

Istituto Comprensivo "F. Gatti" Curno

Scuola Primaria e Secondaria di primo grado di Curno e Mozzo

CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale è 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. 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)

Alfabetizzazione su informazioni e dati (saper cercare, valutare e archiviare risorse digitali usando Internet).

Articolare i propri bisogni informativi; cercare dati, informazioni o contenuti presenti in ambienti digitali; accedere e navigare in questi ambienti

- Sviluppare e raffinare le proprie strategie di ricerca
- Adattare le strategie di ricerca in funzione della qualità delle informazioni trovate
- Analizzare, confrontare e valutare in modo critico la credibilità e l'affidabilità delle fonti da cui provengono dati, informazioni e contenuti digitali
- Organizzare, conservare e reperire dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali
- Organizzare e raccogliere le informazioni all'interno di un ambiente strutturato

Comunicazione e Collaborazione (usare gli strumenti digitali per interagire con altri).

Interagire usando varie tecnologie digitali

- Capire quali sono i mezzi di comunicazione

digitale più adatti ad un determinato contesto

- Condividere dati, informazioni e contenuti digitali con altri, usando tecnologie digitali adeguate allo scopo
- Conoscere le pratiche relative all'attribuzione di un autore e ai riferimenti bibliografici
- Partecipare attivamente alla società mediante l'uso di servizi digitali pubblici e privati
- Cercare opportunità per migliorare la propria condizione e per una cittadinanza attiva mediante l'uso di tecnologie digitali adeguate

- Usare le tecnologie digitali per partecipare ad attività collaborative, nonché alla co- costruzione e co-creazione di risorse e conoscenze
- Conoscere le norme di comportamento da applicare quando si usano le tecnologie digitali e nelle interazioni in ambienti digitali
- Adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli delle diversità culturali e generazionali presenti negli ambienti digitali
- Creare e gestire la propria identità digitale (o molteplici identità)
- Proteggere la propria reputazione
- Gestire i dati che ciascuno genera usando varie tecnologie, ambienti e servizi digitali

Creazione di contenuti digitali (esprimere la propria creatività e saper esprimere il proprio pensiero con la produzione di testi, multimedia, programmi).

- Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati
- Esprimere creativamente se stessi attraverso le tecnologie digitali
- Modificare, raffinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze
- Creare contenuti e conoscenze nuove, originali e rilevanti
- Sapere come funzionano i diritti d'autore e le licenze d'uso relativamente ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali
- Pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni (eseguibili da un sistema elettronico) che portano alla realizzazione di un dato compito o alla risoluzione di un dato problema

Sicurezza (agire con le tecnologie digitali avendo cura dei dispositivi, dei diritti, della salute, dell'ambiente).

Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali, e conoscere i rischi e i pericoli degli ambienti digitali

- Conoscere le misure di sicurezza e di uso sicuro
- Conoscere come usare e condividere informazioni personali, proteggendo sé stessi e gli altri da eventuali danni
- Comprendere che i tutti i servizi digitali hanno una informativa sulla "protezione dei dati" che descrive come vengono usati i dati personali
- Evitare i rischi per la salute nell'uso delle tecnologie digitali, in termini di minacce al benessere fisico e psicologico

- Proteggere sé stessi e gli altri dai possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo)
- Conoscere le tecnologie digitali che favoriscono il benessere e l'inclusione sociale
- Conoscere l'impatto ambientale legato all'uso delle tecnologie digitali
- Monitorare il comportamento degli studenti in ambienti digitali per salvaguardare il loro benessere
- Reagire in modo immediato ed efficace quando il benessere degli studenti è minacciato negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo)

Risolvere problemi (saper trovare soluzioni alle problematiche di uso degli strumenti, ai propri bisogni di conoscenza sull'uso degli strumenti in modo standard ma anche originale e creativo).

Identificare problemi tecnici durante l'uso di dispositivi o di ambienti digitali e risolverli

- Regolare e personalizzare le impostazioni degli ambienti digitali in base alle proprie esigenze
- Identificare, valutare, selezionare e usare tecnologie digitali e/o possibili soluzioni tecnologiche per risolvere un dato problema o compito
- Usare in modo innovativo le tecnologie digitali per generare nuova conoscenza
- Comprendere quali aspetti delle proprie competenze digitali devono potenziare o aggiornare
- Aiutare gli altri a sviluppare le loro competenze digitali
- Cercare opportunità per il proprio sviluppo personale e per mantenersi aggiornati riguardo all'innovazione tecnologica

Bocconi, S., Earp, J., and Panesi S. (2018). DigCompEdu. Il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti. Istituto per le Tecnologie Didattiche, Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR).

CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

Aree della competenza digitale			
DIMENSIONI	INDICATORI	CLASSE TERZA	RISORSE SUGGERITE
CRITICA	1) PADRONEGGIA L'ACCESSO ALFABETICO	<ul style="list-style-type: none"> - DISPOSITIVI - Si prende cura del dispositivo che gli viene affidato - Accede a dispositivi tramite account e password - Utilizza la funzione del drag and drop - Effettua sign in, log in, log out - Accede a piattaforme per comunicare (Teams, Google meet, Zoom...) - Condivide lo schermo - Attiva e disattiva il microfono, alza la mano per intervenire 	Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Scrivere con la tastiera TypingClub (gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail) Il gufo Boo Come usare Microsoft Teams Come attivare microfono in win 10
	5) SVILUPPA IL PENSIERO COMPUTAZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> - Scopre la funzione degli strumenti che usa. - Segue istruzioni per raggiungere un fine - Segue un codice. - Inventa un codice. - Pianifica le azioni di un oggetto da spostare e/o un robot - Individua i comandi necessari nello svolgimento di azioni finalizzate (direzionalità, lateralità). - Verifica il risultato della propria soluzione. - Interpreta icone/simboli per cogliere le informazioni direzionali e muoversi nello spazio. 	PixelArt Autunno in PixelArt Allegato disegno Carte CodyRoby Digitools Tino il robotino Bee Bot e Blue Bot Codeweek Code.org Scratch

	6) SVILUPPA IL PROBLEM SOLVING	<ul style="list-style-type: none"> - Seleziona, tra quelle date, proposte di soluzioni ad un problema - Stabilisce relazioni di causa- effetto. 	
	3) AUTOREGOLA LE NORME D'USO	<ul style="list-style-type: none"> - Rispetta le regole condivise negli ambienti mediali. 	Manifesto della comunicazione non ostile Schede didattiche parole ostili Sono schede per l'infanzia, adatte anche al primo biennio della primaria. Possono essere utilizzate per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione non ostile
	5) PARTECIPA ALLO SPAZIO PUBBLICO	<ul style="list-style-type: none"> - Comunica in maniera costruttiva all'interno di uno spazio online. - Partecipa attivamente alle discussioni, anche per chiedere chiarimenti e indicazioni. - Esprime il proprio punto di vista - Permette all'altro di esprimersi seguendo i propri gusti. 	Manifesto della comunicazione non ostile Schede didattiche parole ostili
	7) ADOTTA PRINCIPI DI SOSTENIBILITA'	<ul style="list-style-type: none"> - Mette in atto procedure per il risparmio di energia 	
ESTETICA	1) VALORIZZA E APPREZZA I LINGUAGGI	<ul style="list-style-type: none"> - Seleziona gli elementi costitutivi propri di uno specifico formato (font, dimensioni, colori...). - Esprime un giudizio sulle qualità di ciò che vede, ascolta... 	Uso di ... Word Paint Tux Paint Little Painter (Windows) Fresh Paint (Windows)

			<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker</p> <p>Storyjumper</p> <p>Storyboard That</p> <p>Usare Storyboard per creare fumetti</p> <p>Google Presentazioni</p> <p>Power Point</p> <p>Genially</p> <p>Canva</p>
	2) RISPETTA LA COERENZA DEI LINGUAGGI	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza i linguaggi (verbale, iconico, sonoro) 	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker</p> <p>Storyjumper</p> <p>Storyboard That</p> <p>Usare Storyboard per creare fumetti</p> <p>Google Presentazioni</p> <p>Power Point</p> <p>Genially</p> <p>Canva</p>
	3) SI ADOPERA PER L'ACCURATEZZA	<ul style="list-style-type: none"> - Rifinisce il proprio lavoro prima di condividerlo/renderlo visibile/pubblicarlo (piano formale) 	

Aree della competenza digitale

DIMENSIONI	INDICATORI	CLASSE QUINTA	RISORSE SUGGERITE
CRITICA	1) PADRONEGGIA L'ACCESSO ALFABETICO	DISPOSITIVI <ul style="list-style-type: none">- Accede a dispositivi tramite account e password- Salva e organizza file e prodotti digitali creati (on e offline)- Trova ciò che ha salvato- Conosce diversi browser- Usa la camera- Utilizza la funzione del drag and drop- Effettua sign in, log in, log out- Accede a piattaforme per comunicare (Teams, Google meet, Zoom...)- Condivide lo schermo- Attiva e disattiva il microfono, alza la mano per intervenire- Scrive testi con un programma di video-scrittura- Crea una presentazione (infografica, ppt...)- Carica e scarica risorse (da siti web o dalla piattaforma di scuola)- Usa motori di ricerca.	Creare presentazione: <ul style="list-style-type: none">- Canva- Genially Motori di ricerca VIDEO Mappa bufale e fake news Focus Junior Ricerca in internet Internetopoli Come usare Microsoft Teams Come attivare microfono in win 10
	2) ANALIZZA LA COMPLESSITA' MEDIALE	<ul style="list-style-type: none">- Individua le parole chiave e le informazioni di base	Cercare informazioni

	3) HA CONSAPEVOLEZZA DELLE MODALITA' DI CONSUMO MEDIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Inizia a prendere coscienza nell'uso dei media. 	Netiquette
	4) PROGETTA E CREA PRODOTTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> - Pianifica azioni (crea uno schema per la progettazione...) 	
	5) SVILUPPA IL PENSIERO COMPUTAZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> - Scopre la funzione degli strumenti che usa. - Segue istruzioni per raggiungere un fine - Suddivide la soluzione di un problema in tante fasi di risoluzione più semplici. - Trova nelle situazioni un codice che si ripete e che può applicare altrove. - Segue un codice. - Inventa un codice. - Pianifica le azioni di un oggetto da spostare e/o un robot - Individua i comandi necessari nello svolgimento di azioni finalizzate (direzionalità, lateralità). - Verifica il risultato della propria soluzione ed è in grado di correggere eventuali errori. - Interpreta icone/simboli per cogliere le informazioni direzionali e muoversi nello spazio. 	Scratch Progama il futuro Codey Rocky

	6) SVILUPPA IL PROBLEM SOLVING	<ul style="list-style-type: none"> - Applica soluzioni note in contesti conosciuti - Adatta soluzioni note in contesti nuovi. - Stabilisce relazioni di causa- effetto. 	
	7) COMPRENDE LE FORME CULTURALI	<ul style="list-style-type: none"> - - Esprime la propria opinione in merito a ciò che consulta. 	
ETICA	1) HA CONSAPEVOLEZZA DEGLI EFFETTI DEL DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce le implicazioni relative alla rappresentazione della propria immagine e identità - Rispetta l'identità propria e degli altri. - Conosce i principi normativi e i diritti di proprietà intellettuale. 	Dati personali Sicurezza in rete Diritti autore
	2) GESTISCE E PROTEGGE L'INFORMAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce il concetto di privacy e di diritto all'immagine. - Utilizza immagini, audio e musiche libere da copyright e che non ledano i diritti alla privacy altrui. - Protegge la propria intimità (sfera pubblica/privata). - Ha rispetto del proprio corpo e riconosce le implicazioni della condivisione e dell'esposizione corporea. 	Utilizzo risorse digitali Web reputation video Video su rischi ed opportunità della rete
	3) AUTOREGOLA LE NORME D'USO	<ul style="list-style-type: none"> - Individua la necessità di regole condivise (netiquette) negli ambienti mediali. 	Netiquette

	4) ANALIZZA LE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza diverse strategie di ricerca . - Organizza le informazioni utilizzando l'archiviazione (etichette, ordine dei file..). 	
	5) PARTECIPA ALLO SPAZIO PUBBLICO	<ul style="list-style-type: none"> - Prevede le emozioni suscitate negli altri dal proprio agire online. - Comunica in maniera costruttiva all'interno di uno spazio online. - Partecipa attivamente alle discussioni, anche per chiedere chiarimenti e indicazioni. - Riconosce e rispetta la molteplicità di prospettive. - Esprime il proprio punto di vista - Permette all'altro di esprimersi seguendo i propri gusti. 	Manifesto parole ostili
	7) ADOTTA PRINCIPI DI SOSTENIBILITA'	<ul style="list-style-type: none"> - Previene azioni di sovraccarico informativo, dispersione di informazioni, consumo di energia... 	Impatto digitale
ESTETICA	1) VALORIZZA E APPREZZA I LINGUAGGI	<ul style="list-style-type: none"> - Seleziona gli elementi costitutivi propri di uno specifico formato (font, dimensioni, colori...). - Distingue, tra diverse opzioni possibili, le scelte più efficaci sul piano estetico. - Esprime un giudizio sulle qualità di ciò che vede, ascolta... - Persegue la propria personale ricerca del bello (senza condizionamenti esterni). 	Creare infografiche con Canva Bencivenni - videotutorial presentazioni

<p>2) RISPETTA LA COERENZA DEI LINGUAGGI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Armonizza tra loro linguaggi (verbale, iconico, sonoro) - Cura la grafica in relazione al significato del messaggio che si vuole trasmettere (semantica). 	
<p>3) SI ADOPERA PER L'ACCURATEZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Rifinisce il proprio lavoro prima di condividerlo/renderlo visibile/pubblicarlo (piano formale) - Perfeziona e migliora ricorsivamente i progetti 	
<p>4) SI ADOPERA PER LA FUNZIONALITA'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Regola la costruzione di un prodotto in base alle esigenze del destinatario. 	
<p>5) ESERCITA IL PENSIERO CREATIVO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce gli elementi di originalità tipici di un elaborato mediale. 	

CURRICOLO COMPETENZA DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Aree della competenza digitale			
DIMENSIONI	INDICATORI (in aggiunta alle competenze all'uscita dalle classi quinte primaria)		RISORSE SUGGERITE
CRITICA	1. PADRONEGGIA L'ACCESSO ALFABETICO	<p>Dispositivi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usa la funzione dei preferiti. - Usufruisce delle possibilità della geolocalizzazione. <p>Tools-web Tools</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cerca app attraverso il marketplace (Playstore, Applestore...) - Installa, aggiorna e disinstalla applicazioni. - Crea link per l'accesso a file in modalità visualizzazione o editor. - Inserisce link interattivi all'interno di file di testo. - Usa un foglio di calcolo. - Crea un video. - Crea un sondaggio/questionario online. - Edita foto e immagini. <p>Forme e Linguaggi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce i formati mediali (spot, cortometraggio, trailer, infografiche...). - Riconosce i codici del linguaggio mediale (sonoro, verbale, iconico...). - Conosce elementi costitutivi di una sceneggiatura mediale (campo, piano, movimenti di macchina). - Conosce i formati digitali costitutivi di un elemento mediale (pdf, png, jpeg...). 	<p>Microsoft 365 Power point Excel Forms Sway</p> <p>Animaker Storyjumper Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Genially Canva</p> <p>google earth</p>

	2. ANALIZZA LA COMPLESSITÀ MEDIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e suddivide le parti costitutive (sequenza, ecc.) di un testo mediale. - Individua le parole chiave e la gerarchia delle informazioni. - Interpreta dati aggregati (tabelle, grafici, sondaggi, questionari). 	Microsoft 365 Excel, Forms
	3. HA CONSAPEVOLEZZA DELLE MODALITÀ DI CONSUMO	<ul style="list-style-type: none"> - Legge i dati di applicazioni di monitoraggio del tempo trascorso in Rete. 	Benessere Digitale APP
	4. PROGETTA E CREA PRODOTTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> - Individua i bisogni e il contesto. - Sceglie dispositivi e applicativi adatti rispetto agli obiettivi prefissati. - Realizza elaborati nei diversi formati mediali (spot, cortometraggio, trailer, infografiche...). - Applica le regole del digital storytelling. 	Filmora Come editare un video con l'editor di win 11 Pwtoon Pixton
	5. SVILUPPA IL PENSIERO COMPUTAZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> - Si sperimenta nel debugging. 	mBlock - One-Stop Coding Platform for Teaching and Learning (makeblock.com) Scratch - Imagine, Program, Share (mit.edu) Impara oggi, costruisci un domani più luminoso. Code.org

	6. SVILUPPA IL PROBLEM SOLVING	<ul style="list-style-type: none"> - Seleziona, tra quelle date, proposte di soluzioni ad un problema. - Adatta soluzioni note in contesti nuovi. - Stabilisce relazioni di causa- effetto. 	Escape room in contesto didattico
	7. COMPRENDE LE FORME CULTURALI		
	8. INTERAGISCE CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Distingue IA dall'interazione umana. - Allena l'algoritmo dell'intelligenza artificiale. 	esercizi su AI da CODE.ORG Scratch - Imagine, Program, Share (mit.edu)
ETICA	1. HA CONSAPEVOLEZZA DEGLI EFFETTI DEL DIGITALE	<ul style="list-style-type: none"> - Conosce le implicazioni relative alla rappresentazione della propria immagine e identità. - Conosce i comportamenti di cyber-stupidity (hate speech, trolling, flaming...). 	Cos'è l'Identità Digitale e perché è importante per cittadini e imprese (EP 1)
	2. GESTISCE E PROTEGGE L'INFORMAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> - Salva tra i preferiti risorse. - Protegge la propria intimità (sfera pubblica/privata). - Ha rispetto del proprio corpo e riconosce le implicazioni della condivisione e dell'esposizione corporea. - Personalizza la gestione dei cookies. - Controlla che tutte le fonti utilizzate siano citate. 	Dati personali Sicurezza in rete Diritti autore
	3. AUTOREGOLA LE FORME D'USO		Creative Commons Italia

			per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche ed effetti sonori liberi
	4. ANALIZZA LE FONTI	<ul style="list-style-type: none"> - Individua la fonte delle informazioni. - Si interroga sull'attendibilità delle informazioni. 	Video su Fake news di Gianluigi Bonanomi
	5. PARTECIPA ALLO SPAZIO PUBBLICO	<ul style="list-style-type: none"> - Evita affermazioni o comportamenti screditanti (flaming). - Rifiuta il conformismo e l'omertà. 	Parole Ostili
	6. PERSEGUE IL BENESSERE DIGITALE		Privacy
	7. ADOTTA PRINCIPI DI SOSTENIBILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> - Previene azioni e comportamenti responsabili di "inquinamento digitale" (sovraccarico informativo, dispersione di informazioni, consumo di energia digitale...). 	Before the flood - Punto di non ritorno (sintesi in italiano)
ESTETICA	1. VALORIZZA E APPREZZA I LINGUAGGI	<ul style="list-style-type: none"> - Esprime un giudizio sulle qualità di ciò che vede, ascolta... - Attribuisce un significato alle proprie scelte 	
	2. RISPETTA LA COERENZA DEI LINGUAGGI	<ul style="list-style-type: none"> - Remixa, trasforma, adatta contenuti esistenti in modo personale (mashup e originali). - Armonizza tra loro linguaggi (verbale, iconico, sonoro). 	

		<ul style="list-style-type: none"> - Presta attenzione a come gli elementi di un prodotto mediale si relazione tra loro (pragmatica). - Cura la grafica in relazione al significato del messaggio che si vuole trasmettere (semantica) 	
	3. SI ADOPERA PER L'ACCURATEZZA	<ul style="list-style-type: none"> - Rifinisce il proprio lavoro prima di condividerlo/renderlo visibile/ pubblicarlo (piano formale). - Redige elaborati mediali privi di elementi offensivi, esclusivi... (politically correct). - Crea documenti accessibili 	Rendere i documenti accessibili
	4. SI ADOPERA PER LA FUNZIONALITÀ	<ul style="list-style-type: none"> - Regola la costruzione in base alle esigenze del lettore/fruttore (usabilità). - Sa utilizzare alcuni strumenti compensativi 	Lettura immersiva ed inclusività
	5. ESERCITA IL PENSIERO CREATIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce gli elementi di originalità tipici di un elaborato mediale. - Immagina nuove soluzioni sul piano formale. 	Tutorial MuseScore Musescore Creare musica con l'intelligenza artificiale Creare musica con l'intelligenza artificiale 2 Vocal remover GarageBand