIVELLI DI VALUTAZIONE

INIZIALE	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo guidato testi scritti con il computer.</p> <p>Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.</p> <p>Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.</p> <p>Conosce i rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone.</p>
BASE	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.</p> <p>Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli.</p> <p>Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.</p> <p>Conosce i rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone e guidato adotta i comportamenti preventivi.</p>
INTERMEDIO	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di modificarli, inserendo immagini, disegni e tabelle.</p> <p>Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per elaborazioni di dati e calcoli.</p> <p>Accede alla rete per ricavare informazioni.</p> <p>Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone e adotta i comportamenti preventivi.</p>
AVANZATO	<p>Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</p> <p>Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.</p> <p>Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche.</p> <p>Rispetta le regole della corretta navigazione in rete e sa riconoscerne i principali pericoli evitandoli.</p>

## **Programmi/ App consigliati per le diverse discipline:**

### ITALIANO E LINGUE STRANIERE

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti,...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google presentazioni, Google disegni, Jamboard, Thinglink...)
- Realizzazione di ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, giochi per relazionare argomenti (PowerPoint; Google presentazioni, Google disegni, Screencast-o-matic, Thinglink ...)
- Digital Storytelling (Thinglink, Sutori...)
- Dizionari digitali
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, 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, We-school, ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, We-school, Padlet, Wikischool, Moodle, ...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Libri digitali e audiolibri (Flipbook Maker Pro, ScribaEPUB...)
- Duolingo e altre App per le lingue straniere

## STORIA – GEOGRAFIA - SCIENZE

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti,...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google presentazioni, Google disegni, Jamboard, Thinglink...)
- Iper testi con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, giochi, tabelle, per relazionare argomenti (PowerPoint; Google presentazioni, Google disegni, Screencast-o-matic, Learning App, Thinglink...)
- Digital Storytelling (Thinglink, Sutori...)
- Linea del tempo digitale (Google disegni, Frise Chrono, Tiki-Toki, Timetoast, My histo....)
- Atlante digitale, Google maps, Google earth...
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, We-school, Padlet, Wikischool, Moodle, ...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, We-school, ...)

## ARTE

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti... )
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google presentazioni, Google disegni, Jamboard, Thinglink...)
- Iper testi con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (PowerPoint; Google presentazioni, Google disegni, Screencast-o-matic, Learning App, Thinglink...)

- Digital Storytelling (Thinglink, Sutori...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Approccio all'editing video (Windows Live Movie Maker, Audacity..)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, We-school, Padlet, Wikischool, Moodle, ...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi online (Google moduli, Kahoot, We- school, ...)
- Software specifici (Paint, Blender...)
- Lettura opere d'arte dal web o da libri digitali

## TECNOLOGIA

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti... )
- Iper testi con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (PowerPoint, Google presentazioni, Google disegni, Jamboard, Thinglink...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, We-school, Padlet, Wikischool, Moodle, ...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, ...)
- Software specifici

- Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati

## MUSICA

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti... )
- Iper testi con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (PowerPoint, Google presentazioni, Google disegni, Jamboard, Thinglink...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Wee-school, Padlet, Wikischool, Moodle, ...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, We-school,...)
- Software specifici (Audacity registratore di suoni e per applicare effetti speciali, vanBasco per ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti...)

## MATEMATICA e SCIENZE

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti... )
- Strumenti per la raccolta dei dati, calcoli e formule e la loro elaborazione (Excel, Google fogli...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Software specifici (Geogebra, Dè clic, Geoboard... strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici)

- Iper testi con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (PowerPoint, Google presentazioni, Google disegni, Jamboard, Thinglink...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, We-school, Padlet, Wikischool, Moodle,...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, We- school, ...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)

#### ED. FISICA - RELIGIONE

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti... )
- Iper testi con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (PowerPoint, Google presentazioni, Google disegni, Jamboard, Thinglink...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, We-school, Padlet, Wikischool, Moodle, ...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, We-school, ...)

#### SITOGRAFIA:

<https://www.lamiascuoladifferente.it>