



ISTITUTO COMPrensIVO “G. MARCONI”

Via Guglielmo Marconi, 1 - 41013 Castelfranco Emilia - MO

Tel 059 926254 - fax 059 926148

e-mail: moic825001@istruzione.it – sito web: www.scuolemarconi.it

CURRICOLO DIGITALE INTERDISCIPLINARE

Fonti: Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006; Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012; DigiComp 2.0 del 2016

COMPETENZE SPECIFICHE		ABILITA'		
		FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	FINE SCUOLA PRIMARIA	FINE SCUOLA SECONDARIA 1°GRADO
Area1 Informazioni e data literacy	Organizzare, conservare, recuperare, localizzare, identificare e analizzare le informazioni digitali (alfabetizzazione digitale).		Imparare ad archiviare i file organizzando il proprio lavoro per riuscire a recuperarlo; Avviare alla conoscenza della rete Internet per scopi di informazione e di ricerca.	Saper archiviare secondo criteri prestabiliti, sia in spazi fisici (computer, chiavetta, HD portatile..) che su spazi cloud, i propri file organizzando il proprio lavoro per riuscire a recuperarlo; Comprimere file, per una gestione ottimale degli spazi di archiviazione e condivisione; Utilizzare un browser per trovare informazioni utili alle proprie necessità; Distinguere le diverse fonti d'informazione e l'affidabilità o inaffidabilità di quanto trovato.

<p>Area 2 Comunicazione e collaborazione</p>	<p>Utilizzare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni utili ad un dato contesto, a partire dall'attività proposta;</p> <p>Comunicare in ambienti digitali;</p> <p>Condividere delle risorse attraverso strumenti on line;</p> <p>Collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali.</p>	<p>Interagire con i principali strumenti hardware e semplici software.</p>	<p>Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi;</p> <p>Interagire con le tecnologie digitali per cominciare a condividere informazioni con i compagni e gli insegnanti.</p>	<p>Inviare comunicazioni digitali; utilizzare "piattaforme digitali" per diversi scopi comunicativi;</p> <p>Condividere informazioni e lavorare a distanza sul web;</p> <p>Interagire correttamente e responsabilmente con gli altri.</p>
<p>Area 3 Creazione di contenuti digitali</p>	<p>Creare, integrare, modificare le conoscenze e i contenuti;</p> <p>Produrre espressioni creative;</p> <p>Conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e licenze.</p>	<p>Utilizzare semplici software applicativi ludico-didattici.</p>	<p>Utilizzare le principali funzioni della video-scrittura;</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento;</p> <p>Utilizzare alcune funzioni principali, come: creare un file, caricare immagini, salvare i file, ordinarli in cartelle.</p>	<p>Creare contenuti di diverso tipo (testuale, matematico, multimediale, schemi, diagrammi, mappe);</p> <p>Modificare contenuti esistenti per migliorare il prodotto finale;</p> <p>Riconoscere materiali protetti da copyright e materiali di libero utilizzo.</p>
<p>Area 4 Sicurezza</p>	<p>Saper sfruttare le potenzialità, consapevoli dei limiti e dei rischi nell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione;</p> <p>Proteggere la propria persona, i dati e la propria identità digitale.</p>	<p>Individuare alcuni rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.</p>	<p>Individuare alcuni rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.</p>	<p>Saper utilizzare antivirus, password e software per proteggere i dispositivi;</p> <p>Agire con prudenza nella navigazione;</p> <p>Essere in grado di proteggere la propria identità e privacy;</p>

				<p>Utilizzare i dispositivi in modo sicuro e responsabile;</p> <p>Riconoscere il cyber bullismo ed essere in grado di proteggere se stessi durante la navigazione.</p>
<p>Area 5 Problem solving</p>	<p>Identificare i bisogni e prendere decisioni utili sui più appropriati strumenti digitali per raggiungere il proprio obiettivo.</p>	<p>Avviare allo sviluppo del pensiero computazionale, attraverso attività ludiche, primi approcci alla robotica e attività creative e laboratoriali nelle varie discipline.</p>	<p>Primi approcci all'utilizzo della Robotica e di apps per lo sviluppo del pensiero logico computazionale.</p>	<p>Saper ricercare strategie alternative e soluzioni innovative ai vari problemi;</p> <p>Riconoscere i propri bisogni cognitivi e ricercare le soluzioni per soddisfarli;</p> <p>Essere in grado di scegliere le modalità di lavoro ottimali per raggiungere uno scopo;</p> <p>Riuscire a utilizzare le proprie conoscenze in contesti diversi da quelli di apprendimento.</p>

CONOSCENZE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA	FINE SCUOLA PRIMARIA	FINE SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO
	Funzionamento elementare dei principali dispositivi Hardware.	Principali funzioni della videoscrittura; costruzione di mappe e schemi.	Programmi di videoscrittura e di presentazioni multimediali, costruzione di mappe concettuali, schemi anche nel cloud.
	Principali funzioni di semplici software.	Rete Internet per scopi di informazione e ricerca.	Programmi di disegno geometrico e tecnico (bi e tridimensionale)
	Rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche.	Rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche.	Regole di netiquette nell'uso della rete Internet e dei dispositivi elettronici.
	Costruzioni di algoritmi per la risoluzione di semplici problemi, anche con l'utilizzo di linguaggi simbolici	Costruzioni di algoritmi per la risoluzione di problemi, anche più complessi.	Linguaggio di programmazione a blocchi.

LIVELLI DI PADRONANZA			
1	2	3	4
SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA PRIMARIA / SECONDARIA	SCUOLA PRIMARIA / SECONDARIA	SCUOLA SECONDARIA
<p>Se guidato, identifica, denomina e conosce gli strumenti tecnologici hardware che ha a disposizione.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante, utilizza semplici software didattici.</p>	<p>Identifica, denomina e conosce gli strumenti tecnologici hardware che ha a disposizione.</p> <p>In autonomia, l'alunno utilizza semplici software didattici.</p>	<p>Scrive e archivia in modo abbastanza autonomo testi.</p> <p>Costruisce semplici tabelle, inserisce immagini e organizza mappe.</p> <p>Accede alla rete con la supervisione dell'adulto per ricavare informazioni.</p> <p>Inizia ad utilizzare strumentazioni di robotica e apps per lo sviluppo del pensiero computazionale, eventualmente, con la supervisione dell'insegnante.</p>	<p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo documenti; è in grado di rielaborarli, inserendo immagini, tabelle e disegni.</p> <p>Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni.</p> <p>Utilizza la posta elettronica all'interno del circuito scolastico e accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. Inizia a condividere le informazioni, le conoscenze, i contenuti e le risorse utilizzando il cloud.</p> <p>Conosce i rischi della navigazione in rete e dell'uso di dispositivi elettronici. Utilizza software per lo sviluppo del pensiero computazionale in modo abbastanza autonomo.</p>