



Istituto Comprensivo ICPG7

Strada Lacugnano, 53- 06132 San Sisto – Perugia- PGIC86400T

CURRICOLO DIGITALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

Collegamento Scuola dell'infanzia – Scuola Primaria

SCUOLA PRIMARIA

Collegamento Scuola Primaria – Scuola Secondaria di I grado

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Perugia (Pg) ottobre 2021

La pervasività della Digital Transformation che stiamo vivendo ormai da diversi anni, dovuta all'esplosione di dati, di informazione e comunicazione, di connettività e tecnologie, richiede nuove conoscenze, ma soprattutto nuove consapevolezze. Gli studenti dovrebbero imparare a utilizzare le TIC per cercare, esplorare, scambiare e presentare informazioni in modo responsabile, creativo e con senso critico, essere in grado di avere un rapido accesso a idee ed esperienze provenienti da persone, comunità e culture diverse nell'ottica di una nuova dimensione di cittadinanza 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'Istituto comprensivo Perugia 7 in accordo con le 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 accanto a quelle alfabetiche e matematiche.

La competenza digitale deve diventare un traguardo formativo per ogni livello scolastico, secondo una logica di curricolo verticale, che si ponga l'obiettivo di:

- migliorare l'apprendimento, la motivazione e le prestazioni degli studenti facilitando il processo di insegnamento-apprendimento (sostegno alla didattica curricolare tradizionale)
- aiutare gli studenti a trovare, esplorare, analizzare, interpretare, valutare, condividere, presentare l'informazione in modo responsabile, creativo e con senso critico
- rendere gli studenti protagonisti nei processi di costruzione della conoscenza per una cittadinanza attiva e consapevole
- fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività professionale del docente (ad esempio introducendo nuove modalità organizzative e comunicative interne ed esterne alla scuola)

La qualificazione d'uso delle TIC non deve restare confinata all'interno di uno specifico ambito disciplinare, ma deve diventare pratica sempre più diffusa, capace di coinvolgere il complesso delle attività didattiche che si svolgono all'interno dell'istituzione scolastica.

In questi anni l'Istituto ha continuato a impegnarsi nella dotazione di strumenti e ambienti tecnologici grazie a finanziamenti, a concorsi e a una forte progettualità (concorsi, finanziamenti PON FESR LAN /W LAN e ambienti digitali, finanziamenti Fondazione Cassa di Risparmio Perugia, allestimenti aule aumentate dalla tecnologia, altri bandi in attesa di approvazione...).

Da qui la necessità di dotare l'Istituto di un Curricolo Digitale verticale che permetta di acquisire competenze digitali, di facile replicabilità, utilizzo e applicazione.

Le Competenze digitali sono state declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).

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

- **ALFABETIZZAZIONE E DATI:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
- **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.
- **CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI:** 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.
- **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
- **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.

- 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, oltre al computer, nuove tecnologie: LIM; tablet, macchina fotografica digitale
- Usare il computer e la rete per iniziare a reperire 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, immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- Utilizzare le principali applicazioni della piattaforma scolastica Google Workspace e del registro elettronico.
- 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

- Creare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali, il fare analogico è in relazione con il tecnologico (Es: video proiezioni di foto nello spazio della macro-costruttività con materiali non strutturati e naturali).
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari al computer/tablet.
- Sperimentare semplici programmi di grafica.
- Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer..
- Pre-coding (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).
- Dialogo e coinvolgimento delle famiglie per un uso limitato e consapevole delle tecnologie.
- Coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma scolastica Google Workspace in particolare Meet e Classroom per condivisione file e documentazione.

COLLEGAMENTO SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

- AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:
 - ✓ Si avvicina con macchine e strumenti tecnologici.
 - ✓ Dimostra interesse per giochi multimediali.
 - ✓ Sperimenta le prime forme di comunicazione avvicinandosi anche con le tecnologie digitali e con i nuovi media.
 - ✓ Esegue al computer giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.
 - ✓ E' capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni/comandi.
 - ✓ Esegue attività in unplugged

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
<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere il computer e la Lim. • Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, mouse). • Utilizzare correttamente il mouse e il touch screen. • Utilizzare la tastiera. • Usare software didattici. • Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura. • Coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma scolastica Google 	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim. • 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. • Usare software didattici. • Coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma scolastica Google Workspace. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim. • Utilizzare il mouse e tastiera. • Aprire e chiudere un file. • Creare una cartella personale. • Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile. • Aprire e chiudere un'applicazione. • Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi. • Usare software didattici. • Eseguire ricerche, 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare programma di videoscrittura. • Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura. • Usare software didattici. • Usare software di geometria. • Prendere visione del foglio di calcolo e delle sue principali funzioni. • Conoscere programma presentazioni e le sue funzioni principali. • Eseguire ricerche, on line, guidate. • Inizia a conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. • Accedere a 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo. • Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo. • Usare software didattici. • Utilizzare software di geometria. • Usare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. • Navigare in internet, attraverso

Workspace.		<p>on line, guidate.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace. 	<p>classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Google Workspace) inserendo allegati. 	<p>un browser, in alcuni siti selezionati.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creare disegni geometrici con il codice. ● 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 Google Workspace. <p>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite) inserendo allegati.</p>
------------	--	---	---	--

<p style="text-align: center;">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PRIMA E SECONDA SCUOLA PRIMARIA</p>	<p style="text-align: center;">OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO TERZA, QUARTA E QUINTA SCUOLA PRIMARIA</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le parti principali di un computer e le sue funzioni; ● Conoscere la funzione di alcuni strumenti tecnologici e il loro impiego in determinate attività didattiche (LIM e tablet, macchina fotografica digitale...); ● Conoscere e spiegare le funzioni dei principali tasti di una tastiera e del mouse, per sviluppare una buona coordinazione oculo-manuale; ● Conoscere le funzioni di base dei programmi di grafica, di giochi didattici, di videoscrittura per svolgere determinate attività ed acquisire informazioni; ● Conoscere le principali icone associate ad un programma e usare correttamente i comandi per avviare e terminare tali programmi. ● Sviluppare il pensiero computazionale attraverso: <ul style="list-style-type: none"> - giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa) - pixel art - scratch Junior 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere e utilizzare il sistema operativo installato e i software applicativi; ● Utilizzare gli strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni e contesti operativi; ● Conoscere le procedure per l'utilizzo di reti informatiche (con supervisione dell'adulto) per ottenere dati e fare ricerche; ● Conoscere i sistemi di comunicazione mobile (e-mail, chat, social network...) e i rischi ad essi collegati; ● Conoscere la procedura per scaricare un documento (download); ● Conoscere la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; ● Conoscere la procedura per stampare un documento; ● Sviluppare il pensiero computazionale attraverso: <ul style="list-style-type: none"> - giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa) - pixel art - scratch Junior ● Utilizzare il coding per organizzare percorsi o attività sempre più complessi

COLLEGAMENTO SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I 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.
 - ✓ Scrive, revisiona e arricchisce con immagini testi scritti al computer.
 - ✓ Archivia gli elaborati in cartelle.
 - ✓ Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, informazioni.
 - ✓ Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e ai social e adotta comportamenti preventivi.
 - ✓ Conosce i principi base del coding.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SECONDARIA DI I GRADO

Al termine della classe PRIMA

- Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer.
- Salvare i documenti anche su memoria rimovibile.
- Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video.
- Manipolare e modificare testi prodotti, inserendo elementi grafici.
- Conoscere l'uso della LIM e le sue principali funzionalità.
- Utilizzare i dizionari digitali.
- Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante.
- Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.
- 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 Google

Al termine della classe SECONDA

- 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 i dizionari digitali.
- Utilizzare il foglio di calcolo per costruire semplici tabelle, grafici di vario tipo.
- Conosce software di geometria (geogebra)
- 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.

Al termine della classe TERZA

- 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 semplici tabelle, grafici statistici, individuazione dei dati statistici (moda, media, mediana)
- Utilizzare software elaborazione testi, suoni, immagini e disegno tecnico.
- Conosce software di geometria (geogebra).
- Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.
- Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme on line.
- Fruire di video e documentari con la supervisione

<p>Workspace.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Google Workspace inserendo allegati). ● 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 del rispetto del copyright. 	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 Google Workspace. ● Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Google 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 copyright e saper verificare contenuti prima del loro utilizzo. 	<p>dell'insegnante.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare dizionari digitali. ● 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 Google Workspace. ● Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Google Workspace) inserendo allegati
--	---	---