



**ICS Gobetti Trezzano sul Naviglio
CURRICOLO DIGITALE D' ISTITUTO**

con approvazione del Collegio Docenti del 30/06/2020 con delibera n°20
con approvazione del Consiglio d'Istituto del 27/07/2020 con delibera n° 59

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Nella Raccomandazione del Parlamento Europeo il termine “conoscenza” ha un significato preciso: «*un insieme di conoscenze, abilità e atteggiamenti*».

Le "**competenze chiave**", sulle quali la scuola deve articolare la sua proposta formativa, sono così definite:

«quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'occupabilità, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva. Esse si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti, compresi la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità»

(dal Quadro di riferimento europeo del 22/05/2018)

Nella Raccomandazione sono individuate le **competenze chiave europee**, da considerare tutte di pari importanza:

- competenza alfabetica funzionale
- competenza multilinguistica
- competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie
- competenza digitale
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
- competenza imprenditoriale
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

La scuola deve far fronte alle nuove necessità educative, che richiedono di sviluppare negli studenti competenze che permettano loro di affrontare con strumenti adeguati una realtà profondamente cambiata. Ce lo chiede l'Europa. Nel nostro istituto è in corso la definizione del curricolo verticale relativo alle competenze chiave perché dobbiamo far sì che tutti gli studenti acquisiscano metodi, strumenti e abilità che li mettano in grado di rapportarsi efficacemente con una società sempre più complessa e accelerata che pone gli individui di fronte a nuove sfide per rispondere nuove necessità: la globalizzazione delle relazioni, lo sviluppo scientifico, il crescere dei flussi migratori, le trasformazioni delle strutture familiari e dei comportamenti sociali, e, non da ultime, l'uso delle tecnologie digitali. Dobbiamo dare risposte qualitativamente elevate, senza perdere la “mission” di scuola pensata e realizzata per tutti

Nell'a.s. 2019-2020 abbiamo completato la declinazione del curricolo digitale nel quale sono definite le abilità e le conoscenze indispensabili al raggiungimento delle competenze digitali, con l'obiettivo di indirizzare e guidare la progettazione didattica, ponendo attenzione alla gradualità delle conoscenze e delle abilità fondamentali verso traguardi di competenza condivisi, e offrire una chiara chiave di lettura della nostra attività didattica.

LE COMPETENZE DIGITALI

Le competenze digitali presuppongono l'utilizzo sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali per apprendere, lavorare e accrescere il livello di autonomia nel saper cercare e sistematizzare dati e informazioni.

Comprendono l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e lo sviluppo del pensiero critico.

IL CURRICOLO DIGITALE nella SCUOLA DELL'INFANZIA

L'attività sarà avviata dal mese di gennaio, durante le ore di compresenza; è rivolta ai bambini che frequentano l'ultimo anno di scuola dell'infanzia.

Ai bambini non viene richiesta la dotazione personali del portatile poiché viene utilizzata la strumentazione tecnologica in dotazione al plesso.

TRAGUARDI DI SVILUPPO:

- utilizzare le tecnologie digitali per giocare e sviluppare la creatività
- utilizzare le tecnologie digitali per collaborare nell'esecuzione di giochi e attività
- acquisire le prime regole di utilizzo delle strumentazioni
- saper programmare azioni finalizzate alla soluzione di semplici problemi logici

OBIETTIVI DEL CURRICOLO	SVILUPPO COMPETENZE TRASVERSALI
<ul style="list-style-type: none">● utilizzare correttamente il mouse e i suoi tasti● utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio● individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle● eseguire giochi di coding unplugged● eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, topologico, al computer.● utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli	<ul style="list-style-type: none">● coordinazione oculo manuale● capacità di risolvere problemi● pensiero logico● orientamento spaziale e temporale (sopra/sotto- vicino/lontano- davanti/dietro- dentro/fuori- direzionalità- prima/dopo)● memorizzazione

IL CURRICOLO DIGITALE nella SCUOLA PRIMARIA

L'attività sarà avviata dalla classe prima a partire dal II quadrimestre. Il team docenti comunicherà durante le assemblee di classe i tempi di avvio e le modalità di svolgimento delle attività, nonché in quali giorni i bambini dovranno portare il pc a scuola.

Alle famiglie verrà, pertanto, richiesto l'acquisto di un portatile le cui caratteristiche tecniche saranno comunicate dai docenti del team.

Qualora i genitori fossero già in possesso di una strumentazione ADEGUATA alle richieste potranno, inizialmente, utilizzarla.

La scuola interverrà con l'assegnazione di pc in comodato d'uso, dietro richiesta e presentazione dell'ISEE, applicando i criteri definiti in consiglio di istituto.

TRAGUARDI DI SVILUPPO AL TERMINE DEL CICLO:

- conoscere gli elementi che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi
- utilizzare con sicurezza le principali applicazioni della Gsuite d'istituto: documenti, presentazioni, fogli, sites
- utilizzare app e semplici software di vario tipo
- utilizzare la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni rispettando le principali regole della netiquette
- riconoscere e descrivere alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adottare comportamenti corretti
- conoscere i principi base del coding

CLASSE PRIMA	
ABILITA'	SVILUPPO COMPETENZE TRASVERSALI
<ul style="list-style-type: none">● avviare il computer e la Lim.● conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, mouse).● utilizzare la tastiera (alfanumerica e il maiuscolo)● utilizzare semplici programmi per disegnare● interagire con semplici giochi didattici touch-lim● utilizzare nelle sue funzioni più elementari qualsiasi word processor - proprietario/open source (aprire - salvare con nome -chiudere un file)● creare una cartella	<ul style="list-style-type: none">● classificazione e seriazione● coordinazione oculo manuale● lateralità● comunicazione orale e scritta

CLASSE SECONDA	
ABILITA'	SVILUPPO COMPETENZE TRASVERSALI
<ul style="list-style-type: none"> ● usare i principali comandi della tastiera. (taglia-copia-incolla) ● ordinare i lavori in cartelle e sottocartelle ● utilizzare programmi di videoscrittura e disegno nelle funzioni più avanzate ● utilizzare in modo essenziale il browser e il motore di ricerca (ricerca di immagini e video) ● utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere, allineare il testo, inserire immagini) ● utilizzare gsuite (mail di istituto tra docente e alunno- creazione di documenti) ● condividere con i compagni e gli insegnanti i documenti di google ● orientarsi su una semplice piattaforma online 	<ul style="list-style-type: none"> ● classificazione e seriazione ● comunicazione e relazione (aspetto formale della comunicazione come valore da rispettare; adeguato utilizzo del registro comunicativo; comunicazione via mail) ● individuazione e selezione delle immagini nella rete ● utilizzo dello spazio virtuale come spazio di condivisione ● pensiero computazionale

CLASSE TERZA	
ABILITA'	SVILUPPO COMPETENZE TRASVERSALI
<ul style="list-style-type: none"> ● collegare il notebook alla Lim distinguendo porte, componenti e periferiche. ● utilizzare supporto removibile ● utilizzare in modo consapevole browser e motore di ricerca nelle funzioni più avanzate ● utilizzare elementi di formattazione: tabelle ● utilizzare Gsuite e la classe virtuale con l'aiuto del docente ● condividere con i compagni e gli insegnanti le cartelle in drive ● utilizzare in modo consapevole e responsabile la posta elettronica (tra docenti e alunni- tra pari) ● utilizzare con la guida dell'insegnante software per la realizzazione di mappe concettuali ● costruire la linea del tempo in forma digitale ● utilizzare nelle sue funzioni più elementari le app di coding 	<ul style="list-style-type: none"> ● comunicazione e relazione (aspetto formale della comunicazione come valore da rispettare; adeguato utilizzo del registro comunicativo; comunicazione via mail in base al destinatario; comunicazione sullo stream di classroom) ● individuazione e selezione delle informazioni dalla rete ● condivisione dello spazio virtuale ● pensiero computazionale ● connessione di fatti e termini

CLASSE QUARTA	
ABILITA'	SVILUPPO COMPETENZE TRASVERSALI
<ul style="list-style-type: none"> ● utilizzare autonomamente software per la costruzione di mappe concettuali ● conoscere la differenza tra programmi proprietari e programmi open source. ● conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali ● utilizzare Gsuite e la classe virtuale in modo autonomo ● eseguire ricerche, on line, guidate ● sperimentare forme di scrittura collaborativa ● imparare a lavorare sulle immagini (importare, trasformare e utilizzare) ● costruire semplici grafici ● imparare a lavorare sui video 	<ul style="list-style-type: none"> ● comunicazione e relazione (aspetto formale della comunicazione come valore da rispettare; adeguato utilizzo del registro comunicativo; comunicazione via mail in base al destinatario; comunicazione sullo stream di classroom) ● individuazione e selezione delle informazioni dalla rete ● condivisione dello spazio virtuale ● pensiero computazionale ● collegamento di concetti

CLASSE QUINTA	
ABILITA'	SVILUPPO COMPETENZE TRASVERSALI
<ul style="list-style-type: none"> ● navigare in internet per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago in alcuni siti selezionati ● conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali ● utilizzare Gsuite: sites per la costruzione di semplici pagine web ● progettare semplici tabelle ● creare un ipertesto ● utilizzare forme di scrittura collaborativa ● realizzare un video (anche con audio) 	<ul style="list-style-type: none"> ● comunicazione e relazione (aspetto formale della comunicazione come valore da rispettare; adeguato utilizzo del registro comunicativo; comunicazione via mail in base al destinatario; comunicazione sullo stream di classroom; adeguata comunicazione agli utenti del Web) ● individuazione e selezione delle informazioni dalla rete ● condivisione dello spazio virtuale ● pensiero computazionale ● collegamento di concetti

IL CURRICOLO DIGITALE nella SCUOLA SECONDARIA

Tutte le discipline concorrono allo sviluppo del curricolo digitale che è trasversale e non è riferito ad una materia specifica (tecnologia). L'istituto promuove corsi extracurricolari per il conseguimento della patente europea ECDL il cui costo è sostenuto dalle famiglie.

Per allineare le abilità strumentali d'uso del pc, l'istituto promuove attività di recupero all'inizio dell'anno scolastico per gli studenti iscritti in prima e provenienti da altri istituti.

TRAGUARDI AL TERMINE DEL CICLO:

- usare i dispositivi tecnologici, la rete, il cloud e gli applicativi in modo funzionale alle esigenze.
- ricercare, interpretare, elaborare, valutare criticamente le informazioni e le risorse rintracciate confrontandole tra loro con le proprie conoscenze pregresse e le opinioni degli altri.
- progettare e produrre artefatti digitali creativi.
- essere consapevole della propria e altrui identità digitale.
- conoscere e rispettare le regole della pubblicazione e condivisione nel mondo digitale contribuendo ad una comunicazione generativa.

CLASSE PRIMA	
ABILITA'	SVILUPPO COMPETENZE TRASVERSALI
<ul style="list-style-type: none">● potenziare l'utilizzo delle risorse offerte dalla piattaforma Gsuite dell'istituto (documenti, presentazioni, fogli, sites, classroom, jamboard)● utilizzare programmi di grafica nelle funzioni più avanzate● elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici● utilizzare i dizionari digitali● acquisire i concetti fondamentali di "input" - "processo" - "output" in un sistema informatico● costruire un semplice algoritmo attraverso diagrammi di flusso● realizzare prodotti utilizzando le funzioni fondamentali di Scratch● proteggere i dati personali e la privacy● utilizzare in modo consapevole e sicuro la rete per ottenere dati e comunicare● utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini	<ul style="list-style-type: none">● consapevolezza del proprio ruolo e delle proprie responsabilità in un contesto collettivo● collegamenti, relazioni, nessi di causalità e nessi logici● transdisciplinarietà della conoscenza (approccio del sapere e soluzione dei problemi) prevedere i possibili effetti delle azioni● riflessione metacognitiva (analisi del proprio percorso di programmazione: ricerca dell'eventuale errore "debug"- analisi dell'efficacia delle scelte operate)

CLASSE SECONDA

ABILITA'

- potenziare l'utilizzo delle risorse offerte dalla piattaforma Gsuite dell'istituto
- consolidare l'utilizzo dei programmi di grafica
- potenziare l'utilizzo dei necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini
- individuare nuovi software per svolgere un'attività
- realizzare video tutorial
- realizzare prodotti utilizzando le funzioni più avanzate di Scratch
- proteggere i dati personali e la privacy
- utilizzare in modo consapevole e sicuro la rete per ottenere dati e comunicare

SVILUPPO COMPETENZE TRASVERSALI

- consapevolezza del proprio ruolo e delle proprie responsabilità in un contesto collettivo
- consapevolezza delle possibili conseguenze (etiche e penali) delle proprie azioni nell'uso dei social e del cellulare
- capacità di mettere a disposizione, all'interno del gruppo, le proprie abilità e competenze
- collegamenti, relazioni, nessi di causalità e nessi logici
- transdisciplinarietà della conoscenza (approccio del sapere e soluzione dei problemi) prevedere i possibili effetti delle azioni
- riflessione metacognitiva (analisi del proprio percorso di programmazione: ricerca dell'eventuale errore "debug"- analisi dell'efficacia delle scelte operate- Saper valutare l'efficacia del proprio percorso partendo dai risultati)

CLASSE TERZA

ABILITA'

- potenziare l'utilizzo delle risorse offerte dalla piattaforma Gsuite dell'istituto
- saper scrivere sequenze di comandi in vista di uno scopo (programmazione visuale con Scratch)
- proteggere i dati personali e la privacy
- utilizzare in modo consapevole e sicuro la rete per ottenere dati e comunicare
- realizzare un sito con pagine web integrando diverse applicazioni
- realizzare prodotti digitali utilizzando diversi strumenti e risorse

SVILUPPO COMPETENZE TRASVERSALI

- consapevolezza del proprio ruolo e delle proprie responsabilità in un contesto collettivo
- consapevolezza delle possibili conseguenze (etiche e penali) delle proprie azioni nell'uso dei social e del cellulare
- capacità di mettere a disposizione, all'interno del gruppo, le proprie abilità e competenze per sviluppare il tutoraggio tra pari
- collegamenti, relazioni, nessi di causalità e nessi logici (programmare un semplice percorso per il raggiungimento di uno scopo)
- transdisciplinarietà della conoscenza (approccio del sapere e soluzione dei problemi) prevedere i possibili effetti delle azioni
- riflessione metacognitiva (analisi del proprio percorso di programmazione: ricerca dell'eventuale errore "debug"- analisi dell'efficacia delle scelte operate- saper valutare l'efficacia del proprio percorso partendo dai risultati)