



ISTITUTO COMPRENSIVO "GIOVANNI CINGOLANI"

Vicolo delle Scuole n. 3/5 - 62010 Montecassiano (MC)

☐ 0733.598129 – C.F.: 80007080437 – C.IPA: UFGHZY

www.scuolemontecassiano.edu.it



mcic826003@istruzione.it –

mcic826003@pec.istruzione.it



CURRICOLO VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI

PREMESSA

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea una delle 8 competenze chiave (raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e successiva revisione 2018) e viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e della comunicazione. Implementare tale competenza appare sempre più indispensabile e importante nel mondo d'oggi anche e soprattutto per promuovere una cittadinanza attiva e consapevole.

In aggiunta il Decreto Ministeriale del 2016, Prot. n. 157, il MIUR ha promosso la realizzazione di Curricoli Digitali da parte delle istituzioni scolastiche così da creare e sperimentare nuovi curricula didattici innovativi, aperti alla realtà circostante nella quale la comunità scolastica è inserita.

L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave delle discipline formalizzate, si trovano infatti abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale **in tutte le discipline e quindi tutte concorrono a costruirla.**

La competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, tutti gli ordini di scuola, e, nella logica di un curriculum verticale, ha le seguenti finalità

FINALITA'

- ✓ Favorire la conoscenza dello strumento (pc, tablet, pannelli multimediali) a scopo didattico e sostenere l'alfabetizzazione informatica
- ✓ Fornire nuovi strumenti a supporto dell'attività didattica
- ✓ Favorire la trasversalità delle discipline
- ✓ Facilitare il processo di apprendimento
- ✓ Favorire il processo di inclusione
- ✓ Favorire l'acquisizione di competenze cognitive e meta cognitive attraverso le STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) e attraverso il coding e la robotica
- ✓ Migliorare le competenze tecniche, digitali e operative, le competenze di problem solving e il pensiero critico
- ✓ Promuovere una didattica del "fare",
- ✓ Promuovere e sviluppare situazioni creative e collaborative di lavoro e di studio
- ✓ Promuovere azioni di cittadinanza attiva
- ✓ Utilizzare in modo critico, consapevole, collaborativo e creativo la tecnologia
- ✓ Essere consapevoli in merito agli aspetti di protezione personale, protezione dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile

CURRICOLO VERTICALE COMPETENZE DIGITALI

SCUOLA DELL'INFANZIA

TRAGUARDI DI COMPETENZE	OBIETTIVI
Utilizza le nuove tecnologie con la guida dell'insegnante per giocare, svolgere attività, acquisire informazioni.	<ul style="list-style-type: none">○ Sa orientarsi tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni (mouse, tastiera, schermo).○ Prende visione di lettere, numeri e forme di scrittura attraverso il computer.○ Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.○ Visiona immagini, opere artistiche, documentari multimediali.
Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico Utilizza il coding in ambito di gioco per sviluppare il pensiero computazionale	<ul style="list-style-type: none">○ Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico e matematico con l'utilizzo di software didattici.○ Con la guida e le istruzioni dell'insegnante utilizza semplici robot didattici.

SCUOLA PRIMARIA

TRAGUARDI DI COMPETENZE	OBIETTIVI
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni.	<ul style="list-style-type: none">○ Conosce le parti principali del computer.○ Conosce le funzioni di base di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.○ Conosce le funzioni di base dei programmi di videoscrittura e produce semplici testi.○ Conosce le funzioni base dei programmi di creazione e presentazione di lavori didattici○ Progetta e realizza semplici prodotti multimediali.○ Verbalizza le procedure di realizzazione e di funzionamento apprese.○ Utilizza materiali digitali, libro digitale, software didattici e strumenti tecnologici per l'apprendimento○ Utilizza semplici programmi di grafica e/o giochi didattici
Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. Usa il coding per sviluppare il pensiero computazionale.	<ul style="list-style-type: none">○ Utilizza, con l'assistenza dell'insegnante, le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e i principali motori di ricerca per l'attività didattica, come supporto alla creatività e per la ricerca mirata di contenuti○ Conosce lo strumento della posta elettronica e compie i primi passi nel suo utilizzo, con la guida dell'insegnante○ Sperimenta il "coding", la robotica e le stem come supporto alla risoluzione di problemi.
Sa riconoscere potenzialità e rischi della tecnologia	<ul style="list-style-type: none">○ Conosce le regole e le responsabilità della navigazione in Internet, della comunicazione educata nei Social e dell'utilizzo e condivisione di materiali (foto, video...).○ Riconosce episodi di "Cyberbullismo" ed elabora strategie di contrasto.

SCUOLA SECONDARIA

TRAGUARDI DI COMPETENZE	OBIETTIVI
<p>Utilizza con consapevolezza, dimestichezza crescente e responsabilità le tecnologie per produrre ed elaborare dati e informazioni nell'attività di studio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Migliora la pregressa conoscenza delle parti principali del computer, delle funzioni di base di un sistema operativo (le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file) e dei programmi di videoscrittura. ○ Progetta e realizza prodotti multimediali utilizzando software diversi come mezzo di espressione personale. ○ Verbalizza le procedure di realizzazione e di funzionamento apprese. ○ Si accosta a nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità. ○ È capace di adattare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze e per migliorare il proprio apprendimento ○ Individua e risolve in autonomia comuni problemi tecnici
<p>Usa le tecnologie per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Utilizza la rete per scopi di informazione, per ricavare dati e soluzioni a problemi, per ricercare e per comunicare. ○ Sa organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali in locale e in cloud ○ Usa la posta elettronica
<p>Acquisisce consapevolezza delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie e usa in modo etico gli strumenti per la comunicazione di massa per evitare le possibili minacce alla privacy e altri reati in rete.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche più comuni ○ Conosce le regole e le responsabilità della navigazione in Internet, della comunicazione educata nei Social e dell'utilizzo e condivisione di materiali (foto, video...). ○ Conosce le procedure di utilizzo sicuro e legale delle reti informatiche (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, social network, diritto d'autore, ecc.) ○ Riconosce fonti di pericolo e individua procedure di sicurezza. ○ Riconosce episodi di "Cyberbullismo" ed elabora strategie di contrasto.
<p>Usa il coding e la robotica per realizzare simulazioni, esercizi, quiz, modellizzazioni atte allo sviluppo del pensiero computazionale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Utilizza software offline e online per attività di Coding e robotica e per lo sviluppo del pensiero computazionale ○ Si avvicina alle discipline STEM attraverso attività di laboratorio (stampa 3D, robotica, realtà aumentata e virtuale, ecc)