

CURRICOLO VERTICALE DI CITTADINANZA DIGITALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

Raccordi Scuola dell'infanzia – Scuola Primaria

SCUOLA PRIMARIA

Lo straordinario progresso e diffusione delle nuove tecnologie stanno modificando la nostra società, al punto che negli ultimi tempi si parla di una vera e propria “rivoluzione digitale” che coinvolge soprattutto le ultime generazioni. L'educazione digitale assume pertanto nella scuola dei nostri tempi un ruolo fondamentale. Sebbene i ragazzi padroneggino, con relativa disinvoltura ed abilità, le tecnologie con cui interagiscono, hanno, tuttavia, bisogno di acquisire competenze. Fondamentali l'uso responsabile ed autonomo degli strumenti, nonché la consapevolezza dei possibili rischi ad essi connessi per la propria ed altrui salvaguardia, così come previsto dalle “Raccomandazioni del Parlamento europeo del 2006”,

La scuola deve, pertanto, garantire una corretta alfabetizzazione digitale essendo diventata luogo in cui l'ambiente fisico convive con quello virtuale, dove gli strumenti tradizionali quali penne, quaderni, lavagne, libri, banchi, interagiscono con strumenti innovativi come LIM, e-book, computer, tablet e smartphone. Inoltre l'accesso ad Internet ed ai motori di ricerca, apre una finestra su mondi “virtuali” quali biblioteche, musei, archivi multimediali, siti scientifici; piattaforme social (Facebook, Instagram, Edmodo), software web based (Google apps, GSuite, molteplici app didattiche), strumenti cloud (Drive, ecc.) che se da un lato facilitano ricerca, produzione, comunicazione e condivisione di saperi, dall'altro espongono a possibili rischi legati all'uso inconsapevole della rete.

Alla costruzione della competenza digitale concorrono sia le diverse discipline della scuola Primaria sia i campi di esperienza della scuola dell'Infanzia, che, tuttavia, non possono essere declinati secondo il criterio scelto dalle Indicazioni Nazionali per il raggiungimento delle competenze chiave. Si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa in cui si realizzi una interazione alla pari tra i diversi saperi e gli strumenti digitali, che garantisca, al contempo, l'inclusione di tutti e di ognuno e la cui realizzazione permetta all'alunno di acquisire la piena consapevolezza del proprio ruolo di “cittadino digitale”.

Il traguardo da raggiungere per la scuola consiste nel garantire la completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento, in modo tale che l'aula, attraverso la rete, diventi una finestra sul mondo, perché **“La scuola digitale non è un'altra scuola. È, più concretamente, la sfida dell'innovazione della scuola.”** (Dal PNSD)

Dal “Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei” (Framework EQF sulle DIGICOMP)		
AREE di COMPETENZA	DESCRITTORI di COMPETENZA	PAROLE CHIAVE
<p>INFORMAZIONE</p> <p>COMUNICAZIONE</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI</p>	<p>L'alunno:</p> <p>identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali</p> <p>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</p> <p>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</p>	<p>ACCOUNT ADESCAMENTO APP BLOG CHAT CYBERBULLISMO CITAZIONE DIRITTO D'AUTORE DOWNLOAD EMAIL EMOJI FAKE FOGLIO DI CALCOLO INTERNET IPERTESTO LICENZA D'USO LINK MOTORE DI RICERCA NETIQUETTE</p>

SICUREZZA PROBLEM-SOLVING	riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, 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.	NICKNAME PASSWORD PHISHING PIATTAFORMA PLAGIO PRIVACY SITO ISTITUZIONALE SOCIAL NETWORK SPAM URL WEBCAM YOUTUBE
--	---	--

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 cybersicurezza), 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.”

TRAGUARDI FORMATIVI

Al termine della Scuola dell'INFANZIA

- Avvicinarsi alla lingua scritta, esplorare e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.
- Approcciarsi al pensiero computazionale.

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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA - Alunni sezione 5 anni

- Esercitare la curiosità, la scoperta, l'esplorazione concreta, il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze: Learning by doing; Cooperative Learning; peer tutoring; problem solving e debugging.
- Familiarizzare con strumenti multimediali.
- Conoscere la simbologia informatica di base e gli elementi costitutivi di un Personal Computer, di tablet ecc.
- Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici
- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer e alla Lim
- Familiarizzare con il linguaggio della programmazione anche attraverso attività unplugged

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

CAMPI DI ESPERIENZA	AMBITI DISCIPLINARI	Al termine della Scuola dell'infanzia
LA CONOSCENZA DEL MONDO	MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA	L'alunno: <ul style="list-style-type: none"> ● dimostra interesse per giochi multimediali ● si avvicina con macchine e strumenti tecnologici ● sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media ● esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO 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>Utilizzare correttamente il mouse.</p> <p>Utilizzare la tastiera</p> <p>Conoscere ed utilizzare la Lim.</p> <p>Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Conoscere ed utilizzare semplici strumenti della Lim (penne, evidenziatori, forme geometriche)</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>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Conoscere ed utilizzare strumenti della Lim (righello, riconoscimento parole, inserimento di immagini)</p> <p>Utilizzare il mouse e la tastiera.</p> <p>Creare e nominare una cartella personale.</p> <p>Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</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>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>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p>

<p>Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura.</p> <p>Utilizzare la funzione drag and drop (trascina e rilascia).</p> <p>Programmare e realizzare semplici percorsi con il coding.</p> <p>Conoscere “documenti” di Google Drive</p>	<p>Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Conoscere e utilizzare correttamente i simboli per programmare giochi multimediali (percorsi con il coding).</p> <p>Saper aprire nuovi documenti in Google Drive.</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>Eseguire ricerche guidate, on line..</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Inserire tabelle in word, gestendo righe e colonne.</p> <p>Conoscere e utilizzare correttamente i simboli per programmare giochi multimediali ed effettuare il debug per la correzione dell’errore (coding).</p> <p>Saper aprire, usare e condividere documenti in</p>	<p>Usare software didattici.</p> <p>Eseguire ricerche, on line, guidate.</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Usare software di geometria (Dècllic, GeoGebra ...).</p> <p>Prendere visione del foglio di calcolo di Excel e delle sue principali funzioni.</p> <p>Inserire i dati nel foglio di lavoro.</p> <p>Conoscere PowerPoint e le sue funzioni principali.</p> <p>Programmare giochi multimediali sempre più complessi ed effettuare il debug per la correzione dell’errore (giochi sempre più complessi da Frozen a minecraft).</p>	<p>Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.</p> <p>Usare software di geometria (Dècllic, GeoGebra ...)</p> <p>Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati.</p> <p>Conoscere i più comuni motori di ricerca.</p> <p>Gestire righe e colonne di Excel.</p> <p>Creare una diapositiva con PowerPoint inserendo immagini e/o audio e/o video.</p> <p>Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità.</p>
---	--	---	--	--

		Google Drive.	Conoscere ed utilizzare l'applicazione "Presentazione" di Google Drive.	<p>Programmare giochi multimediali sempre più complessi ed effettuare il debug per la correzione dell'errore (giochi con Scratch).</p> <p>Conoscere ed utilizzare le varie applicazioni Google Drive.</p> <p>Acquisire consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale.</p>
--	--	---------------	---	--

POSSIBILI PERCORSI NEL DIGITALE PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA E PER LA SCUOLA PRIMARIA
 esempi di software e applicativi

SCUOLA dell'INFANZIA

- Giocare a riconoscere le vocali: **Il castello di vocali**
- Giochi per imparare a maneggiare il mouse: **Patente mouse**
- Un gioco per memorizzare la posizione dei tasti sulla tastiera del computer: **Obiettivo Qwerty**

- Creare puzzles con immagini, foto o disegni in modo facile e divertente: **Puzzle Wizard**
- Imparare i giorni della settimana in italiano e inglese con l'aiuto di una rana colorata: **La rana Germana**
- Percorsi, labirinti e lettura di semplici parole: **Talpabeta**
- Tanti giochi per imparare a usare il mouse: **Primi Passi**
- Un programma che crea l'illusione di disegnare direttamente sullo schermo del Pc: **Scarabocchio**
- Un programma di disegno progettato per bambini, con tecniche molto semplici: **Drawing for children**

SCUOLA PRIMARIA

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.

ITALIANO E LINGUE STRANIERE

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google presentazioni, Thinglink.....)
- Digital Storytelling (Storyjumper, Scriba Epub...)
- Dizionari digitali
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)
- Verifica e autoverifica (Google moduli, ...)

- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Padlet, Linoit...)
- Libri digitali e audiolibri (Storyjumper, Scriba Epub...)
- App per le lingue straniere

STORIA – GEOGRAFIA - SCIENZE

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google presentazioni, Thinglink.....)
- Digital Storytelling (Storyjumper, Scriba Epub...)

- Linea del tempo digitale (Sutori,....)
- Atlante digitale, Google maps, Google earth, Celestia (planetario)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)
- Verifica e autoverifica (Google moduli, ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Padlet, Linoit...)

ARTE

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google presentazioni, Thinglink.....)
- Digital Storytelling (Storyjumper, Scriba Epub...)
- Software specifici (Paint, Wordart, ...)
- Lettura opere d'arte dal web o da libri digitali

TECNOLOGIA

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google presentazioni, Thinglink.....)
- Digital Storytelling (Storyjumper, Scriba Epub...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)
- Verifica e autoverifica (Google moduli, ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Padlet, Linoit...)
- Libri digitali e audiolibri (Storyjumper, Scriba Epub...)
- Software specifici (Dèclic, Scratch 3.0 - versione Off-Line, programmazione "per blocchi logici", Programma il Futuro, Zaplycode,...)

MUSICA

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google presentazioni, Thinglink.....)
- Digital Storytelling (Storyjumper, Scriba Epub...)
- Dizionari digitali
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)
- Verifica e autoverifica (Google moduli, ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Padlet, Linoit...)
- Libri digitali e audiolibri (Storyjumper, Scriba Epub...)
- Software specifici (MuseScore comporre musica usando note e pentagramma,...)

MATEMATICA e SCIENZE

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google presentazioni, Thinglink.....)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)
- Verifica e autoverifica (Google moduli, ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Padlet, Linoit...)
- Libri digitali e audiolibri (Storyjumper, Scriba Epub...)
- Software specifici (Dèclic, Geoboard... strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici)

ED. FISICA - RELIGIONE

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google presentazioni, Thinglink.....)
- Digital Storytelling (Storyjumper, Scriba Epub...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)
- Verifica e autoverifica (Google moduli, ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Padlet, Linoit...)
- Libri digitali e audiolibri (Storyjumper, Scriba Epub...)