



DIREZIONE DIDATTICA "E. DE AMICIS"

SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA

VIA ROSSO DI SAN SECONDO, 1 - 90135 PALERMO

C.M. PAEE017009 C.F. 80013720828



CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

Scuola Infanzia e Scuola Primaria

2019-22

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale.

Il documento del Piano Nazionale Scuola Digitale, riforma L.107/2015 contiene 35 azioni attuando le quali le scuole dovrebbero, puntando sul rinnovamento *digitale*, qualificare la propria offerta formativa.

La competenza digitale è una delle 8 competenze chiave europee, così come si evince dalla *Raccomandazione del Parlamento Europeo* e del Consiglio 18.12.2006 e le Indicazioni nazionali del curriculum n.254/2012 e nuovi scenari (nota MIUR del 1 marzo 2018):

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa 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. 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. Le persone 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. Le persone 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. (**Raccomandazione del Parlamento Europeo 2006**)

La responsabilità è l'atteggiamento che connota la **competenza digitale**. Solo in minima parte essa è alimentata dalle conoscenze e dalle abilità tecniche, che pure bisogna insegnare. I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sulla educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della

competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri. **(Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012).**

Competenze- Chiave EUROPEE: COMPETENZA DIGITALE

IMPARARE A IMPARARE

- **Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.**

INDICATORI DEL PROFILO DELLE COMPETENZE:

1. **INFORMAZIONE:** (Identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo)
2. **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.
3. **COMUNICAZIONE:** comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on-line, si collega con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.
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.

Traguardi di competenza:

1. Utilizza correttamente diversi device e usa la rete per ricercare informazioni corrette, per interagire con altre persone e per produrre contenuti.
2. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale, comprende i rischi della rete e mette in atto.
3. Individua le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo a partire dall'attività di studio.

NUCLEO TEMATICO	Infanzia	Classe prima	Classe seconda	Classe terza	Classe quarta	Classe quinta
INFORMAZIONE e CREAZIONE DI CONTENUTI Identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali, giudica la loro importanza e lo scopo; 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)	Eseguire giochi didattici digitali, utilizzando le icone proprie del gioco e del device.	Conoscere e utilizzare i principali dispositivi digitali e utilizzare semplici software didattici. Utilizzare Google Meet e Classroom per attività didattica in modalità sincrona/asincrona con il supporto della famiglia.	Conoscere e utilizzare i principali dispositivi digitali, utilizzare semplici software didattici. Utilizzare Meet e Classroom per attività didattica in modalità sincrona/asincrona con il supporto della famiglia.	Conoscere e utilizzare i principali dispositivi digitali e utilizzare software didattici e programmi di videoscrittura e di grafica. Utilizzare le app Google Meet e Classroom per visualizzare ed elaborare semplici contenuti digitali.	Utilizzare i dispositivi digitali (tablet, computer e smartphone) e utilizzare applicazioni sulla rete e programmi di videoscrittura e di grafica. Utilizzare in modo autonomo le funzioni principali di Google G-suite (restituire compiti, scaricare video o schede, partecipare a sondaggi).	Utilizzare i dispositivi digitali (tablet, computer e smartphone) in maniera autonoma, le periferiche (USB, stampanti...). Conoscere ed utilizzare, da solo e/o in piccolo gruppo alcune Web Apps indicate dagli insegnanti per condividere elaborati didattici (piattaforma GSuite)

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

COMUNICAZIONE E SICUREZZA (comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on-line, si collega con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti) (protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile)	Utilizzare gli strumenti tecnologici in maniera costruttiva e conoscerne le regole d'uso.	Collaborare attraverso le tecnologie digitali per la realizzazione di obiettivi comuni. Conoscere i rischi collegati al Web e la necessità della navigazione sicura in presenza di un adulto.	Collaborare attraverso le tecnologie digitali per la realizzazione di obiettivi comuni. Conoscere i rischi della navigazione in rete. Sapere che esistono delle regole da rispettare per utilizzare il web. Sapere a cosa serve una password e un account, e come utilizzarli.	Utilizzare le tecnologie digitali per interagire e collaborare con altri adottando comportamenti corretti. Conoscere i rischi della navigazione in rete. Conoscere la funzione della password a tutela dei dati personali.	Collegarsi con gli altri e interagire attraverso strumenti digitali rispettando la netiquette del Web Conoscere i rischi collegati ad un uso scorretto del Web Proteggere se stessi rendendo sicure le password e dati personali. Conoscere le norme della privacy ed essere responsabili nella condivisione di immagini e dati proprie e altrui.	Utilizzare la rete per comunicare in modalità sincrona e asincrona: (classroom) rispettando la netiquette del Web. Conoscere i rischi collegati ad un uso scorretto del Web: (Cyberbullismo, sexting, rooming, dipendenza da internet) Proteggere se stessi rendendo sicure le password e dati personali. Conoscere le norme della privacy ed essere responsabili nella condivisione di immagini e dati proprie e altrui.
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)	Avviarsi all'utilizzo dei tasti delle frecce direzionali, con giochi che stimolano il pensiero logico-matematico (bee robot, approccio al coding)	Introdurre i principi base del coding per avviare al pensiero computazionale. Eseguire e leggere la sequenza di un percorso.	Apprendere i principi base del coding e della robotica. Eseguire, leggere e scrivere la sequenza di un percorso.	Utilizzare i principi del coding nei diversi contesti. Utilizzare la programmazione visuale (riconoscere categorie di blocchi)	Conoscere ed utilizzare App per sviluppare il pensiero computazionale. Leggere o scrivere codici e creare percorsi, modificandone la direzione in base agli ostacoli dati.	Conoscere ed utilizzare App sul coding . Utilizzare creativamente le nuove tecnologie.

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

I nuclei tematici INFORMAZIONE /ELABORAZIONE CONTENUTI e COMUNICAZIONE/SICUREZZA sono parte integrante del curriculum di Educazione Civica all'interno del nucleo tematico Cittadinanza Digitale, pertanto verranno valutati con apposita tabella di valutazione dal docente della disciplina in accordo con tutto il team che in modo trasversale affronterà comunque questa tematica. Per quanto concerne il nucleo tematico PROBLEM SOLVING e quindi lo sviluppo del pensiero logico e computazionale lo consideriamo parte del nostro curriculum di matematica e pertanto valutabile all'interno della disciplina stessa.

Tabella di valutazione della padronanza acquisita

(La tabella indica 6 livelli di padronanza acquisita che corrispondono ai risultati attesi per la scuola dell'Infanzia e Primaria.)

	Infanzia	Classe prima	Classe seconda	Classe terza	Classe quarta	Classe quinta
INFORMAZIONE COMUNICAZIONE CREAZIONE DI CONTENUTI	Utilizza gli strumenti tecnologici e usa semplici software didattici.	Utilizza gli strumenti tecnologici e usa semplici software didattici.	Utilizza diversi strumenti digitali e accede alla rete per produrre contenuti e per ricavare informazioni.	Utilizza diversi strumenti digitali e accede alla rete per produrre contenuti e per ricavare informazioni.	Utilizza correttamente diversi device e usa la rete per ricercare informazioni corrette, per interagire con altre persone e per produrre contenuti.	Utilizza correttamente diversi device e usa la rete per ricercare informazioni corrette, per interagire con altre persone e per produrre contenuti.
SICUREZZA	Assume comportamenti corretti nell'utilizzo di strumenti tecnologici coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati.	Assume comportamenti corretti nell'utilizzo di strumenti tecnologici coerentemente con le rispettive funzioni e i principi di sicurezza dati.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse conoscendo i rischi della rete e l'importanza del rispetto della privacy.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse conoscendo i rischi della rete e l'importanza del rispetto della privacy.	Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale, comprende i rischi della rete e mette in atto.	Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale, comprende i rischi della rete e mette in atto.
PROBLEM SOLVING	Padroneggia le prime abilità di tipo logico e inizia a interiorizzare le coordinate spazio temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli e delle rappresentazioni.	Padroneggia le prime abilità di tipo logico e inizia a interiorizzare le coordinate spazio temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli e delle rappresentazioni.	Conosce i principi base del coding e della robotica e sa risolvere un semplice problema.	Conosce e utilizza i principi base del coding e della robotica e sa risolvere un semplice problema.	Individua le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.	Individua le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio.

