

CURRICOLO DIGITALE

SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Disciplina di riferimento: tutte

Discipline concorrenti: tutte

“La diffusione delle tecnologie di informazione e di comunicazione è una grande opportunità e rappresenta la frontiera decisiva per la scuola.”

“La competenza digitale consiste nel 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.”

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA

“L'alunno...si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.
Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale”
(Indicazioni nazionali per la scuola dell'infanzia e del primo ciclo, 2012)

Obiettivi di apprendimento		Competenze specifiche	Conoscenze	Abilità
Vedere e osservare	Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica	Utilizzare un software o un'applicazione individuandone le funzionalità principali.	Le funzioni di base di un programma di videoscrittura per la produzione di semplici testi.	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare in modo corretto la tastiera: grafemi e cifre, maiusc, bloc maiusc, canc, barra spaziatrice, invio, punteggiatura, funzioni tasto maiusc per utilizzare i simboli posti in alto nei tasti. ● ● Aprire un nuovo documento ● aprire un documento esistente; ● scrivere un testo; ● formattare un testo (giustificare, modificare il carattere, colore, grandezza e stile) ● avviare una stampa ● salvare il file.

	Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.	<p>-Utilizzare le TIC per lavorare con testi, immagini e suoni al fine di rappresentare e comunicare idee.</p> <p>-Utilizzare diverse forme espressive, dal testo alla tabella, dall'immagine al suono.</p>	<p>Le principali parti e funzioni del computer.</p> <p>Le funzioni di base di un pc e di un sistema operativo: icone, finestre di dialogo, file.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Discriminare e denominare la macchina computer e le sue periferiche. ● Portare a termine le attività per arrestare la macchina ● Conoscere e utilizzare le principali periferiche (LIM, cuffie, stampante, tastiera...). ● Orientarsi e muoversi nei menù a tendina. ● Saper costruire semplici tabelle; ● Saper costruire semplici mappe concettuali
Prevedere e immaginare	Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni	<p>Progettare e compiere nuovi lavori descrivendo le operazioni compiute e gli effetti ottenuti.</p> <p>Recuperare e analizzare informazioni da fonti diverse.</p>	<p>Il collegamento ad internet attraverso un browser e navigazione in alcuni siti selezionati.</p> <p>Uso dei motori di ricerca.</p> <p>Uso del programma autore della LIM</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper utilizzare le funzionalità base del programma NOTEBOOK. ● Saper accedere alla rete web.

Intervenire e trasformare	Cercare, selezionare, scaricare e installare sul computer un comune programma di utilità	Utilizzare le TIC come strumento per produrre, rivedere e salvare il proprio lavoro. Compiere delle scelte su quali strumenti utilizzare per produrre differenti risultati.	La navigazione in internet sotto la supervisione dell'insegnante: le regole e le responsabilità. La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi.	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper ricercare informazioni con motori di ricerca attraverso parole chiave. ● Saper scrivere e ricevere una mail. ● Saper caricare un allegato. ● Saper utilizzare le funzioni basilari di un software per la programmazione (SCRATCH).
---------------------------	--	---	---	---

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

“L'alunno...è in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.

Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.

Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali di programmazione.”

(Indicazioni nazionali per la scuola dell'infanzia e del primo ciclo, 2012)

Obiettivi di apprendimento	Competenze specifiche	Conoscenze	Abilità
----------------------------	-----------------------	------------	---------

Vedere, osservare e sperimentare	Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.	Individuare e riconoscere le principali funzioni di un applicativo, anche se mai usato in precedenza. Condividere e scambiare documenti anche attraverso semplici piattaforme presenti sul web.	Utilizzare la rete per reperire e selezionare in modo consapevole materiali e informazioni. La posta elettronica e le regole per un suo corretto utilizzo. Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobili, email, chat, social network, protezione degli account, download...) Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.	Saper utilizzare le funzioni principali della piattaforma Google Drive, in particolare la condivisione dei documenti, mail e Google Classroom. Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni.
Prevedere, immaginare e progettare	Progettare una gita d'istruzione o la visita a una mostra usando internet per reperire e selezionare le informazioni utili.	Produrre, sviluppare, organizzare e presentare il proprio lavoro. Trovare ed utilizzare le informazioni memorizzate in modo appropriato seguendo le indicazioni fornite.	Le principali funzioni di un programma di videoscrittura, di un foglio elettronico e di un programma per generare presentazioni. Le principali funzioni di un programma di grafica. Le regole per la navigazione consapevole e responsabile.	<p><i>Programma di scrittura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Saper formattare carattere, paragrafo e pagina. ● Saper inserire immagini e tabelle. ● Saper stampare. ● Saper inserire numeri di pagina e note a piè pagina. <p><i>Foglio di calcolo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● saper creare una tabella ● saper inserire formule

		<p>Strutturare in modo chiaro le diverse informazioni consultate.</p> <p>Interpretare con senso critico i risultati ottenuti da una ricerca di informazioni.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● saper creare grafici <p><i>Presentazione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● saper formattare una diapositiva; ● saper inserire grafici, tabelle e immagini; ● saper inserire animazioni; ● saper strutturare in sequenza logica le diapositive. <p>Saper esplorare pagine web.</p>
Intervenire, trasformare e produrre	Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.	<p>Utilizzare una sequenza di istruzioni per controllare e realizzare specifici risultati.</p> <p>Riconoscere l'ambiente di simulazione come una rappresentazione semplificata di una realtà complessa.</p> <p>Utilizzare in modo consapevole diversi ambienti di simulazione cogliendo gli elementi e le variabili essenziali, i loro rapporti, le regole che li governano e fare</p>		

		previsioni circa le conseguenze delle decisioni/azioni.		
--	--	---	--	--