Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio

ISTITUTO COMPRENSIVO "VIA LUCA GHINI"

Via Luca Ghini, 58 - 00172 Roma

Tel. 062301075- Fax 0623296412 Cod. Mecc. RMIC8EY00G-Cod. Fisc. 97713020580

email: rmic8ey00g@istruzione.it pec: rmic8ey00g@pec.istruzione.it

CURRICOLO
DELLE COMPETENZE DIGITALI
a.s 2020-2021

COMPETENZA DIGITALE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE
"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".

Traguardi formativi al termine della Scuola dell'INFANZIA	
Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie	
SCUOLA DELL'INFANZIA	
COMPETENZA	**ABILITA'**
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. (D.M. 742 del 3/10/2017)	• Orientarsi, con la guida dell'adulto, tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni. • Visionare immagini, opere artistiche, documentari. • Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante.

Traguardi formativi al termine della Scuola primaria	
- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. - Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie - Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni - Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione	
SCUOLA PRIMARIA	
CLASSE PRIMA	
COMPETENZA	**ABILITA'**
Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre	• Osservare ed utilizzare oggetti e strumenti per distinguere e comprenderne le parti, i materiali e le funzioni. • Progettare e compiere nuovi lavori descrivendo le operazioni compiute e gli

persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. (D.M. 742 del 3/10/2017)	effetti ottenuti. • Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e le loro funzioni. • Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici. • Utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica. • Decodificare semplici istruzioni • Utilizzare, con la guida dell'adulto, la piattaforma Classroom per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica
CLASSE SECONDA	
COMPETENZA	**ABILITA'**
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. (D.M. 742 del 3/10/2017)	• Conoscere le parti principali del computer. • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. • Utilizzare il computer per eseguire giochi didattici. • Utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica. • Iniziare ad utilizzare programmi per la presentazione dei lavori realizzati. • Decodificare semplici istruzioni. • Tradurre in linguaggio iconico semplici comandi • Utilizzare, con la guida dell'adulto, la piattaforma Classroom per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica
CLASSE TERZA	
COMPETENZA	**ABILITA'**
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. (D.M. 742 del 3/10/2017)	• Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Progettare e realizza semplici prodotti multimediali. • Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento. • Iniziare ad attivare semplici riflessioni in merito alla dimensione etica e valoriale dei contenuti mediali che osserva • Esplorare oggetti programmabili nella vita quotidiana • Utilizzare la piattaforma Classroom per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica • Sperimentare la programmazione visuale
CLASSE QUARTA	

COMPETENZA	ABILITA’
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. (D.M. 742 del 3/10/2017)	• Conoscere il funzionamento del PC ed usare le principali opzioni del sistema operativo • Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Verbalizza le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizzare strumenti tecnologici per reperire, selezionare, produrre e presentare informazioni • Conoscere le regole dell’etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. • Scrivere e apportare modifiche ad un codice. • Utilizzare la piattaforma Classroom per l’accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica

CLASSE QUINTA	
COMPETENZA	**ABILITA’**
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. (D.M. 742 del 3/10/2017)	• Usare oggetti, strumenti digitali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza. • Progettare e realizza semplici prodotti multimediali. • Verbalizzare le procedure di realizzazione e funzionamento apprese. • Utilizzare strumenti tecnologici. • Utilizzare le tecnologie dell’Informazione e della Comunicazione per elaborare dati, testi, immagini, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per la comunicazione. • Conoscere le regole dell’etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. • Conoscere il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili. • Scrivere e apportare modifiche ad un codice. • Utilizzare in modo autonomo la piattaforma Classroom per l’accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica

SCUOLA SECONDARIA

La competenza digitale che si deve raggiungere alla fine della scuola del primo ciclo: **“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”** viene declinata, nella scuola secondaria di primo grado, secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).

1. INFORMAZIONE: L’ alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali
2. COMUNICAZIONE: L’alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI: L’ alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze
4. SICUREZZA: L’ alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell’identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile
5. PROBLEM-SOLVING: L’ alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.

Competenze digitali specifiche declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento europeo.	Competenze	Abilità
CLASSE PRIMA		
Gestire l'informazione	L’ alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali	Utilizzare i mezzi informatici per cercare informazioni, partendo da fonti fornite dall’insegnante; Utilizzare i dizionari digitali; Cercare mappe nella rete; Accedere alla piattaforma G-Suite con il proprio account in autonomia; Salvare i documenti sul device.

Saper comunicare in ambienti digitali	L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.	Creare diapositive digitali inserendo testo e immagini; Utilizzare strumenti di presentazione; Fruire di video e documentari didattici in rete.
Creare contenuti digitali	L' alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze	Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, con la supervisione dell'insegnante; Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici (Word) con la guida dell'insegnante; Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici.
Gestire in sicurezza i dati digitali	L' alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile	Conoscere le 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.); Usare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui (cyberbullismo), dei regolamenti e dei contesti dove si opera; Gestire il proprio profilo (dati personali e privacy) e proteggere i dispositivi.
Risolvere problemi	L' alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.	Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding; Sviluppare risoluzione di semplici problemi, di comunicazione e di creatività in un contesto ludico; Usare software di geometria per la risoluzione di semplici problemi.
CLASSE SECONDA		
Gestire l'informazione	L' alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali	Utilizzare i mezzi informatici per cercare ed elaborare informazioni in autonomia; Utilizzare i dizionari digitali; Utilizzare pienamente la piattaforma G-Suite per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata; Salvare i documenti sul device e su memoria rimovibile.

Saper comunicare in ambienti digitali	L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.	Condividere i propri elaborati con i compagni e con l'insegnante anche attraverso la piattaforma G-Suite; Lavorare in gruppo; Utilizzare strumenti di presentazione; Fruire di video e documentari didattici in rete e condividerli.
Creare contenuti digitali	L' alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze	Conoscere le procedure per la produzione e utilizzo dei fogli di calcolo (excel); Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni; Saper costruire mappe con l'utilizzo di software e/o applicativi; Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini (es. editor foto Windows 10) per creare diapositive e racconti digitali in maniera autonoma.
Gestire in sicurezza i dati digitali	L' alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile	Conoscere 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.); Usare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui (cyberbullismo), dei regolamenti e dei contesti dove si opera; Gestire il proprio profilo (dati personali e privacy) e proteggere i dispositivi; Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.). Scaricare in sicurezza materiali dalla rete.
Risolvere problemi	L' alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.	Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding; Utilizzare il foglio elettronico Excel per risolvere problemi geometrici; Usare software di geometria per la risoluzione di problemi.
CLASSE TERZA		

Gestire l'informazione	L' alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali	Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, il materiale informatico prodotto e/o reperito; Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme; Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud (OneDrive, Dropbox, Google Drive).
Saper comunicare in ambienti digitali	L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.	Presentare con modalità originale i propri lavori; Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per elaborare dati, testi, immagini, video per produrre materiali digitali in diversi contesti per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi; Partecipare a progetti anche su piattaforme europee; Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud (OneDrive, Dropbox, Google Drive) per condividere materiali ed elaborare compiti, risolvere problemi, creare presentazioni in modo collaborativo con i compagni.
Creare contenuti digitali	L' alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze	Scrivere, formattare, revisionare e archiviare in modo autonomo; Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo in modo autonomo; Utilizzare semplici programmi di grafica (es. Canva, Fresh Paint, Paint3D); Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni…;
Gestire in sicurezza i dati digitali	L' alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile	Conoscere 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.); Usare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui (cyberbullismo), dei regolamenti e dei contesti dove si opera;

		Gestire il proprio profilo (dati personali e privacy) e proteggere i dispositivi; Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.); Scegliere immagini e musiche (diritto d'autore e copyright) per poterle riutilizzare e condividere; Utilizzare consapevolmente gli strumenti di collaborazione e condivisione in rete.
Risolvere problemi	L' alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.	Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding; Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco; Utilizzare gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuire alla creazione di conoscenza, produrre risultati creativi ed innovativi, supportare gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.

Conoscenze alla fine del terzo anno	
- Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento; - I dispositivi informatici di input e output; - Il sistema operativo, i software e le apps, applicativi (residenti e/o cloud), con particolare riferimento ai prodotti anche Open source; - Videoscrittura (formattazione del testo, uso delle colonne, utilizzo delle tabelle, formattazione della pagina...); - Utilizzo di programmi per la scrittura collaborativa; - Costruzione di video con applicativi dedicati; - Utilizzo del foglio elettronico, operazioni attraverso le funzioni (somma, resto, prodotto, quoziente, mcd, mcm.), rappresentazione di dati	condivisione di dati (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, cloud, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.), la collaborazione e la condivisione; - Concetti base del coding; - Uso di software di presentazione off/on-line; - Copyright e risorse libere; - Utilizzo di piattaforme; - Diritti e doveri della cittadinanza digitale; - Conoscere e rispettare le regole della netiquette; - Proteggere sé stessi e gli altri da possibili pericoli in rete (per esempio il cyberbullismo);

in tabella, filtrare i dati, creare grafici, grafici di funzioni, funzioni di statistica; - Procedure di utilizzo sicuro e legale della Rete per la ricerca, la	- E-safety, fonti di pericolo e procedure di sicurezza; - Saper riconoscere e prevenire pericoli della rete.