

## CURRICOLO DIGITALE

## I.C. Marconi Castelfranco Emilia (MO)

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

<b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>	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.
	Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali.
	Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali.
	Creare, integrare, modificare le conoscenze e i contenuti, produrre espressioni creative, conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e licenze.
	Proteggere la propria persona, dati, identità digitale.
	Identificare i bisogni e prendere decisioni utili sui più appropriati strumenti digitali per raggiungere il proprio obiettivo

<b>ABILITA'</b>	<b>FINE CLASSE TERZA PRIMARIA</b>	<b>FINE SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>FINE SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO</b>
1- INFORMAZIONE		Avviare alla conoscenza della rete Internet per scopi di informazione, comunicazione e di ricerca.	utilizzare un browser per trovare informazioni utili alle proprie necessità; distinguere le diverse fonti di informazione e l'affidabilità o inaffidabilità di quanto trovato; organizzare informazioni e contenuti per un utilizzo futuro.
2- COMUNICAZIONE	Interagire con le tecnologie digitali.	Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi; Interagire con le tecnologie digitali; Archiviare, condividere informazioni con i docenti e i compagni anche attraverso il cloud	Inviare comunicazioni digitali; utilizzare i "piattaforme digitali" per diversi scopi comunicativi; condividere informazioni e lavorare a distanza sul web; interagire correttamente con gli altri; riconoscere il cyberbullismo e essere in grado di proteggere se stessi durante la navigazione

3- CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Utilizzare le principali funzioni della video scrittura	Utilizzare le principali funzioni della video-scrittura; Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento; Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file, ordinandoli in cartelle anche in cloud.	Creare contenuti di diverso tipo (testuale, matematico, iconico, multimediale, schemi, diagrammi, mappe) Modificare contenuti esistenti per migliorare il prodotto finale; riconoscere materiali protetti da copyright e materiali di libero utilizzo
4- SICUREZZA	Individuare alcuni rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.	Individuare alcuni rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.	Sa che bisogna utilizzare antivirus, password e software per proteggere i dispositivi; agire con prudenza nella navigazione; essere in grado di proteggere la propria ed altrui identità e privacy usandola in modo efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione; utilizzare i dispositivi in modo sicuro e responsabile.
5- PROBLEM SOLVING	Avviare allo sviluppo del pensiero computazionale.	Primi approcci all'utilizzo della Robotica e di apps per lo sviluppo del pensiero logico computazionale.	E' in grado di riconoscere un problema di funzionamento e di chiedere aiuto al bisogno; essere in grado di scegliere lo strumento giusto (device o app) per le proprie necessità; sa riconoscere i propri bisogni cognitivi e ricercare le soluzioni per soddisfarli; essere in grado di scegliere le modalità di lavoro ottimali per raggiungere uno scopo; essere in grado di utilizzare le novità tecnologiche da solo; essere in grado di trasferire ad altri le proprie abilità e conoscenze.

CONOSCENZE	FINE CLASSE TERZA PRIMARIA	FINE SCUOLA PRIMARIA	FINE SCUOLA SECONDARIA 1° GRADO
	Funzionamento elementare dei principali dispositivi digitali.	Principali funzioni della videoscrittura, della realizzazione di presentazioni, mappe, schemi (anche nel cloud).	Programmi di videoscrittura e di presentazioni multimediali, costruzione di mappe concettuali, schemi anche nel cloud.
	Principali funzioni della videoscrittura.	Rete Internet per scopi di informazione, comunicazione e di 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.
	Linguaggio di programmazione a blocchi.	Linguaggio di programmazione a blocchi.	Linguaggio di programmazione a blocchi.

#### LIVELLI DI PADRONANZA

	1	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce gli strumenti tecnologici che ha a disposizione. Guidato, comprende e produce semplici elaborati digitali.
	2	Identifica, denomina e conosce gli strumenti tecnologici che ha a disposizione. Comprende e produce semplici elaborati digitali anche autonomamente.
FINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	3	Scriva e archivia in modo abbastanza autonomo testi e presentazioni con il PC. Costruisce semplici tabelle, figure geometriche e mappe. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. Condivide documenti e contenuti, utilizzando anche il cloud, con l'aiuto di un adulto. Utilizza apps per lo sviluppo del pensiero computazionale con la supervisione dell'insegnante.
	4	Scriva, revisiona e archivia in modo autonomo documenti; è in grado di rielaborarli, inserendo immagini, tabelle e disegni. Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli. Utilizza la posta elettronica all'interno del circuito scolastico e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie. Condivide in modo abbastanza autonomo l'informazione, la conoscenza, i contenuti, le risorse utilizzando il cloud. Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso di dispositivi elettronici e adotta i comportamenti preventivi. Utilizza apps per lo sviluppo del pensiero computazionale in modo abbastanza autonomo.
FINE DELLA SCUOLA SECONDARIA	5	Crea in modo autonomo documenti in diverso formato per usi specifici utilizzando applicativi appropriati. Utilizza consapevolmente la rete per reperire informazioni. Organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici. Valuta in modo critico le informazioni reperite in rete. Comunica autonomamente attraverso la posta elettronica. Condivide in modo autonomo l'informazione, la conoscenza, i contenuti, le risorse utilizzando il cloud. Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete. Conosce le norme di comportamento per le interazioni on line, protegge se stesso da possibili pericoli della rete e sviluppa strategie attive per scoprire comportamenti scorretti. Utilizza apps per lo sviluppo del pensiero computazionale in modo abbastanza autonomo.