



Regione Siciliana



REPUBBLICA ITALIANA - REGIONE SICILIANA

Istituto Comprensivo Giovanni XXIII -Terrasini-

90049 Terrasini (PA) -V.le G. Consiglio, 1 –Tel. 091-8619723-Fax. 091/8615659–c.m. Paic88700d c.f. 80025710825
e.mail paic88700d@istruzione.it Pec:paic88700d@pec.istruzione.it; Sito www.icgiovanni23terrasini.it

CURRICOLUM DIGITALE



Il presente documento, redatto nel corso dell'anno scolastico 2020-2021, vuole essere uno strumento di lavoro aperto alla discussione e alla sperimentazione, in attesa del quadro comune per le competenze digitali.

Nell'epoca in cui viviamo i nostri alunni, definiti convenzionalmente “nativi digitali”, sanno utilizzare le nuove tecnologie per scopi di uso quotidiano, tuttavia non sempre ne riconoscono i rischi e le potenzialità. Inoltre in campo didattico mostrano scarse competenze nell'utilizzo di software adeguati.

A tutto ciò si aggiungono, nel momento storico attuale, le nuove esigenze dettate dall'emergenza epidemiologica, che impone l'utilizzo di una Didattica Digitale integrata, come metodologia necessaria per lo svolgimento delle pratiche educative.

Tra le competenze chiave europee emerge la **competenza digitale**, che “presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende 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 cibersecurity), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”. (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018)

Ne consegue che risulta fondamentale consolidare e incrementare la competenza digitale dei nostri ragazzi, quale elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento, nelle quali l'alunno stesso diventa consapevole del proprio ruolo di “cittadino digitale” nella società locale, nazionale, globale.

Si sottolinea che tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e tutti concorrono alla costruzione di questa fondamentale competenza.

TRAGUARDI FORMATIVI	
Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. ● Utilizza con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie ● Usa il computer e la rete per reperire, valuta, produce, presenta, scambia informazioni ● Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione 	<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. ● Utilizza la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago ● Conosce le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni ● Riconosce vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado
<p>L'alunno:</p> <p>Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi</p> <p>Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer</p> <p>Scrive ed invia autonomamente messaggi di posta elettronica, rispettando le principali regole della netiquette</p> <p>Sa utilizzare app e semplici software di vario tipo</p>	<p>L'alunno:</p> <p>Conosce e utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi</p> <p>Conosce e utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi</p> <p>Conosce e utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi</p>

<p>Costruisce presentazioni e semplici ipertesti</p> <p>Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni</p> <p>Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi</p> <p>Conosce i principi base del coding</p>	<p>Realizza ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni</p> <p>Sceglie e sviluppa argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizza video, mappe concettuali, quiz, presentazioni...</p> <p>Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>Conosce i principali servizi di archiviazione Cloud (Dropbox, Drive)</p> <p>Sa ricercare video e documentari didattici in rete e utilizzare i dizionari digitali</p> <p>Protegge i dati personali e la privacy</p> <p>Riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p> <p>Conosce procedure di utilizzo sicuro e legale di Internet per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)</p> <p>Conosce la netiquette</p>
--	---

Contesto generale: le 6 aree di competenza digitale

Aree e competenze	CONTENUTO/AZIONE	Metodologie	Strumenti	Attività
<p>1. INFORMAZIONE</p> <p>Individuare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo;</p> <p>Ricerca e valutare informazioni, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e qualità delle fonti;</p> <p>Individuare fake news.</p>	<p>NAVIGAZIONE IN INTERNET</p>	<p>Scoperta</p> <p>Problem solving</p> <p>Ricerca-azione</p>	<p>Pc - tablet; Internet; Google Suite for education; Google maps, Earth; Motori di ricerca; Schede di lavoro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Lettura e analisi di una pagina web ● Utilizzo dei motori di ricerca ● Utilizzo di parole chiave ● Valutazione di siti internet ● Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line ● Selezione di informazioni e confronto con altre fonti documentali ● Reperimento immagini ● Analisi delle fake news
<p>2. COMUNICAZIONE</p> <p>Comunicare in ambienti digitali;</p> <p>Condividere risorse attraverso strumenti on-line;</p> <p>Collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali;</p>	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE</p>	<p>Cooperative learning</p> <p>Elearning</p> <p>Ricerca-azione</p>	<p>Pc - tablet; Internet; Google apps for education (Google Drive, Google classroom); Telegram.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricerche, costruzione di pagine a più mani (scrittura collaborativa con Google Sites) ● Documentazione in rete ● Scambio ● Gruppi

<p>Interagire e partecipare alle comunità e alle reti;</p> <p>Condividere opinioni e competenze;</p> <p>Costruire relazioni virtuose.</p>				
<p>3. CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video);</p> <p>Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti;</p> <p>Produrre espressioni creative.</p>	<p>MULTIMEDIALITÀ</p>	<p>Brainstorming</p> <p>Tutoring</p> <p>Lavori in classe virtuale</p> <p>Lavori individuali</p> <p>Flipped classroom</p>	<p>Pc- tablet - scanner - digital camera;</p> <p>Programmi di videoscrittura;</p> <p>Sw per presentazioni;</p> <p>Sw per montaggio video;</p> <p>Registratore di suoni;</p> <p>Internet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico) ● Storytelling ● Giornalini on line ● Filmati ● Ebook ● Infografiche
<p>4. PROBLEM SOLVING</p> <p>Risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali;</p> <p>Adattare gli strumenti ai bisogni personali. Innovare e creare usando la tecnologia.</p>	<p>IMPARO A STUDIARE</p>	<p>Brainstorming</p> <p>Tutoring</p> <p>Lavori classe virtuale</p> <p>Lavori individuali</p> <p>Flipped classroom</p>	<p>Pc - tablet</p> <p>Internet;</p> <p>Sitografia di riferimento;</p> <p>Libri e pubblicazioni;</p> <p>SW e tool vari (Cmap, Freemind);</p> <p>Enciclopedie, atlanti e dizionari on line;</p> <p>Google suite for education</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Mappe concettuali ● Schemi, tabelle, grafici ● Presentazioni multimediali ● Ricerche ● Citazione delle fonti

<p>5. SICUREZZA</p> <p>Imparare a proteggere la propria identità digitale.</p>	<p>RISCHI</p>	<p>Brainstorming</p> <p>Tutoring</p> <p>Lavori in classi virtuali</p> <p>Lavori individuali</p>	<p>Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...); Libri e pubblicazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Progetti cyberbullismo ● Incontri con la Polizia Postale ● Visione e discussione materiali campagne on line
<p>6. VERIFICA</p> <p>COMPETENZE DIGITALI</p>	<p>METACOGNIZIONE</p>	<p>Brainstorming</p> <p>Tutoring</p> <p>Lavori in classe virtuali</p> <p>Lavori individuali</p>	<p>Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...); Libri e pubblicazioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Esercitazioni individuali - schede ● Approfondimenti ● Ricerche ● Autovalutazione con griglie ● Esercitazioni offline e online per le prove invalsi; per i giochi linguistici, logico e matematici

CONTENUTI DI BASE (Scuola Primaria e Secondaria)

La conoscenza dei programmi base per la **scrittura**, la **presentazione**, il **calcolo** e il **disegno** costituisce la base per poter sperimentare le numerosissime App didattiche disponibili on line. La competenza nelle funzioni base di questi programmi, infatti, rende possibile l'adozione e l'utilizzo di altre applicazioni, sempre più complesse e strutturate.

TUTTE LE DISCIPLINE

- Produzione digitale di un testo (Word, Doc di Google)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google Presentazioni)
- Realizzazione di ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti;
- Fruizione di Dizionari digitali, video didattici in rete (Youtube, Zanichelli, Treccani, RAI scuola, ecc.)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Padlet, Dropbox)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister)
- Libri digitali e audiolibri
- Regole uso cellulari e dispositivi per la didattica
- Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione on line
- Caratteristiche della socialità in rete, dimensione online e offline
- Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione (cittadinanza digitale)
- Prevenire incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni; Pari opportunità

CONTENUTI E ABILITÀ (Scuola Primaria e Secondaria)

ITALIANO E LINGUE STRANIERE	<ul style="list-style-type: none">- Digital Storytelling;- Duolingo e altre App per le lingue straniere- Realizzazione di un e-book- book trailer, video recensione
STORIA, GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none">- Linee del tempo digitali- Atlante digitale, Google maps, Google earth, Celestia (planetario)- Archivi on line
ARTE	<ul style="list-style-type: none">- Approccio all'editing video- Software specifici (Paint, Blender, Draw di LibreOffice, Draw di OpenOffice, Photoshop, Tux Paint, Animata per animare immagini statiche...)- Lettura opere d'arte dal web o da libri digitali
MUSICA	<ul style="list-style-type: none">- Software specifici (MuseScore comporre musica usando note e pentagramma, Wavosaur editor audio; LMMS, software libero gratuito per la creazione di musica al computer, Audacity; registratore di suoni e per applicare effetti speciali, vanBasco per ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti)
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none">- Software specifici (LibreCAD disegno tecnico, Dèclic, Scratch 2.0 - versione Off-Line, per la programmazione di tipo "semplificato" (programmazione "per blocchi logici"- Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati (Excel, Fogli di Google)

MATEMATICA E SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> - Strumenti per la raccolta dei dati, calcoli e formule e la loro elaborazione (Excel, Fogli di Google, Calc di LibreOffice, Calc di OpenOffice, Spredshee...) - Software specifici (Dèclìc, Geoboard... strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici)
-----------------------------	--

LIVELLI DI COMPETENZA PER LA SCUOLA PRIMARIA	
1	Sotto la supervisione dell'insegnante identifica denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento; utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera. Comprende e produce semplici frasi, associandole ad immagini date.
2	Sotto la supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'adulto invia semplici messaggi di posta elettronica. Utilizza la rete con la supervisione dell'adulto per ricercare informazioni. Utilizza semplici App per la didattica.
3	Scrive revisiona e archivia testi scritti in modo autonomo. Crea e invia autonomamente messaggi di posta elettronica, rispettando le principali regole della netiquette. Accede alla rete con la supervisione di un adulto per ricavare informazioni. Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta comportamenti corretti e responsabili. Utilizza App per la didattica.

LIVELLI DI COMPETENZA PER LA SCUOLA SECONDARIA

1	<ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note. ● Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni. Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante. ● Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solamente se guidato dall'insegnante. Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato. ● Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. ● Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante
2	<ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese. ● Accede alla rete per ricavare informazioni. Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto. ● Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale. ● Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. È consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic, utilizzandole in modo responsabile. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica. ● Conosce e utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.
3	<ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli. ● Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, confrontando e valutando le diverse fonti; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. ● Utilizza con autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni multimediali. Si serve del pc per comunicare, eseguire compiti, risolvere problemi. Utilizza in autonomia App per la didattica e sw specifici. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati. ● Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta comportamenti corretti e responsabili. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette. ● Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo creativo e personale.

