

ISTITUTO COMPRENSIVO MONTECARLO

CURRICOLO DIGITALE

FINALITA' DELLE TIC (TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE)

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e della comunicazione. Le finalità formative delle TIC nella scuola dei tre ordini possono essere sintetizzate nei seguenti punti:

- favorire la conoscenza dello strumento informatico a scopo didattico;
- sostenere l'alfabetizzazione informatica;
- favorire la trasversalità delle discipline;
- facilitare il processo di apprendimento;
- favorire il processo di inclusione;
- fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica;
- promuovere situazioni collaborative di lavoro e di studio;
- promuovere e sviluppare il pensiero computazionale;
- sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo;
- promuovere azioni di cittadinanza attiva;
- utilizzare in modo critico, consapevole e collaborativo la tecnologia.

Competenze digitali declinate secondo le cinque aree 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 individuale 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 i problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. Ad essa viene attribuita una pluralità di funzioni garanti del diritto dell'infanzia a costruire la propria identità, autonomia e competenza intellettuale, sociale e valoriale. La funzione educativa della Scuola dell'Infanzia, pertanto, si articola in compiti di natura culturale e di “formazione assistita” che, nel valorizzare l'esperienza del singolo bambino, avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. La Scuola dell'Infanzia tiene conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

<u>COMPETENZE DIGITALI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</u>			
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO			
C	CONOSCENZE	ABILITA'	TRAGUARDI DI COMPETENZA

O N T E N U T I	• riconosce e denomina una LIM; • riconosce e denomina un tablet; • riconosce e denomina dei giochi e degli esercizi interattivi di tipo linguistico, logico, matematico e grafico che svolge al computer, col tablet, alla LIM; • osserva e discrimina immagini e video presentati dall'insegnante (reali, fantastici, del proprio vissuto, del proprio ambiente...).	• eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico al computer o su tablet o alla LIM, con la guida dell'insegnante; • seguire immagini e video presentate dall'insegnante; • assistere a rappresentazioni multimediali. Approccio a coding e robotica	Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la guida e il supporto costante dell'insegnante.
	METODO	VERIFICA	VALUTAZIONE
	Il gruppo insegnanti, in base al percorso formativo stabilito e al livello di maturazione dei bambini, stabilirà in itinere le attività e le modalità di approccio alle tecnologie digitali.	NOTA: non sono previsti nella Scuola dell'Infanzia momenti di verifica e valutazione degli apprendimenti	

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

<u>COMPETENZE DIGITALI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA</u>			
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO			
C O N T	CONOSCENZE	ABILITA'	TRAGUARDI DI COMPETENZA
	•conosce le procedure per la produzione di testi, ipertesti,	•utilizzare gli strumenti informatici	Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e

E N U T I	presentazioni, • conosce le procedure per l'utilizzo di reti informatiche (con supervisione dell'adulto) per ottenere dati e fare ricerche; • conosce i sistemi di comunicazione mobile (e-mail, chat, social network...) e i rischi ad essi collegati; • conosce la procedura per scaricare un documento (download); • conosce la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • conosce la procedura per stampare un documento; • conosce la funzionalità di blocchi logici sempre più complessi (coding).	e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni e contesti operativi; • conoscere e utilizzare correttamente le procedure per scaricare, salvare e stampare un documento; • conoscere le potenzialità della rete Internet per l'informazione, la ricerca e la comunicazione e i rischi derivanti da un suo non corretto utilizzo; • conoscere i principali sistemi di comunicazione mobile e i rischi (psicofisici e illegali) ad essi collegati; • utilizzare il coding per organizzare percorsi o attività sempre più complessi.	della comunicazione per svolgere compiti, acquisire informazioni e potenziare le proprie capacità comunicative. • Utilizzare il coding in ambito di gioco per sviluppare il pensiero computazionale.
	METODO	VERIFICA	VALUTAZIONE
	approccio collaborativo (cooperative learning, problem solving...) per utilizzare tutte le risorse legate alle competenze di alcuni alunni a supporto dei compagni meno esperti e preparati; • stimolo della creatività e della fantasia, anche attraverso modalità di esecuzione originali e divertenti; • sviluppo del pensiero computazionale; • lezioni interattive con l'utilizzo della LIM o altri supporti multimediali.	Le prove di verifica in itinere sono predisposte per valutare il possesso delle conoscenze e lo stato di sviluppo delle capacità individuali: verifiche pratiche: disegni digitali, uso di strumenti informatici;	Primo e secondo quadrimestre; i giudizi riportati sul documento di valutazione concordato nel team di classe, terranno conto, oltre che delle prove svolte in itinere e trasversali, anche dei progressi compiuti rispetto al livello di partenza, l'interesse, l'impegno, la partecipazione, l'attenzione e la responsabilità dimostrati nei confronti delle attività.

--	--	--	--

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO

COMPETENZE DIGITALI AL TERMINE DELLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO			
C O N T E N U T I	CONOSCENZE	ABILITA'	TRAGUARDI DI COMPETENZA
	• conoscere le applicazioni tecnologiche più comuni e le relative modalità di funzionamento; • conoscere i dispositivi informatici di input e output; • conoscere il sistema operativo, software e app (residenti e/o in cloud), con particolare riferimento ai prodotti anche Open source; • conoscere le procedure per la produzione e l'elaborazione di testi, dati, immagini e prodotti multimediali; • conoscere le procedure per realizzare artefatti digitali (di livelli di complessità commisurati al livello scolastico), utilizzando i programmi e le modalità operative ritenute più adatte al raggiungimento dell'obiettivo; • conoscere le procedure per l'utilizzo della rete Internet per la ricerca di informazioni (motori di ricerca, cloud, e-mail, chat, social network, sistemi di comunicazione mobile, download...); • è consapevole delle fonti di pericolo nell'utilizzo scorretto dei sistemi di comunicazione di massa, conosce e utilizza le procedure per gestire i propri account in funzione della sicurezza (virus e antivirus) e della privacy (password); • utilizza con dimestichezza i programmi per il coding e la robotica.	• utilizzare le tecnologie per l'informazione e la comunicazione per elaborare testi, dati numerici, immagini, video, per produrre elaborati digitali in diversi contesti e per espandere i contesti comunicativi; • utilizzare computer, periferiche e programmi applicativi; • utilizzare materiali digitali per l'apprendimento; • utilizzare correttamente i sistemi più comuni per la comunicazione di massa, riconoscere le potenzialità e i rischi connessi all'uso di tali tecnologie e della rete, saper gestire i propri account in funzione della sicurezza e della privacy; • utilizzare correttamente i programmi per lo sviluppo del pensiero computazionale (coding e robotica).	Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. • Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate. • Saper usare in modo etico gli strumenti per la comunicazione di massa per evitare le possibili minacce alla privacy e altri reati in rete. • Usare il coding e la robotica per realizzare simulazioni, esercizi, quiz, modellizzazioni... atte allo sviluppo del pensiero computazionale.

	METODO	VERIFICA	VALUTAZIONE
	• approccio collaborativo (tutoring tra pari, cooperative learning, problem solving...) per utilizzare tutte le risorse legate alle competenze di alcuni alunni a supporto dei compagni meno esperti e preparati; • stimolo della creatività e della fantasia; • sviluppo del pensiero computazionale; • lezioni interattive con l'utilizzo della LIM o altri supporti multimediali; • attività di gruppo, libera o organizzata, con produzione digitale	• Le verifiche in itinere, assegnate durante il percorso didattico, consistono nella somministrazione di piccole esercitazioni digitali da svolgere utilizzando gli strumenti informatici: disegni artistici e/o geometrici, presentazioni multimediali, mappe digitali, programmazione di giochi (robotica).	La valutazione delle conoscenze e competenze acquisite relativamente all'uso del linguaggio digitale avviene principalmente nell'ambito della disciplina curricolare di Tecnologia. Oltre alla valutazione delle specifiche esercitazioni, saranno considerati anche i progressi compiuti rispetto al livello di partenza, l'interesse, l'impegno, la partecipazione, l'attenzione e la responsabilità dimostrati nei confronti delle attività. Una più ampia e trasversale osservazione che coinvolge tutte le discipline, in merito alla capacità dell'alunno di comunicare attraverso le tecnologie informatiche, viene espressa nel documento finale di valutazione delle competenze, redatto dal team degli insegnanti al termine del triennio.

CONCLUSIONE

Competenze degli studenti (tratto dal PNSD): definire le competenze di cui i nostri studenti hanno bisogno è una sfida ben più ampia e strutturata di quella che il sentire comune sintetizza nell'uso critico della Rete, o nell'informatica. Dobbiamo affrontarla partendo da un'idea di competenze allineata al ventunesimo secolo: fatta di **nuove alfabetizzazioni**, ma anche e soprattutto di **competenze trasversali** e di **attitudini da sviluppare**. In particolare, occorre rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati anche all'interno dell'universo comunicativo digitale, nel quale a volte prevalgono granularità e frammentazione. Proprio per questo è essenziale lavorare

sull'alfabetizzazione informativa e digitale (information literacy e digital literacy), che mettono al centro il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l'informazione.

E' in questo contesto che va collocata l'introduzione al **pensiero logico e computazionale** e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche.

In questo paradigma, gli studenti devono essere **utenti consapevoli** di ambienti e strumenti digitali, ma anche **produttori, creatori, progettisti**. I docenti, dalla loro parte e in particolare per quanto riguarda le competenze digitali, dovranno essere messi nelle giuste condizioni per agire come facilitatori di percorsi didattici innovativi basati su contenuti più familiari per i loro studenti.