

CURRICOLO VERTICALE –COMPETENZA DIGITALE - IC“MARTA RUSSO”



NUCLEI FONDANTI DELLA DISCIPLINA

- Alfabetizzazione informatica e digitale
- Comunicazione e collaborazione
- Creazione di contenuti digitali e pensiero critico
- Sicurezza e proprietà intellettuale

PROFILO E COMPETENZE DIGITALI ATTESE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

La capacità di saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet.

UNITA' FORMATIVA		SCUOLA DELL'INFANZIA COMPETENZA DIGITALE	
COMPETENZE ATTESE	AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Alfabetizzazione informatica e digitale ➤ Comunicazione e collaborazione 	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONOSCENZE (SAPERE) Lo schermo digitale La tastiera alfabetica e numerica Gli strumenti di comunicazione e il loro uso (tablet, telefono ecc...)	ABILITÀ (SAPER FARE) Utilizzare uno schermo digitale prevalentemente in modalità touch Utilizzare le frecce direzionali Utilizzare il mouse Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer o alla LIM

UNITA' FORMATIVA		SCUOLA PRIMARIA COMPETENZA DIGITALE	
COMPETENZE ATTESE	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Alfabetizzazione informatica e digitale ➤ Comunicazione e collaborazione ➤ Creazione di contenuti digitali e pensiero critico ➤ Sicurezza e proprietà intellettuale 	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		CONOSCENZE (SAPERE) I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione. Rudimenti di word, paint, power point. La differenza tra hardware e software I browser e i motori di ricerca. I rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonino, come mezzo di comunicazione e informazione	ABILITÀ (SAPER FARE) Utilizzare consapevolmente e in autonomia le più comuni tecnologie. Utilizzare i principali programmi per lo studio e l'acquisizione delle conoscenze. Utilizzare i motori di ricerca per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi. Individuare i possibili rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi. Individuare i possibili rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi

UNITA' FORMATIVA		SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO COMPETENZE DIGITALI	
COMPETENZE ATTESE	AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Alfabetizzazione informatica e digitale ➤ Comunicazione e collaborazione ➤ Creazione di contenuti digitali e pensiero critico ➤ Sicurezza e proprietà intellettuale 	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		<p>CONOSCENZE (SAPERE)</p> <p>Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento.</p> <p>I dispositivi informatici di input e output.</p> <p>Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche open source.</p> <p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche 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>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</p>	<p>ABILITÀ (SAPER FARE)</p> <p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni In maniera critica e creativa.</p> <p>Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.</p> <p>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p> <p>Utilizzare i mezzi di comunicazione in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare.</p> <p>È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione /informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato.</p>

MEDIAZIONE DIDATTICA¹

- **METODI:** lezioni frontali, narrazioni, drammatizzazioni, attività manipolative e sensoriali, attività sonoro-musicali e motorie, esplorazioni e ricerche, lavori di gruppo e a coppie, attività ludiche digitali e non, problem solving, cooperative learning, peer education, classe virtuale, flipped classroom, gamification della didattica, learning by doing, uso delle tecnologie multimediali, attività laboratoriali.
- **STRUMENTI:** materiale strutturato, materiale semi-strutturato, materiale non strutturato, libro, dispositivi multimediali, web, documenti digitali, ebook del libro di testo, audiolibri, piattaforme educative su Cloud, devices personali (BYOD), software per la didattica, uscite didattiche e attività teatrali ed espressive.
- **CONTENUTI:** I contenuti sono riportati dal docente nella propria programmazione annuale.

ATTIVITA' ED ESPERIENZE

¹ Per gli alunni con BES si rimanda, laddove necessario, al PDP o al PEI. La metodologia blended qui descritta e in particolare il cooperative learning e la flipped classroom, sono già di per sé inclusive, l'uso di strumenti diversi come video e audio e delle TIC garantiscono il rispetto dei diversi stili di apprendimento e la messa in atto delle intelligenze multiple.

Le attività (progetti, compiti di realtà...) che si intendono realizzare in modo concatenato e finalizzato al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento e gradualmente delle competenze, verranno programmate ogni anno in base al piano di offerta formativa dell'istituto e riportate nella programmazione iniziale di tutte le discipline.

VERIFICA, VALUTAZIONE E AUTOVALUTAZIONE NELLA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

➤ **CONOSCENZE E ABILITA'**

▪ Tipologie di prove da utilizzare:

- Prove strutturate (cloze, scelta multipla, vero/falso, collegamenti, completamenti, risposta breve, riordino...);
- Prove non strutturate (riproduzioni grafiche-pittoriche, produzioni multimediali, verbalizzazioni, risposte aperte, ricerche guidate e libere...);
- Brevi conversazioni guidate (scambi dialogici, riflessioni, role play, drammatizzazioni);
- Prove d'Istituto per classi parallele in entrata, intermedie e in uscita.

▪ Criteri di valutazione:

- Per la scuola Primaria e Secondaria si rimanda alle Rubriche di valutazione disciplinari.

➤ **COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI:**

▪ Tipologie di prove da utilizzare:

- Osservazione iniziale, intermedia e finale;
- Check list, diario di bordo (per il docente), portfolio (per lo studente), questionari, interviste;
- Compiti di realtà di breve, media e lunga durata in itinere (formative) e a conclusione di un'unità didattica (sommative);
- Attività progettuali e laboratoriali;
- Compiti di realtà d'Istituto intermedi e finali.

▪ Criteri di valutazione:

- Per la scuola Primaria e Secondaria si rimanda alle Rubriche di valutazione delle competenze disciplinari e trasversali.
- Per la scuola dell'Infanzia si rimanda alle Griglie di valutazione delle competenze, progettati per Campi di esperienza e solo per i bambini di cinque anni.

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Competenze digitali				
NUCLEI FONDANTI	A LIVELLO AVANZATO	B LIVELLO INTERMEDIO	C LIVELLO BASE	D LIVELLO INIZIALE
Alfabetizzazione informatica e digitale	Ha piena consapevolezza delle varie componenti del sistema informatico Riconosce e utilizza in autonomia i diversi software associandoli ai loro usi .	Ha consapevolezza delle varie componenti del sistema informatico Riconosce i tipi di software associandoli ai diversi usi	Riconosce le componenti del sistema informatico Riconosce i tipi di software	Confonde le varie componenti del sistema informatico Riconosce con difficoltà i software da utilizzare.
Comunicazione e collaborazione	Usa in modo consapevole gli strumenti digitali per comunicare, collaborare e condividere informazioni in maniera legalmente e moralmente responsabile.	Usa in modo autonomo gli strumenti digitali per comunicare, collaborare e condividere informazioni in maniera legalmente e moralmente responsabile.	Usa gli strumenti digitali per comunicare, collaborare e condividere informazioni ma non sempre impiega tutte le potenzialità	Usa in maniera semplice e a volte guidata gli strumenti digitali per comunicare, collaborare e condividere informazioni senza conoscerne le potenzialità.
Creazione di contenuti digitali e pensiero critico	Ricerca dati e informazioni utilizzando le fonti in maniera critica. Produce ed elabora dati e informazioni in modo autonomo e creativo.	Ricerca dati e informazioni distinguendo le fonti. Produce ed elabora dati e informazioni in modo autonomo	Ricerca e produce semplici dati e informazioni in maniera autonoma.	Solo guidato, ricerca e produce semplici dati e informazioni
Sicurezza e proprietà intellettuale (protezione dei dati propri e altrui e rispetto del diritto d'autore)	Ha piena consapevolezza delle problematiche relative alla sicurezza informatica e alla proprietà intellettuale. Agisce autonomamente e in maniera responsabile	Ha consapevolezza delle problematiche relative alla sicurezza informatica e alla proprietà intellettuale. Agisce in maniera responsabile.	Ha acquisito nozioni relative alla sicurezza informatica e alla proprietà intellettuale ma non ne è del tutto consapevole.	La consapevolezza delle problematiche relative alla sicurezza informatica e alla proprietà intellettuale è in via di acquisizione.

