



# ISTITUTO COMPRENSIVO “A. S. NOVARO-CAVOUR”

SCUOLA INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Via Nicolardi, 236 – 80131 Napoli Tel 0810176536 - Fax 0810176536

Distretto 46 – Cod.Min.NAIC82200T cod. fisc.95137680633

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE INTEGRAZIONE DEL PTOF aa.ss. 2019/2022

**COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale** (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018)

“La competenza digitale 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”.

**PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE**  
(Indicazioni Nazionali 2012):

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

Il curriculum digitale è concepito come un percorso didattico verticale che, nei tre ordini di scuola, permetta agli alunni di sviluppare competenze digitali interdisciplinari di facile replicabilità, utilizzo e applicazione su più fronti, muovendo da cinque aree fondamentali:

AREA INFORMAZIONE	AREA COMUNICAZIONE	AREA CREAZIONE DI CONTENUTI	AREA SICUREZZA	AREA PROBLEM SOLVING
Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicarne attendibilità, importanza e scopo.	Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.	Creare e modificare nuovi contenuti, integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti, produrre espressioni creative e contenuti media, conoscere e applicare i	Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.	Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo e la necessità, utilizzare creativamente

		diritti di proprietà.		le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza.
--	--	-----------------------	--	--

Avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curricolo digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici.

TRAGUARDI FORMATIVI		
Al termine della Scuola dell'INFANZIA	Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</li> <li>✓ Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.</li> <li>✓ Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni</li> <li>✓ Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</li> <li>✓ Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</li> <li>✓ Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</li> <li>✓ Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</li> </ul>

## LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Livello 1	Livello 2	Livello 3	Livello 4
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Assiste a rappresentazioni multimediali.</li> <li>✓ Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati con dispositivi digitali da parte di compagni più grandi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante esegue semplici giochi di tipo logico, linguistico matematico grafico, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi sullo schermo.</li> <li>✓ Visiona immagini presentate dall'insegnante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Con istruzioni precise dell'insegnante esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico matematico grafico.</li> <li>✓ Familiarizza con lettere, parole, numeri</li> <li>✓ Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone.</li> <li>✓ Realizza semplici elaborazioni grafiche.</li> <li>✓ Visiona immagini e brevi filmati.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza strumenti tecnologici per attività e giochi logici, linguistici, matematici e per elaborazioni grafiche, usando con relativa destrezza il mouse o il tocco e le principali icone.</li> <li>✓ Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.</li> <li>✓ Visiona immagini e filmati.</li> </ul>

## LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA

Livello 1	Livello 2	Livello 3
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento;</li> <li>✓ con la supervisione dell'insegnante utilizza le principali funzioni dei dispositivi digitali;</li> <li>✓ comprende e produce semplici frasi associandole a ad immagini date.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni scrive un semplice testo digitale e lo salva;</li> <li>✓ utilizza la rete sotto la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer;</li> <li>✓ accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni;</li> <li>✓ conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso dei dispositivi digitali e adotta</li> <li>✓ comportamenti preventivi.</li> </ul>

## LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DEL I GRADO

Livello 1	Livello 2
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi digitali; è in grado di manipolarli , arricchendoli con</li><li>✓ grafici, tabelle ed elementi multimediali;</li><li>✓ costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli;</li><li>✓ utilizza la posta elettronica e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e collocarne di proprie;</li><li>✓ conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso dei dispositivi digitali e adotta comportamenti preventivi.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi,</li><li>✓ comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi;</li><li>✓ sa utilizzare la rete per reperire informazioni attendibili con la supervisione dell'insegnante, organizza le informazioni raccolte e le confronta con altre fonti documentali;</li><li>✓ comunica autonomamente attraverso la posta elettronica e comunità virtuali scolastiche, rispetta le regole della netiquette e sa riconoscere i principali pericoli della rete evitandoli.</li></ul>