

# CURRICOLO DIGITALE POLO<sub>3</sub> GALATINA

a.s. 2023-24



## Premessa

Il Curricolo Digitale è un percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali di facile replicabilità, utilizzo e applicazione, necessariamente verticale, con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare.

Con il presente documento, il nostro Istituto ha l'intenzione di implementare un percorso educativo-didattico integrato, mirato allo sviluppo delle competenze digitali, basato per l'appunto su un approccio interdisciplinare e trasversale all'interno del curriculum scolastico.

Il nostro curricolo digitale, che è stato elaborato congiuntamente dal Team Digitale e, successivamente, approvato dal Collegio dei Docenti dell'Istituto, mira a promuovere una didattica basata sullo sviluppo delle competenze digitali e la loro stretta interdipendenza con il curricolo d'istituto.

Le competenze **STEM**, inserite nel curricolo, fanno riferimento alle Linee guida per le discipline STEM 2022-23 nelle quali viene ribadito che l'apprendimento delle discipline STEM" avviene *"..anche attraverso metodologie didattiche innovative"*. Le stesse si inseriscono in un ampliamento della visione strettamente legata a Science, Technology, Engineering and Mathematics per abbracciare Arts, intesa come creatività e Reading come comprensione dei testi (**STREAM**), collocando, a pieno titolo, le scienze matematiche e tecnologiche in un contesto "Umanistico" fondamentale nel percorso formativo di ogni alunno.

Il Team digitale è partito, dunque, dalle **Indicazioni Nazionali per il curricolo per la scuola dell'infanzia e per il primo ciclo di istruzione del 2012**, seguendo poi le **Raccomandazioni del Consiglio Europeo del 2018** sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente fino al **Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027**, ispirandosi, infine, alle direttive del **Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali** (Digcomp 2.2 sviluppato dal Joint Research Centre (JRC) della Commissione europea e pubblicato per la prima volta nel 2013, aggiornato nel 2016 con la versione DigComp 2.0 e poi con le versioni del 2017 del DigComp 2.1, e del 2022 del DigComp 2.2. che prevede otto livelli di padronanza per ciascuna competenza e introduce esempi di conoscenze, abilità e attitudini per ciascuna delle 21 competenze individuate dal modello.

Il curricolo così elaborato è stato strutturato in base a cinque aree di competenza principali:

- 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati:** Quest'area si concentra sulla capacità di comprendere e utilizzare le informazioni e i dati in modo efficace.
- 2. Comunicazione e Collaborazione:** L'intento di quest'area è quello di sviluppare le abilità necessarie per collaborare in ambienti digitali e comunicare in modo efficace e corretto attraverso diverse piattaforme digitali.
- 3. Creazione di Contenuti Digitali:** Qui, l'attenzione è rivolta alla capacità di creare e rielaborare contenuti digitali di qualità, utilizzando strumenti e risorse digitali.
- 4. Sicurezza:** L'area della sicurezza digitale è cruciale, insegnando come proteggere se stessi e gli altri online, nonché come gestire in modo responsabile dispositivi e dati e informazioni sensibili.
- 5. Risolvere Problemi:** Quest'area si concentra sulla capacità di affrontare e risolvere problemi complessi in contesti digitali, sviluppando competenze di pensiero critico e problem-solving.

Ciascuna di queste aree è ulteriormente suddivisa in dimensioni specifiche, che consentono di analizzarle e svilupparle in modo più dettagliato, fornendo una base solida per la formazione delle competenze digitali degli studenti.

Possiamo ricondurre a queste competenze quanto indicato nel **Profilo dello studente al termine del primo ciclo**, quando si legge che egli *“ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo”*.

Fig. 2 - Le competenze civiche e digitali (L. Biancato)



Tali aree di competenza rientrano anche nei traguardi di competenza dell'educazione civica per l'asse della cittadinanza digitale, art.5 della legge 92 del 30 agosto 2019 dove si specificano: obiettivi formativi, competenze e abilità articolate nel corso del ciclo scolastico. Si ritrovano nel nostro Curricolo Digitale, invece, percorsi e strumenti da utilizzare per raggiungere anno dopo anno gli obiettivi di competenza là indicati.

L'azione didattica terrà conto di entrambi i curricoli in base al contesto formativo delle varie situazioni, privilegiando tra le pratiche dell'apprendimento quello *Collaborativo* ed *Autoregolato*. (SRL o Self-Regulated-Learning )

## Scuola dell'Infanzia

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

### COMPETENZA DIGITALE

Area di Competenza

#### 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati

| Conoscenze  | Abilità  | Competenze specifiche                                     |
|---|--|---|
| Riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali | Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet) | Riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali |
| Riconoscere icone utilizzate e saper aprire i file        | Conoscere il mouse/touchpad ed alcuni tasti della tastiera                   | Riconoscere icone utilizzate e saper aprire i file        |
|   | Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio        | <a href="#">Risorse consigliate</a>                       |
|   | Conoscere le principali parti del computer                                   |   |

## COMPETENZA DIGITALE

Area di Competenza

### 2. Comunicazione e Collaborazione

| Conoscenze  | Abilità  | Competenze specifiche   |
|---|--|---|
| <p><i>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</i></p> <p>Muoversi in base ai concetti topologici e direzionali, nello spazio e sul foglio</p> <p>Individuare e riprodurre strutture ritmiche</p> <p>Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure</p> | <p>Giocare con il corpo attraverso attività motoria di orientamento spaziale</p> <p>Giocare con le frecce direzionali</p> <p>Giocare con percorsi, labirinti e mappe</p> <p>Utilizzare il coding in modalità unplugged e plugged con e senza i robottini</p> | <p>Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p><a href="#">Risorse consigliate</a></p> |

## COMPETENZA DIGITALE

Area di Competenza

### 3. Creazione di Contenuti Digitali

| Conoscenze   | Abilità   | Competenze specifiche  |
|--|---|--|
| Programmi di videoscrittura<br>Presentazioni digitali animate<br>Avvio al Coding | Condividere percorsi educativi attraverso strumentazioni digitali che utilizzano immagini grafiche, musica e coding | Sviluppare contenuti digitali<br><br><a href="#">Risorse consigliate</a> |

## COMPETENZA DIGITALE

### Area di Competenza

#### 4. Sicurezza

| Conoscenze   | Abilità  | Competenze specifiche               |
|--|--|-------------------------------------|
| Regole per la sicurezza in rete  | Comprendere la necessità di non abusare dell'uso dei dispositivi digitali, riconoscendo che tempi prolungati minacciano il proprio benessere psico-fisico. | Proteggere i dispositivi            |
| Regole per tempi e modalità di utilizzo dei dispositivi digitali             | Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola.  | Proteggere la salute e il benessere |
| Riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) | Disegnare un evento pericoloso.  | <a href="#">Risorse consigliate</a> |
| Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo            | Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.   |                                     |

## COMPETENZA DIGITALE

Area di Competenza

### 5. Risolvere Problemi

| Conoscenze   | Abilità  | Competenze specifiche  |
|--|--|--|
| Programmi e Software<br>Processi metacognitivi<br>Digital board<br>Tavolo interattivo<br>Tablet<br>Accensione e Spegnimento, operazioni di base dei dispositivi utilizzati | Utilizzare tablet, LIM e il tavolo interattivo per creare disegni<br><br>Utilizzare tablet o LIM per fare il gioco del memory<br><br>Sperimentare con i giochi preoperatori giochi con il computer | A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, essere in grado di:<br>Utilizzare semplici software didattici<br><br>Sperimentare creativamente in unplugged<br><br><a href="#">Risorse consigliate</a> |



## RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

### AL TERMINE DELLA SCUOLA dell'INFANZIA l'alunno:

- ❖ Dimostra interesse per giochi multimediali.
- ❖ Si avvicina con macchine e strumenti tecnologici.
- ❖ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- ❖ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- ❖ E' capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- ❖ Esegue attività in unplugged con Cody Roby e Codyway, Bee bot e Blue bot e Cubetto

## Scuola Primaria

### COMPETENZA DIGITALE

Area di Competenza

#### 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati

| Conoscenze   | Abilità  | Competenze specifiche   |
|--|--|---|
| Procedure per l'utilizzo della rete per ricercare informazioni<br>Il Cloud e le sue potenzialità<br>Applicativi e Programmi per la didattica | <b>Classe prima/seconda/terza</b><br>Utilizzare gli strumenti digitali come supporto alle attività disciplinari, eseguendo procedure semplici.<br><br>Svolgere ricerche in rete guidati<br><br>Scaricare, Salvare, Stampare un file con la guida dell'insegnante<br><br><b>Classe quarta/quinta</b> Scaricare, Salvare e Stampare un file in autonomia<br><br>Eseguire ricerche in rete, su siti selezionati con la supervisione dell'insegnante | Navigare, Ricercare e Filtrare Dati, Informazioni e Contenuti Digitali<br><br><a href="#">Risorse consigliate</a> |

## COMPETENZA DIGITALE

Area di Competenza

### 2. Comunicazione e Collaborazione

| Conoscenze  | Abilità  | Competenze specifiche   |
|---|--|---|
| <p>Strumenti digitali di condivisione (Bacheche, Fogli, Lavagne)</p> <p>Metodi di archiviazione, e collaborazione condivisione</p> <p>Ambienti di apprendimento virtuali</p> <p>Regole per un corretto comportamento nella rete</p> | <p><b>Classe prima/seconda/terza</b></p> <p>Saper utilizzare il mouse e la tastiera</p> <p>Saper utilizzare piattaforme e software sotto la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Conoscere e utilizzare la casella di posta con la guida dell'insegnante</p> <p><b>Classe quarta/quinta</b></p> <p>Accedere in modo autonomo al proprio account</p> <p>Conoscere le principali applicazioni di Google Workspace</p> <p>Conoscere ed Applicare le procedure necessarie per la condivisione di documenti</p> | <p>Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>Utilizzare le regole della Netiquette</p> <p>Gestire l'identità digitale</p> <p><a href="#">Risorse consigliate</a></p> |

## COMPETENZA DIGITALE

Area di Competenza

### 3. Creazione di Contenuti Digitali

| Conoscenze   | Abilità   | Competenze specifiche  |
|--|---|--|
| Programmi di videoscrittura<br>Programmi di presentazione<br>Algoritmo, codice a blocchi<br>Software specifici | <b>Classe prima/seconda/terza</b><br><br>Conoscere e utilizzare le funzioni di base dei programmi di videoscrittura, grafica e giochi didattici<br><br><b>Classe quarta/quinta</b><br><br>Conoscere e utilizzare i programmi di presentazione con la guida dell'insegnante<br><br>Utilizzare in modo autonomo le piattaforme didattiche | Sviluppare contenuti digitali<br>Integrare e rielaborare contenuti digitali<br><br><a href="#">Risorse consigliate</a> |

## COMPETENZA DIGITALE

### Area di Competenza

#### 4. Sicurezza

| Conoscenze  | Abilità  | Competenze specifiche   |
|---|--|---|
| <p>Regole sulla sicurezza personale (Usare password complesse/ Effettuare sempre il Log out)</p> <p>Regole sulla sicurezza dei dispositivi (fare attenzione a cavi e prese)</p> <p>Sistemi di protezione dei dispositivi digitali</p> <p>Regole sulla sicurezza in rete</p> | <p><b>Classe prima/seconda/terza</b></p> <p>Avvio ad un uso consapevole dei dispositivi digitali rispetto ai tempi e alle modalità di utilizzo</p> <p>Avvio ad un uso consapevole della rete in relazione alla sicurezza e alla privacy</p> <p><b>Classe quarta/quinta</b></p> <p>Conoscere e applicare le principali regole della Netiquette</p> <p>Conoscere e riconoscere gli effetti del Cyberbullismo</p> | <p>Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>Proteggere la salute e il benessere</p> <hr/> <p><a href="#">Risorse consigliate</a></p> |

## COMPETENZA DIGITALE

Area di Competenza

### 5. Risolvere problemi

| Conoscenze   | Abilità  | Competenze specifiche  |
|--|--|--|
| <p>Programmi, Software</p> <p>Processi metacognitivi</p> <p>Digital boards</p> | <p><b>Classe prima/seconda/terza</b></p> <p>Individuare, rispetto a un problema, quale modalità o strumento possa portare alla soluzione</p> <p>Uso di software per approfondimenti disciplinari</p><br><p><b>Classe quarta/quinta</b></p> <p>Avvio guidato all'uso di piattaforme per la realizzazione di prodotti multimediali(Canva/Genially)</p> | <p>Risolvere problemi tecnici</p> <p>Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p><a href="#">Risorse consigliate</a></p> |

## RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

### AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

1. Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
2. Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
3. Conosce e sa utilizzare le principali app di Gsuite con il proprio account studente.
4. Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
5. Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati.
6. Costruisce presentazioni.
7. Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
8. Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
9. Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
10. Conosce i principi base del coding. Code.org.
11. Utilizza ambienti editor

## Scuola Secondaria di primo grado

### COMPETENZA DIGITALE

Area di Competenza

#### 1. Alfabetizzazione su Informazioni e Dati

| Conoscenze   | Abilità  | Competenze specifiche  |
|--|--|--|
| Procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ricercare informazioni<br><br>I servizi del Cloud<br><br>Applicativi e Programmi per la didattica | <b>Classe prima</b><br>Utilizzare internet per ricercare informazioni tenendo conto di una lista fornita dall'insegnante<br><br>Reperire dati e informazioni verificandone l'attendibilità con la guida dell'insegnante<br><br>Archiviare dati e informazioni sul Cloud o su memoria rimovibile<br><br><b>Classe seconda</b><br>Utilizzare internet per ricercare informazioni su siti riconosciuti come validi ed affidabili<br><br>Reperire dati e informazioni verificandone l'attendibilità in modo autonomo<br><br>Archiviare dati e informazioni sul Cloud | Navigare, Ricercare e Filtrare Dati, Informazioni e Contenuti Digitali<br><br>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali<br><br>Gestire dati, informazioni e contenuti digitali<br><br><a href="#">Risorse consigliate</a> |



**Classe terza**

Svolgere ricerche tematiche attraverso parole chiave fornite dall'insegnante

Reperire e vagliare informazioni e dati da fonti diverse

Realizzare, con l'aiuto dell'insegante, bibliografie e sitografie

## COMPETENZA DIGITALE

Area di Competenza

### 2. Comunicazione e Collaborazione

| Conoscenze   | Abilità   | Competenze specifiche  |
|--|---|--|
| Ambienti di apprendimento virtuali<br>Metodi di archiviazione e condivisione<br>Strumenti digitali di condivisione( bacheche virtuali, fogli condivisi)<br>Regole per un corretto comportamento digitale | <b>Classe prima</b><br>Accedere in modo corretto agli ambienti virtuali utilizzati<br><br>Usare in modo appropriato i propri account<br><br>Riconoscere e osservare le regole appropriate nel mondo digitale<br><br><b>Classe seconda</b><br>Collaborare sul cloud<br><br>Applicare le regole di comportamento nelle fasi di collaborazione e condivisione<br><br><b>Classe terza</b><br>Utilizzare strumenti e mezzi idonei alla collaborazione e condivisione di informazioni ,dati e contenuti | Interagire attraverso le tecnologie digitali<br><br>Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali<br><br>Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali<br><br>Collaborare attraverso le tecnologie digitali<br><br>Attenersi alla Netiquette<br><br>Gestire l'identità digitale<br><br><a href="#">Risorse consigliate</a> |

Risolvere eventuali problemi sopravvenuti durante le fasi di collaborazione, condivisione e coproduzione di contenuti digitali

Rispettare il copyright e le creative commons

Adottare comportamenti corretti quando si agisce sulle piattaforme digitali

## COMPETENZA DIGITALE

Area di Competenza

### 3. Creazione di Contenuti Digitali

| Conoscenze  | Abilità  | Competenze specifiche                      |
|---|--|--|
| Ambienti di apprendimento virtuali                                      | <b>Classe prima</b><br>Scrivere e revisionare testi con la guida di un insegnante                                  | Sviluppare contenuti digitali              |
| Metodi di archiviazione e condivisione                                  | Inserire immagini, video e audio con la guida di un insegnante   | Integrare e rielaborare contenuti digitali |
| Strumenti digitali di condivisione( bacheche virtuali, fogli condivisi) | Inserire grafici con la guida di un insegnante   | Copyright e Licenze                        |
| Algoritmi e Programmazione  | Creare Avatar parlanti   | Programmazione                             |
| Robotica ed elettronica educativa                                       | Esplorare blog e siti con la guida di un insegnante  | Presentazioni                              |
| Regole per un corretto comportamento digitale                           | Conoscere il significato del Copyright   | <a href="#">Risorse consigliate</a>        |
|   | Conoscere la struttura base di un Algoritmo ed i principali <i>blocchi logici</i> su cui si basa la programmazione |  |
|   | <b>Classe seconda</b><br>Scrivere e revisionare testi in modo autonomo   |  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>Inserire immagini, video e audio in modo autonomo</p> <p>Inserire grafici in modo autonomo</p> <p>Creare mappe, ebook, presentazioni animate</p> <p>Avvio alla creazione di blog e siti guidati</p> <p>Conoscere e applicare la struttura base di un Algoritmo ed i principali <i>blocchi logici</i> su cui si basa la programmazione</p> <p><b>Classe terza</b></p> <p>Utilizzare fogli di calcolo per visualizzare e analizzare dati</p> <p>Utilizzare software per attività di coding</p> <p>Creare mappe interattive</p> <p>Creare blog o siti in modo autonomo</p> <p>Creare Giornalini online</p> <p>Creare podcast , trasmissioni radio, video</p> |  |
|--|--|--|

## COMPETENZA DIGITALE

### Area di Competenza

#### 4. Sicurezza

| Conoscenze   | Abilità  | Competenze specifiche                    |
|--|--|--|
| Regole sulla sicurezza personale (Usare password complesse/<br>Effettuare sempre il Log out..) | <b>Classe prima</b><br>Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso dei dispositivi digitali                       | Proteggere i dispositivi                 |
| Regole sulla sicurezza dei dispositivi (fare attenzione a cavi e prese)                        | Conoscere le buone pratiche relative all'uso dei dispositivi digitali (distanziamento, postura, luminosità)            | Proteggere i dati personali e la privacy |
| Sistemi di protezione dei dispositivi digitali   | Conservare in modo sicuro le credenziali di accesso  | Proteggere la salute e il benessere      |
| Regole sulla sicurezza in rete   | Conoscere le varie modalità di accesso sicuro ai propri dispositivi( Impronta, riconoscimento facciale, segni grafici) | Proteggere l'ambiente                    |
|  | Navigare attraverso un browser su siti sicuri ed affidabili con la guida di un insegnante                              |  |
|  | Riconoscere i comportamenti che potrebbero mettere a rischio la propria salute e/o quella degli altri                  | <a href="#">Risorse consigliate</a>      |

Riconoscere le conseguenze basilari che l'impatto ambientale derivante dall'utilizzo dei dispositivi digitali può avere sull'uomo e sulla natura

**Classe seconda**

Utilizzare DRIVE per upload, download, archiviare e condividere

Navigare attraverso il browser alla ricerca di siti a scopo didattico in modo autonomo

Installare, guidati, un antivirus

Saper navigare in incognito su dispositivi altrui

Riconoscere l'impatto ambientale derivante dall'uso dei dispositivi digitali

**Classe terza**

Installare in modo autonomo un antivirus

Navigare in rete in modo autonomo e sicuro

Utilizzare le tecnologie digitali in modo sostenibile

## COMPETENZA DIGITALE

Area di Competenza

### 5. Risolvere Problemi

| Conoscenze  | Abilità  | Competenze specifiche   |
|---|--|---|
| Programmi, Software<br>Processi metacognitivi<br>Digital boards | <b>Classe prima</b><br>Conoscere le procedure di accensione, spegnimento e buon funzionamento dei dispositivi e delle Digital boards<br>Individuare il dispositivo più adatto allo scopo tra quelli proposti dall'insegnante<br><br><b>Classe seconda</b><br>Saper convertire i file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili in piattaforma<br><br>Conoscere le potenzialità creative dei programmi<br><b>Classe terza</b><br><br>Individuare tipologie e tecniche di presentazione di un compito funzionale al contesto e al contenuto<br><br>Conoscere e utilizzare le potenzialità creative dei programmi | Risolvere problemi tecnici<br><br>Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche<br><br>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali<br>Individuare divari di competenze digitali |
|   |  | <a href="#">Risorse consigliate</a>   |