



Istituto Comprensivo Statale "A. Vespucci"

Via stazione - 89900 Vibo Valentia Marina

Ambito Territoriale di Vibo Valentia N. 2 - Rete di Ambito VV013

Cod. Mecc. VVIC82600R - C. F. 96013890791 - Tel. 0963/572073

E-mail: yvic82600r@istruzione.it - PEC: yvic82600r@pec.istruzione.it

Sito Web: <http://www.icsamerigovespuccivibo.edu.it>



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

La scuola di oggi si confronta con scenari molto complessi. La comunità educante è chiamata a rivedere gli strumenti didattici tramite i quali si realizza il processo di insegnamento-apprendimento e a promuovere percorsi di educazione all'uso della tecnologia affinché gli alunni possano acquisire conoscenze e competenze digitali dal punto di vista tecnico e civico.

Nel nostro Istituto la presenza e l'utilizzo di strumenti tecnologici sono ormai una realtà consolidata da anni, le attività si sviluppano in ambienti fisici ma anche in ambienti virtuali, si usano strumenti tradizionali accanto ad altri decisamente più recenti; è una scuola in cui l'orizzonte di riferimento sono le competenze che la società richiede, dove i "contenuti" spesso risiedono nel cloud e dove:

a) è diffusa la presenza di dispositivi tecnologici: LIM, e-book, PC, tablet, smartphone...

b) si ha accesso, grazie a Internet e ai motori di ricerca, a biblioteche virtuali, musei, archivi multimediali, siti scientifici

c) piattaforme social, piattaforma G-Suite for Education, software web based (Google apps, molteplici app didattiche), strumenti cloud (Drive, Dropbox, ecc.) facilitano ricerca, produzione, comunicazione e condivisione di saperi,

d) sono disponibili strumenti di comunicazione quali e-mail, chat e videochat, di archiviazione, sharing e produzione collaborativa di testi, video, immagini, link.

Gli alunni di oggi, i cosiddetti "nativi digitali" sono immersi nel paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza e sapere irrinunciabile, cioè di maturare capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che hanno a disposizione, per un uso strategico degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri.

Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ciascuno.

L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché "la scuola digitale non è un'altra scuola. È, più concretamente, la sfida dell'innovazione della scuola." (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale).

1. ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA DIGITALE

Sono in grado di documentarmi in rete per arricchire la mia storia digitale

	Livello 5 anni	Livello 10 anni	Livello 13 anni
1.1 Navigare in internet	So cercare immagini su Internet usando la ricerca vocale.	So cercare immagini e testi attinenti alla mia storia digitale con i motori di ricerca.	So applicare filtri di ricerca alle immagini. So scegliere parole chiave funzionali alla mia ricerca.
1.2 Valutare contenuti digitali	Sono in grado di comprendere se il risultato delle immagini trovate corrisponde alla mia ricerca vocale.	Decido se il risultato della mia ricerca è adeguato alle mie necessità. Valuto l'attendibilità delle mie fonti con l'aiuto della maestra.	Decido se il risultato della mia ricerca è adeguato alle mie necessità. So valutare l'attendibilità delle mie fonti.
1.3 Gestire informazioni digitali	Con l'aiuto della maestra sono in grado di raggruppare le immagini trovate in una cartella aperta.	Sono in grado di creare cartelle e nominarle, per salvare e categorizzare file (sul dispositivo o su cloud) per poi reperirli con facilità.	So organizzare i contenuti digitali, scaricati o in cloud, adatto immagini e oggetti digitali alle mie necessità.

2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Utilizzo le tecnologie per comunicare e collaborare

	Livello 5 anni	Livello 10 anni	Livello 13 anni
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	So mandare un messaggio vocale.	So usare una chat o un gruppo per scambiare informazioni. So scrivere storie collaborativamente con la guida dell'insegnante.	So creare un gruppo di lavoro per mettermi in contatto con i miei insegnanti e compagni. So scrivere storie collaborativamente.
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Con l'aiuto della maestra sono in grado di utilizzare applicazioni e giochi per comunicare.	So utilizzare alcuni canali di comunicazione per collaborare con il mio gruppo di lavoro anche a distanza. So condividere file.	Utilizzo vari canali di comunicazione sincroni e asincroni per collaborare con il mio gruppo di lavoro. So condividere file con modalità diverse.
2.3 Esercitare la cittadinanza digitale	Sono in grado di riconoscere ed individuare semplici tecnologie digitali.	Mi comporto correttamente in chat. Riconosco e condivido le regole di comportamento.	Segnalo e correggo i comportamenti scorretti riscontrati online.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Con l'aiuto della maestra sono in grado di realizzare e stampare disegni.	So lavorare in modo cooperativo su documenti condivisi e collaborare per la creazione di storie con diversi programmi o strumenti.	So creare un documento condiviso e collaborare con i miei compagni e docenti alla stesura di una storia.
2.5 Netiquette	Sono in grado di comprendere, con l'aiuto della maestra, comportamenti giusti o sbagliati da tenere on line.	Conosco le regole basilari della netiquette e del decalogo digitale del PNSD.	Conosco e condivido le regole della netiquette e del decalogo digitale del PNSD.

2.6 Gestire l'identità digitale	Con l'aiuto della maestra scrivo sempre il mio nome sui disegni che pubblico.	Con l'aiuto di un insegnante so creare una password sicura per i miei account.	So distinguere i dati pubblici dai dati sensibili. So utilizzare strategie per non diffondere i miei dati sensibili e per accedere in sicurezza a programmi o piattaforme educative in cui è richiesto un account.
--	---	--	--

3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

So usare la tecnologia per realizzare la mia storia digitale

	Livello 5 anni	Livello 10 anni	Livello 13 anni
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Con l'aiuto della maestra, invento e realizzo una storia a partire dai miei disegni liberi o immagini elaborate precedentemente.	Uso software di editing video e audio per realizzare la mia storia digitale.	Scrivo la sceneggiatura della mia storia digitale. Uso software di editing video e audio per realizzare la mia storia digitale.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Sono in grado di utilizzare giochi didattici.	So integrare contenuti digitali inserendo immagini e note.	Comprendo le potenzialità del digitale per elaborare storie secondo metodi differenti (lineari, ipertestuali).
3.3 Copyright e licenze	Con l'aiuto della maestra, comprendo la necessità di chiedere il permesso all'autore di un disegno per utilizzarlo.	Sono attento alle fonti consultate e le indico nella mia storia.	Sono attento alle fonti consultate e le indico nella mia storia integrando contenuti dal web nel rispetto di diritti di utilizzo.

4. SICUREZZA E USO RESPONSABILE

Realizzo la mia storia digitale proteggendo dai rischi informatici me stesso e gli altri

	Livello 5 anni	Livello 10 anni	Livello 13 anni
4.1 Proteggere i dispositivi	Comprendo che devo sempre utilizzare i dispositivi insieme ad un adulto.	So che devo chiedere il permesso di installare applicazioni e giochi.	Sono in grado di installare applicazioni ed estensioni; so usare un antivirus.
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Con l'aiuto della maestra capisco che esiste la tutela della privacy.	Conosco le norme basilari di tutela della privacy e dei dati personali.	Conosco le norme di tutela della privacy e dei dati personali e sono attento a quello che condivido in rete.
4.3 Proteggere la salute e il benessere	Utilizzo sempre gli strumenti digitali per un tempo stabilito con un adulto significativo al mio fianco.	Utilizzo sempre gli strumenti digitali per un tempo stabilito con un adulto significativo al mio fianco.	So limitare il mio tempo online. So organizzare il mio spazio di lavoro per salvaguardare la vista e la postura.
4.4 Proteggere l'ambiente	Con l'aiuto della maestra sono in grado di comprendere l'importanza dell'utilizzo delle tecnologie per la salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco della carta.	Sono attento alla salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco di carta ed elettricità.	Sono attento alla salvaguardia dell'ambiente limitando lo spreco di carta ed elettricità. Imparo a conoscere la raccolta differenziata degli scarti tecnologici.

5. RISOLUZIONE DEI PROBLEMI.

So utilizzare la tecnologia per realizzare la mia storia digitale

	Livello 5 anni	Livello 10 anni	Livello 13 anni
5.1 Risolvere problemi.	Chiedo aiuto se non capisco il funzionamento di un dispositivo.	Sono in grado di comprendere quando dispositivi digitali non funzionano e chiedo assistenza ad un adulto.	So intervenire sui dispositivi per risolvere semplici problemi tecnici. So inoltrare una richiesta di assistenza.
5.2 Individuare fabbisogni	Grazie all'aiuto della maestra individuo lo strumento che mi serve per risolvere il problema.	So utilizzare le funzioni di base di un programma di editing di testo, immagini, audio e video.	So utilizzare le funzioni di base di un programma di editing di testo, immagini, audio e video. Pubblico il mio lavoro in rete in sicurezza, con l'aiuto di un adulto di riferimento.
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Imparo a fotografare i miei disegni e, con l'aiuto di un adulto, li inserisco in una storia	So acquisire immagini in vario modo e, con l'aiuto di un adulto, li inserisco in una storia. Acquisisco, creo e rielaboro immagini digitali sotto la supervisione di un adulto.	Acquisisco, creo e rielaboro immagini digitali. Utilizzo programmi, dispositivi e kit educativi per costruire scenari e personaggi
5.4 Individuare divari di competenze digitali	So utilizzare giochi didattici.	Con il suggerimento di un adulto apprendo informazioni su programmi, applicazioni ed estensioni utili per il lavoro scolastico.	Chiedo aiuto e cerco tutorial se non conosco alcune funzioni degli applicativi.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA – ALUNNI 5 ANNI

- Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.
- Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.
- Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.
- Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici.
- Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint).
- Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive.
- Conoscere e utilizzare gli strumenti per “ritagliare” immagini.
- Registrare un audio.
- Lettura di una storia e rappresentazione grafica da parte dei bambini su sfondo colorato.
- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA PRIMARIA

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza	Al termine della classe quarta	Al termine della classe quinta
<p>Accendere e spegnere il computer e la LIM.</p> <p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse).</p> <p>Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.</p> <p>Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura.</p> <p>Utilizzare correttamente il mouse.</p> <p>Utilizzare la tastiera.</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la LIM.</p> <p>Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.</p> <p>Usare i principali comandi della tastiera.</p> <p>Aprire e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.</p> <p>Usare software didattici.</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la LIM.</p> <p>Utilizzare il mouse e tastiera.</p> <p>Creare una cartella personale. Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</p> <p>Aprire e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.</p> <p>Usare software didattici.</p>	<p>Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</p> <p>Usare corsivo, grassetto e sottolineatura.</p> <p>Colorare un testo.</p> <p>Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo.</p> <p>Usare la formattazione del paragrafo.</p> <p>Inserire elenchi puntati.</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Eseguire ricerche online, guidate.</p> <p>Usare software di geometria.</p>	<p>Inserire bordi e sfondi.</p> <p>Utilizzare la barra del disegno.</p> <p>Inserire WordArt e Clipart.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.</p> <p>Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Inserire tabelle.</p> <p>Usare software di geometria.</p>

Eseguire ricerche online,
guidate.

Navigare in Internet,
attraverso un browser,
in alcuni siti selezionati.

Conoscere i più comuni
motori di ricerca.

Creare un grafico con
Excel.

Creare PowerPoint.

Creare un ipertesto.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza
<p>Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer.</p> <p>Salvare i documenti anche su memoria rimovibile.</p> <p>Utilizzare semplici programmi di grafica.</p> <p>Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video.</p> <p>Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici.</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali.</p> <p>Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Usare software di geometria.</p> <p>Introdurre il pensiero computazionale.</p>	<p>Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video.</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali.</p> <p>Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo.</p> <p>Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni.</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini.</p> <p>Usare software di geometria.</p> <p>Fruire di video e documentari didattici in rete.</p> <p>Sviluppare il pensiero computazionale.</p>	<p>Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</p> <p>Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling).</p> <p>Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici.</p> <p>Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni.</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini.</p> <p>Usare software di geometria.</p> <p>Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco.</p> <p>Approfondire il pensiero computazionale.</p>

<p>Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare.</p> <p>Fruire di video e documentari didattici in rete.</p> <p>Utilizzare la piattaforma G-Suite for Education.</p> <p>Proteggere i dispositivi.</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>Riconoscere, con la guida del docente, contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).</p>	<p>Proteggere i dispositivi.</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Utilizzare nella didattica la piattaforma G-Suite for Education.</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).</p>	<p>Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni...</p> <p>Utilizzare nella didattica la piattaforma G-Suite for Education.</p> <p>Convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme.</p> <p>Fruire di video e documentari didattici in rete.</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali.</p> <p>Proteggere i dispositivi.</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).</p> <p>Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale di Internet per ottenere dati e comunicare.</p> <p>Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud (Dropbox, Drive).</p>
--	--	---