ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "*Fra' Ambrogio da Calepio*"

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

con riferimento alle Competenze chiave europee, alle Indicazioni Nazionali 2012 e alle competenze chiave di cittadinanza

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

<table>
<tr><td colspan="4">SEZIONE A: Traguardi formativi</td></tr>
<tr><td colspan="2">COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</td><td colspan="2">COMPETENZA DIGITALE</td></tr>
<tr><td colspan="2">Fonti di legittimazione:</td><td colspan="2">Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012</td></tr>
<tr><td rowspan="2">COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</td><td rowspan="2">TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</td><td colspan="2">FINE SCUOLA PRIMARIA</td></tr>
<tr><td>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</td><td>CONOSCENZE</td></tr>
<tr><td>IMPARARE A IMPARARE

PROGETTARE

RISOLVERE PROBLEMI

INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI</td><td>L’alunno si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni. Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando strumenti multimediali.</td><td>• Utilizzare i più comuni programmi di video-scrittura
• Creare e compilare tabelle
• Creare, modificare e salvare un file
• Inserire contenuti multimediali in un file di testo
• Preparare presentazioni con i più comuni programmi di creazione di slides
• Conoscere il funzionamento basilare dei più diffusi device (PC, tablet…)
• Utilizzare software didattici in maniera via via più autonoma
• Ricercare e selezionare informazioni sulla rete
• Scomporre un’azione in unità minime di comando</td><td>- Word e programmi similari,
- Giochi didattici per l’approfondimento disciplinare
- Power Point
- Motori di ricerca
- Coding
- Paint</td></tr>
</table>

		• Fornire istruzioni dettagliate sapendo prevedere e pianificare l'esito finale	
AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE **ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE**	L'alunno inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, i limiti e le funzioni della tecnologia attuale	• Individuare rischi fisici relativi all'uso delle TIC e conoscere le più elementari regole di sicurezza nell'utilizzo di apparecchiature elettriche • Individuare contenuti inadatti all'età e rivolgersi ad un adulto di riferimento per segnalarli	- Parti del computer - Hardware e software - Virus e malware

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
− Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche − Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. − Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici − Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali − Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione − Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare − Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati.	ESEMPI • Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni e degli esperimenti; • Utilizzare Power Point per effettuare semplici presentazioni; • Costruire semplici ipertesti; • Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza; • Rielaborare e/o creare una presentazione che pubblicizzi le iniziative della scuola; • Rielaborare un file per il calcolo delle spese legate a situazioni di vita reale; • Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici);

– Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.	

SEZIONE C: Livelli di padronanza		
LIVELLI DI PADRONANZA SCUOLA PRIMARIA		
1	2	3
Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro. Realizza semplici elaborazioni grafiche.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali dello strumento. Utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera e il mouse. Produce semplici testi. È in grado di aprire, modificare e salvare documenti seguendo le istruzioni dell'insegnante.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti; inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner. Costruisce grafici e presentazioni. E' in grado di utilizzare hardware esterni (usb, stampanti, scanner) Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni. Conosce e descrive i rischi della navigazione e adotta i comportamenti preventivi.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

con riferimento alle Competenze chiave europee, alle Indicazioni Nazionali 2012 e alle competenze chiave di cittadinanza

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

<table>
<tr><td colspan="3">SEZIONE A: Traguardi formativi</td></tr>
<tr><td>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</td><td colspan="2">COMPETENZA DIGITALE</td></tr>
<tr><td>Fonti di legittimazione:</td><td colspan="2">Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006
Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012</td></tr>
<tr><td>COMPETENZE SPECIFICHE</td><td colspan="2">• Utilizzare con dimestichezza 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 dell’informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate.</td></tr>
<tr><td colspan="3">FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</td></tr>
<tr><td>COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</td><td>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</td><td>SAPERI</td></tr>
<tr><td colspan="2">COSTRUZIONE DEL SÈ</td><td></td></tr>
<tr><td>IMPARARE A IMPARARE</td><td>– Utilizzare materiali digitali reperibili anche in rete.
– Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
– Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</td><td>• Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento;
• I dispositivi informatici di input e output;</td></tr>
</table>

	– Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.	• Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source; • Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo; • Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare; • Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni; • Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.); • Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.
PROGETTARE	– Utilizzare le tecnologie digitali per progettare e produrre elaborati. – Produrre elaborati (di complessità diversa) rispettando dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.	
RELAZIONE CON GLI ALTRI		
COMUNICARE	– Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca. – Utilizzare i mezzi di comunicazione in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui ci si trova ad operare.	
COLLABORARE E PARTECIPARE	– Utilizzare in modo consapevole i social, la scrittura collaborativa, le classi virtuali, i servizi di messaggistica e le reti collaborative.	
AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	– Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche più comuni. – Avere consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, orientare le proprie scelte in modo consapevole, anche in prevenzione al cyberbullismo.	
RAPPORTO CON LA REALTÀ		
RISOLVERE PROBLEMI	– Utilizzare le tecnologie per ricercare informazioni e risolvere problemi (webquest, coding, classe scomposta) – Essere in grado di identificare quale mezzo di comunicazione o di informazione è più utile usare rispetto ad un compito affidato.	
INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	– Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite. – Conoscere gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche OpenSource).	

ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	− Saper valutare l'attendibilità delle fonti. − Saper interpretare criticamente le informazioni da utilizzare e saper distinguere il reale dal virtuale.	

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	**COMPETENZA DIGITALE**
EVIDENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
− Riconosce e distingue correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, Hifi ecc.); − Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare; − E' in grado di identificare quale mezzo di comunicazione e di informazione è più utile usare rispetto ad un compito indicato; − Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche Open Source); − Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.	ESEMPI • Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni e degli esperimenti; • Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati; • Utilizzare Power Point per effettuare semplici presentazioni; • Costruire semplici ipertesti; • Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; • Applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing; • Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza; • Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola; • Rielaborare una presentazione della scuola; • Rielaborare un file per il calcolo delle spese legate a situazioni di vita reale; • Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici); • Rielaborare una brossuredi eventi programmati da divulgare all'interno della scuola; • Elaborare ipertesti tematici.

SEZIONE C: Livelli di padronanza				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA DIGITALE		
LIVELLI DI PADRONANZA				
1	2	3	4	5
Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali dello strumento. Utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera e il mouse. Produce semplici testi.	Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni. È in grado di aprire, modificare e salvare documenti in un percorso dato. È in grado di inserire in un dato contesto immagini e tabelle all'interno di un testo.	Con la supervisione dell'insegnante scrive testi, li salva, li archivia, inserisce immagini e utilizza tabelle. Legge dati contenuti in grafici e tabelle. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti; inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. Costruisce tabelle di dati, utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. Conosce e descrive i rischi della navigazione e adotta i comportamenti preventivi.	Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file differenti. Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica. Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli.