



ISTITUTO COMPRENSIVO "L. ARIOSTO"

SCUOLA INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA I GRADO DI VENTASSO E VETTO

VIA SASSO, 3 42032 VENTASSO (RE)

c.f. 80016110357 tel. 0522/891150 WWW.ICBUSANA.EDU.IT

e-mail: REIC81600G@istruzione.it pec: reic81600g@pec.istruzione.it

COMPETENZE DIGITALI

INTEGRAZIONE AL CURRICOLO DI ISTITUTO I.C. "L. Ariosto" di BUSANA

Così come disposto dalla legge 92/19 "Introduzione dell'insegnamento scolastico delle competenze digitali" e dal DM 35 del 22 giugno 2020 "Linee Guida per l'insegnamento delle competenze digitali"

APPROVATO NELLA SEDUTA DEL COLLEGIO DOCENTI DEL 27.06.2022 con delibera n. 25

PREMESSA

Il Curricolo delle competenze digitali è stato redatto collegialmente dai docenti dell'I.C. Ariosto di Busana secondo le disposizioni contenute nel DM 35 del 22 giugno 2020.

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 (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. 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**).

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 **curricolo 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 e Digcomp 2.0 del 2016)**.

Tale competenza è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet. La competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Gli alunni, e più in generale le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI. Le abilità necessarie comprendono: la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni. Inoltre, dovrebbero anche essere capaci di usare strumenti per

produrre, presentare e comprendere informazioni complesse ed essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli. Dovrebbero anche essere capaci di usare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione. L'uso delle TSI comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi. Anche un interesse a impegnarsi in comunità e reti a fini culturali, sociali e/o professionali serve a rafforzare tale competenza.

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave per l'apprendimento permanente, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi in quanto tale competenza arricchisce la possibilità di accesso ai saperi, consente la realizzazione di percorsi individuali di apprendimento, la comunicazione interattiva e la personale espressione creativa.

L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

Pertanto agli studenti saranno dati gli strumenti per utilizzare consapevolmente e responsabilmente i nuovi mezzi di comunicazione e gli strumenti digitali, in un'ottica di sviluppo del pensiero critico, sensibilizzazione rispetto ai possibili rischi connessi all'uso dei social media e alla navigazione in Rete, contrasto del linguaggio dell'odio, prevenzione di bullismo e cyber bullismo, in accordo con le linee guida dell'educazione civica per la cittadinanza digitale.

- ❖ La struttura del documento è in linea con il Curricolo di Istituto, di cui diventa integrazione, ripercorrendone la struttura in un'ottica di omogeneità, armonizzazione e verticalità.
- ❖ I contenuti enucleati tengono conto delle finalità esplicitate nella legge di riferimento e declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali); esse sono:
 - 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 intellettuale 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 problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

❖ L'insegnamento trasversale delle competenze digitali è oggetto di valutazione alla fine della scuola primaria e del primo ciclo di istruzione, attraverso la redazione della "Certificazione delle competenze". In sede di scrutinio il docente coordinatore di classe formula la proposta di valutazione, acquisendo elementi conoscitivi dai docenti del team o del Consiglio di Classe cui è affidato l'insegnamento delle competenze digitali, che hanno contribuito nel periodo di riferimento alle conoscenze.

SCUOLA
DELL'INFANZIA

Classe/ periodo	Macro – Indicatori di valutazione	Obiettivi specifici di Apprendimento	Contenuti/conoscenze
<p style="text-align: center;"><u>3/4/</u> <u>5</u> <u>anni</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e rispettare l'altro • Approccio all'utilizzo di tastiera, mouse, tablet • Con il supporto dell'insegnante e la strategia del cooperative-learning, sperimentare i device per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche • Attivare il pensiero computazionale 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere nei compagni modalità e tempi diversi • Condividere con i compagni giochi e materiali • Collaborare a progetti comuni • Riconoscere e denominare un computer e le sue parti: tastiera, mouse, monitor • Sviluppare abilità di coordinazione oculo-manuale per interagire con il dispositivo: utilizzare il touch del tablet, utilizzare il mouse • Esplorare, sperimentare e saper riconoscere altri strumenti tecnologici: stampante, tablet, videoproiettore, macchina fotografica digitale • Osservare e discriminare immagini e video presentati dall'insegnante (reali, fantastici, del proprio vissuto, del proprio ambiente...) • Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie • Esplorare e sperimentare le prime forme di comunicazione incontrando i media • Formulare sequenze/procedure, individualmente e in gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Storie e racconti sul rispetto dei compagni • Giochi ed attività di gruppo • Primi approcci con gli strumenti tecnologici • Approccio con app-educative • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico • Coding • Percorsi • Procedure

Traguardi formativi

L'alunno conosce e utilizza i primi strumenti tecnologici; conosce le prime norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali. Sviluppa le prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. Valorizza le dimensioni generali della personalità: creatività, autostima, motivazione, piacere espressivo.

SCUOLA
PRIMARIA

Classe	Macro indicatori	Obiettivi specifici di apprendimento	Contenuti
<i>CLASSE PRIMA</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Informazione ▪ Comunicazione 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Approcciarsi all'utilizzo di un sistema operativo. ▪ Conoscere le parti dei dispositivi informatici utilizzati (pc, tablet e LIM) e le loro funzioni. ▪ Utilizzare applicazioni e giochi didattici. ▪ Approcciarsi all'uso di Google MEET. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il computer e i suoi usi. ▪ Icone principali dei sistemi operativi. ▪ Giochi didattici. ▪ Google MEET.
<i>CLASSE SECONDA</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Informazione ▪ Comunicazione ▪ Problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Approcciarsi all'utilizzo di un sistema operativo. ▪ Conoscere le parti dei dispositivi informatici utilizzati (pc, tablet e LIM) e le loro funzioni. ▪ Utilizzare applicazioni e giochi didattici. ▪ Sperimentare il pensiero computazionale. ▪ Approcciarsi all'uso di Google MEET. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il computer e i suoi usi. ▪ Icone principali dei sistemi operativi. ▪ Giochi didattici. ▪ Coding. ▪ Google MEET.
<i>CLASSE TERZA</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Informazione ▪ Comunicazione ▪ Sicurezza ▪ Problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Approcciarsi all'utilizzo di un sistema operativo. ▪ Conoscere le parti dei dispositivi informatici utilizzati (pc, tablet e LIM) e le loro funzioni. ▪ Utilizzare applicazioni e giochi didattici. ▪ Sperimentare il pensiero computazionale. ▪ Approcciarsi all'uso di Google MEET, GMAIL, CLASSROOM. ▪ Approcciarsi all'utilizzo sicuro degli strumenti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Il computer e i suoi usi. ▪ Icone principali dei sistemi operativi. ▪ Giochi didattici. ▪ Coding. ▪ Google MEET, GMAIL, CLASSROOM. ▪ Prime indicazioni per il corretto utilizzo degli strumenti digitali.
<i>CLASSE QUARTA</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Informazione ▪ Comunicazione ▪ Creazione documenti ▪ Sicurezza ▪ Problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare un sistema operativo. ▪ Utilizzare applicazioni e giochi didattici. ▪ Utilizzare programmi di videoscrittura. ▪ Saper utilizzare i motori di ricerca. ▪ Utilizzare alcune App della piattaforma Google Workspace for Education. ▪ Conoscere le principali regole per la navigazione sicura. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Giochi didattici. ▪ Motori di ricerca. ▪ Google Workspace for Education ▪ Principali regole per il corretto utilizzo degli strumenti digitali.

<p><i>CLASSE QUINTA</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Informazione ▪ Comunicazione ▪ Creazione documenti ▪ Sicurezza ▪ Problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare un sistema operativo. ▪ Utilizzare applicazioni e giochi didattici. ▪ Utilizzare programmi di videoscrittura. ▪ Saper utilizzare i motori di ricerca. ▪ Utilizzare alcune App della piattaforma Google Workspace for Education. ▪ Conoscere le principali regole per la navigazione sicura. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Giochi didattici. ▪ Motori di ricerca. ▪ Google Workspace for Education ▪ Principali regole per il corretto utilizzo degli strumenti digitali.
---------------------------------	--	---	---

Traguardi formativi

L'Alunno utilizza con consapevolezza le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati, informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi.

SCUOLA SECONDARIA
DI I GRADO

Classe/periodo	Macro – Indicatori di valutazione	Obiettivi specifici di Apprendimento	Contenuti/conoscenze
<i>Classe PRIMA</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati ● Comunicazione e collaborazione ● Creazione di contenuti digitali ● Sicurezza ● Problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere la terminologia digitale specifica in riferimento all’hardware, al software e alla rete - Scrivere, revisionare, salvare e archiviare testi scritti con il pc - Conoscere i principali sistemi di archiviazione e saper salvare i documenti su vari supporti (pc, memoria rimovibile, cloud...) - Individuare un’informazione in un testo digitale, selezionarla e rielaborarla in modo personale - Creare diapositive digitali (ppt) inserendo immagini, audio e video - Introdurre il pensiero computazionale - Fruire di video e documentari didattici in rete - Utilizzare gli strumenti di Google suite di istituto - Utilizzare una terminologia corretta - Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e per comunicare 	<ul style="list-style-type: none"> -Sistemi operativi - Motori di ricerca -Utilizzo di Power point - Programmi e Software applicativi per lo studio - Coding - Posta elettronica - Social Network - Google Suite (classroom – classe virtuale) - Norme per l’utilizzo legale, sicuro e corretto degli strumenti digitali - Comunicazione digitale -Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise)
<i>Classe SECONDA</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati ● Comunicazione e collaborazione ● Creazione di contenuti digitali ● Sicurezza ● Problem solving 	<ul style="list-style-type: none"> -Produrre testi e presentazioni: creare, salvare e organizzare digitalmente documenti in formato doc e pdf. - Inserire immagini e oggetti scaricati da rete o attinti da un database locale nel file in elaborazione. - Attingere alle risorse digitali. - Fruire di video e documentari didattici in rete. - Proteggere dispositivi e dati: gestire gli aggiornamenti della sicurezza informatica e i dati sensibili. - Comunicare attraverso la rete: scrivere e-mail. - Utilizzare gli strumenti di Google suite di istituto - Utilizzare un linguaggio corretto o nella comunicazione digitale - Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare. 	<ul style="list-style-type: none"> -Programmi e Software applicativi per lo studio (Geogebra...) - Posta elettronica - Google Suite (classroom) - Norme per il l’utilizzo legale, sicuro e corretto degli strumenti digitali - Comunicazione digitale -“Social”, regole della comunicazione educata, responsabilità nell’utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...). -Riconoscere episodi di “Cyberbullismo” ed elaborare strategie di contrasto.

<p><i>Classe</i> <i>Terza</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati ● Comunicazione e collaborazione ● Creazione di contenuti digitali ● Sicurezza ● Problem solving 	<p>-Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura per comunicare ed eseguire compiti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il foglio elettronico per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo - Creare presentazioni e racconti digitali inserendo immagini, audio, video e collegamenti ipertestuali - Saper utilizzare la posta elettronica - Saper usare software didattici - Sviluppare il pensiero logico e algoritmico - Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme - Fruire di video e documentari didattici in rete - Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale dei dispositivi personali e di Internet per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) - Saper individuare la validità delle fonti e delle informazioni per distinguere i dati autorevoli da quelli fasulli. - Saper utilizzare un linguaggio corretto nella comunicazione digitale e conoscere le buone pratiche di interazione sul web - Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) - Conoscere i principali servizi di archiviazione in remoto (cloud). -Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche. - Utilizzare software offline e online per attività di Coding 	<p>Programmi e Software applicativi per lo studio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dizionari digitali - Coding - Posta elettronica - Estensione file - Cloud - Google Suite (classroom) - Social Network - Protezione account - Comunicazione digitale - Norme per il l'utilizzo legale, sicuro e corretto degli strumenti digitali. -Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. -Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare - Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.
---------------------------------------	---	--	---

Traguardi formativi

L'Alunno utilizza 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.
E' 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.