



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE DELLA LOMBARDIA
ISTITUTO COMPRENSIVO DI SCUOLE PRIMARIE E SECONDARIE DI PRIMO GRADO
"SIMONA GIORGI"

CURRICOLO DIGITALE

Integrazione al Ptof

Considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e successiva revisione 2018), la competenza digitale viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017, Piano Scuola 4.0 2022).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.

Non essendoci ancora, a livello nazionale, una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricula digitali e nello sviluppo di un quadro di descrittori e di livelli attesi, il documento che sembra al momento consentire una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013, Digcomp 2.0 del 2016, Digcomp 2.1 del 2017 e Digcomp 2.2 del 2022). È a questo documento che ci si è riferiti per l'elaborazione del Curricolo Digitale dell'Istituto "Simona Giorgi".

TRAGUARDI FORMATIVI

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Traguardi formativi previsti al termine della scuola secondaria di primo grado riferiti alla competenza digitale.

AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE (L'alunno/a...)
--------------------	---------------------------------------

<p>INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI: Ricercare, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Ricerca dati, informazioni e contenuti digitali; valuta l'affidabilità delle fonti trovate. Organizza informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati nel cloud. Cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti.</p>
<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE: Condividere e collaborare attraverso le tecnologie, nel rispetto della propria identità digitale</p>	<p>Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare e interagire con gli altri. Condivide dati, informazioni e contenuti. Conosce ed applica le regole principali della netiquette.</p>
<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI: Sviluppare contenuti digitali</p>	<p>Crea e sviluppa contenuti in diversi formati (audio, immagini, testo, video ed applicazioni) per esprimersi attraverso gli strumenti digitali. Comprendere come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali.</p>
<p>SICUREZZA: Protezione della salute e del benessere proprio e dell'ambiente</p>	<p>Utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico. Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali ed è in grado di proteggere sé stesso e gli altri dai possibili pericoli del cyberspazio. È consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>
<p>PROBLEM SOLVING: Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali. Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, ecc.) e agli ambienti digitali. E' consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale, perché le tecnologie digitali sono in continua evoluzione.</p>

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare la LIM come supporto all'apprendimento. • Usare dizionari digitali. • Ricercare e selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web utilizzando i più comuni motori di ricerca e identificando le parole chiave utili per trovare informazioni. • Usare strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news. • Recuperare contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) gestendoli nel cloud. • Compilare e organizzare una sitografia citando le fonti a cui ha attinto.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare responsabilmente messaggistica istantanea ed e-mail per comunicare e collaborare. • Utilizzare dispositivi digitali (smartphone, tablet, computer) per collaborare con gli altri su piattaforme online. • Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme online. • Compilare test, questionari e giochi didattici in formato digitale. • Utilizzare documenti digitali (Power-Point, Keynote, Prezi, Padlet, Canva, ecc.) come supporto alle presentazioni orali. • Decidere consapevolmente se è opportuno che il prodotto venga reso accessibile anche ad altri utenti della scuola.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare testi con programmi di videoscrittura (Word, Pages, ecc.), anche in modalità condivisa e collaborativa. • Creare fogli di lavoro per il calcolo, questionari, tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali. • Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno. • Creare un sito attraverso strumenti di programmazione guidata. • Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini, audio e video (Power-Point, Keynote, Prezi, Padlet, siti web, ecc.). • Realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali; convertire un testo in un formato multimediale (storytelling), utilizzando diversi possibili modelli: fumetto, conversazione telefonica, intervista,

	<p>corrispondenza tra due personaggi famosi (anche e-mail o chat), rappresentazione attraverso i social della vita di un personaggio famoso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introdurre all'Intelligenza Artificiale e all'Internet of Things.
SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (dipendenza, privacy, cyberbullismo, ecc.). • Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password. • Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
PROBLEM SOLVING	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nell'uso di materiali, App e programmi digitali di supporto all'apprendimento. • Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il coding. • Attuare soluzioni alternative a fronte di inconvenienti tecnico-informatici. • Ricercare modalità innovative e collaborative per svolgere le attività proposte dall'insegnante.

SCUOLA PRIMARIA

TECNOLOGIA

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- 1) L'alunno riconosce e identifica nell'ambiente che lo circonda elementi e fenomeni di tipo artificiale.
- 2) È a conoscenza di alcuni processi di trasformazione di risorse e di consumo di energia, e del relativo impatto ambientale.
- 3) Conosce e utilizza semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano ed è in grado di descriverne la funzione principale e la struttura e di spiegarne il funzionamento.
- 4) Sa ricavare informazioni utili su proprietà e caratteristiche di beni o servizi leggendo etichette, volantini o altra documentazione tecnica e commerciale.
- 5) Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
- 6) Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- 7) Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.

VEDERE E OSSERVARE

VEDERE E OSSERVARE			
TRAGUARDI DI	OBIETTIVI AL	OBIETTIVI	MICRO OBIETTIVI

COMPETENZA	TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	TRASVERSALI	
1 - 2	- Fare esperienza sulle principali proprietà dei materiali più comuni e sui processi di trasformazione di risorse e di consumo.		
4	- Leggere, ricavare informazioni, istruzioni e regole da guide d'uso.		
PREVEDERE E IMMAGINARE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA	OBIETTIVI TRASVERSALI	MICRO OBIETTIVI
7	- Prevedere l'effetto di un'azione o di una decisione anche in un ambiente informatico riconoscendo in modo critico limiti e rischi delle nuove tecnologie.		
7	- Immaginare possibili miglioramenti per risolvere anomalie procedurali per favorire la costruzione di un pensiero previsionale e computazionale.		
INTERVENIRE E TRASFORMARE			
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI AL TERMINE DELLA	OBIETTIVI TRASVERSALI	MICRO OBIETTIVI

	CLASSE QUINTA		
3	- Manipolare, smontare, costruire e utilizzare materiali e strumenti.		
5 - 6	- Utilizzare le nuove tecnologie per sperimentare i diversi linguaggi di comunicazione o rappresentare il proprio operato.		

Deliberato dal Collegio docenti con aggiornamento al 8/10/2024.