



ISTITUTO COMPRENSIVO CASTELNOVO NE' MONTI BISMANTOVA
Via U. Sozzi, 1 – 42035 CASTELNOVO NE' MONTI
Tel: 0522/812342 – Fax 0522/612470 – E.Mail: reic839008@istruzione.it
PEC: REIC839008@PEC.ISTRUZIONE.IT – www.iccastelnovomonti.gov.it

CURRICOLO VERTICALE

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

COMPETENZA DIGITALE

SCUOLA INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Riferimenti: Competenze chiave europee, Indicazioni Nazionali 2012, Nota Miur marzo 2018, Revisione Consiglio Europeo maggio 2018,
Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei (Framework EQF sulle DIGICOMP)

<p style="text-align: center;">AREE di COMPETENZA</p> <p style="text-align: center;">Dal “Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei” (Framework EQF sulle DIGICOMP)</p>	<p style="text-align: center;">DESCRITTORI di COMPETENZA</p>
<p style="text-align: center;">1. INFORMAZIONE</p>	<p>Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.</p>
<p style="text-align: center;">2. COMUNICAZIONE</p>	<p>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.</p>
<p style="text-align: center;">3. CREAZIONE DI CONTENUTI</p>	<p>Creare e modificare contenuti (da elaborazione testi e immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p>
<p style="text-align: center;">4. SICUREZZA</p>	<p>Riflettere e acquisire consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p>
<p style="text-align: center;">5. PROBLEM SOLVING</p>	<p>Identificare i bisogni e le risorse digitali; prendere decisioni sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, utilizzare gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici; risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, contribuire alla creazione di conoscenza; utilizzare creativamente le tecnologie, produrre risultati creativi e innovativi; aggiornare la propria competenza digitale e supportare gli altri nello sviluppo delle loro.</p>

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

- 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. Interessarsi a macchine e strumenti tecnologici di cui sa scoprirne funzione e possibili usi.

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 sull'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione

Al termine della
Scuola SECONDARIA di I grado

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago
- Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni
- Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE	
Fonti di legittimazione:	Competenze chiave europee, Indicazioni Nazionali 2012, Nota Miur marzo 2018, Revisione Consiglio Europeo maggio 2018, Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei (Framework EQF sulle DIGICOMP)	
Scuola Infanzia		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>INFORMAZIONE</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti - Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tastiera, tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio - Sperimentare semplici programmi di grafica - Assistere in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi. - Seguendo le istruzioni dell'insegnante, eseguire semplici giochi didattici. - Da solo o in coppia con la sorveglianza dell'insegnante, utilizzare il computer per attività e giochi. - Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica e individuare le principali icone che gli servono per il lavoro. - Visionare immagini e documentari. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il computer e i suoi usi. - Tastiera - Mouse - Icone principali di Windows - Giochi didattici - Programmi di grafica - Altri strumenti di comunicazione e i loro usi (audiovisivi...)

SEZIONE A: Traguardi formativi

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE	
Fonti di legittimazione:	Competenze chiave europee, Indicazioni Nazionali 2012, Nota Miur marzo 2018, Revisione Consiglio Europeo maggio 2018, Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei (Framework EQF sulle DIGICOMP)	
Classe prima Scuola Primaria		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
INFORMAZIONE CREAZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none">- Approcciarsi all'utilizzo di un sistema operativo (Windows - Android)- Sperimentare il pensiero computazionale- Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer, LIM e le loro funzioni- Sperimentare semplici programmi di grafica- Assistere a rappresentazioni multimediali.- Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer e la LIM- Utilizzare applicazioni e giochi didattici	<ul style="list-style-type: none">- Il computer e i suoi usi.- Icone principali di Windows- Giochi didattici- Coding- Programmi di grafica- Programmi di videoscrittura- Altri strumenti di comunicazione e i loro usi (audiovisivi...).

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA DIGITALE
Fonti di legittimazione:		Competenze chiave europee, Indicazioni Nazionali 2012, Nota Miur marzo 2018, Revisione Consiglio Europeo maggio 2018, Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei (Framework EQF sulle DIGICOMP)
Classe seconda Scuola Primaria		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
INFORMAZIONE CREAZIONE DI CONTENUTI	<ul style="list-style-type: none">- Approcciarsi all'utilizzo di un sistema operativo (Windows - Android)- Riconoscere e riprodurre algoritmi semplici, istruzioni, procedure- Sperimentare il pensiero computazionale- Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer, LIM e le loro funzioni- Sperimentare semplici programmi di grafica- Assistere a rappresentazioni multimediali.- Utilizzare applicazioni e giochi didattici- Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer e la LIM e fare le prime esperienze di videoscrittura- Approcciarsi all'utilizzo critico degli strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none">- Il computer e i suoi usi.- Icone principali di Windows- Giochi didattici- Coding- Programmi di grafica- Programmi di videoscrittura- Altri strumenti di comunicazione e i loro usi (audiovisivi...)- Norme per il corretto utilizzo degli strumenti digitali

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE	
Fonti di legittimazione:	Competenze chiave europee, Indicazioni Nazionali 2012, Nota Miur marzo 2018, Revisione Consiglio Europeo maggio 2018, Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei (Framework EQF sulle DIGICOMP)	
Classe terza Scuola Primaria		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
INFORMAZIONE CREAZIONE DI CONTENUTI PROBLEM SOLVING	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzare un sistema operativo (Windows – Android): creare un file e una cartella, salvare un file, funzioni drag and drop-copia e incolla- Utilizzare programmi di videoscrittura e di grafica- Sperimentare l'utilizzo di motori di ricerca- Approcciarsi al recupero di informazioni (parole chiave, immagini) e avviarsi alla ricerca guidata in rete- Conoscere le norme per il corretto utilizzo degli strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none">- Sistemi operativi- Giochi didattici- Programmi di grafica- Programmi di videoscrittura- Motori di ricerca- Norme per il corretto utilizzo degli strumenti digitali

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE	
Fonti di legittimazione:	Competenze chiave europee, Indicazioni Nazionali 2012, Nota Miur marzo 2018, Revisione Consiglio Europeo maggio 2018, Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei (Framework EQF sulle DIGICOMP)	
Classe quarta Scuola Primaria		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
INFORMAZIONE CREAZIONE DI CONTENUTI PROBLEM SOLVING	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzare un sistema operativo (Windows – Android): creare un file e una cartella, salvare un file, funzioni drag and drop, copia e incolla- Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione- Utilizzare programmi per creare semplici presentazioni- Utilizzare fogli elettronici di calcolo per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati- Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare, identificare, analizzare e organizzare informazioni, con la supervisione dell'insegnante- Creazione di mappe concettuali- Conoscere le norme per il corretto utilizzo degli strumenti digitali	<ul style="list-style-type: none">- Sistemi operativi- Motori di ricerca- Programmi e Software applicativi per lo studio- Programmi di grafica- Programmi di videoscrittura- Motori di ricerca- Norme per il corretto utilizzo degli strumenti digitali

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA DIGITALE
Fonti di legittimazione:		Competenze chiave europee, Indicazioni Nazionali 2012, Nota Miur marzo 2018, Revisione Consiglio Europeo maggio 2018, Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei (Framework EQF sulle DIGICOMP)
Classe quinta Scuola Primaria		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
INFORMAZIONE CREAZIONE DI CONTENUTI COMUNICAZIONE SICUREZZA PROBLEM SOLVING	<ul style="list-style-type: none">- Utilizzare un sistema operativo (Windows – Android): creare un file e una cartella, salvare un file, funzioni drag and drop, copia e incolla- Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione- Videoscrittura creativa: storytelling, ebook)- Utilizzare programmi per creare semplici presentazioni- Utilizzare fogli elettronici di calcolo per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati- Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare, identificare, analizzare e organizzare informazioni, con la supervisione dell'insegnante- Creazione di mappe concettuali- Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere.- Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi- Utilizzare un linguaggio corretto e non offensivo nella comunicazione digitale	<ul style="list-style-type: none">- Sistemi operativi- Motori di ricerca- Programmi e Software applicativi per lo studio- Programmi di grafica- Programmi di videoscrittura- Motori di ricerca- Posta elettronica- Norme per il l'utilizzo legale, sicuro e corretto degli strumenti digitali- Comunicazione digitale

SEZIONE A: Traguardi formativi		
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE	
Fonti di legittimazione:	Competenze chiave europee, Indicazioni Nazionali 2012, Nota Miur marzo 2018, Revisione Consiglio Europeo maggio 2018, Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei (Framework EQF sulle DIGICOMP)	
Classe prima Scuola Secondaria di primo grado		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
INFORMAZIONE COMUNICAZIONE CREAZIONE DI CONTENUTI SICUREZZA PROBLEM SOLVING	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la terminologia digitale specifica in riferimento all'hardware, al software e alla rete - Scrivere, revisionare, salvare e archiviare testi scritti con il pc - Conoscere i principali sistemi di archiviazione e saper salvare i documenti su vari supporti (pc, memoria rimovibile, cloud...) - Individuare un'informazione in un testo digitale, selezionarla e rielaborarla in modo personale - Creare cartelle in cui archiviare e ordinare documenti - Creare diapositive digitali (ppt) inserendo immagini, audio e video - Utilizzare semplici programmi di grafica - Utilizzare dizionari digitali - Costruire semplici tabelle di dati e grafici sotto la guida del docente - Usare all'occorrenza software specifici in alcune materie - Introdurre il pensiero computazionale - Fruire di video e documentari didattici in rete - Utilizzare gli strumenti di Google suite di istituto - Utilizzare un linguaggio corretto e non offensivo nella comunicazione digitale - Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistema di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione account, download, diritto d'autore...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Sistemi operativi - Motori di ricerca - Programmi e Software applicativi per lo studio - Dizionari digitali - Coding - Posta elettronica - Social Network - Google Suite (classroom – classe virtuale) - Norme per il l'utilizzo legale, sicuro e corretto degli strumenti digitali - Comunicazione digitale

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZA DIGITALE
Fonti di legittimazione:	Competenze chiave europee, Indicazioni Nazionali 2012, Nota Miur marzo 2018, Revisione Consiglio Europeo maggio 2018, Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei (Framework EQF sulle DIGICOMP)	
Classe seconda Scuola Secondaria di primo grado		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
INFORMAZIONE COMUNICAZIONE CREAZIONE DI CONTENUTI SICUREZZA PROBLEM SOLVING	<ul style="list-style-type: none">- Produrre testi e presentazioni: creare, salvare e organizzare digitalmente documenti in formato doc e pdf.- Inserire immagini e oggetti scaricati da rete o attinti da un database locale nel file in elaborazione.- Attingere alle risorse digitali.- Consultare dizionari digitali.- Fruire di video e documentari didattici in rete.- Proteggere dispositivi e dati: gestire gli aggiornamenti della sicurezza informatica e i dati sensibili.- Comunicare attraverso la rete: scrivere e-mail.- Utilizzare gli strumenti di Google suite di istituto- Utilizzare un linguaggio corretto e non offensivo nella comunicazione digitale- Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistema di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione account, download, diritto d'autore...)	<ul style="list-style-type: none">- Programmi e Software applicativi per lo studio- Dizionari digitali- Posta elettronica- Google Suite (classroom)- Norme per il l'utilizzo legale, sicuro e corretto degli strumenti digitali- Comunicazione digitale

SEZIONE A: Traguardi formativi

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	COMPETENZA DIGITALE	
Fonti di legittimazione:	Competenze chiave europee, Indicazioni Nazionali 2012, Nota Miur marzo 2018, Revisione Consiglio Europeo maggio 2018, Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei (Framework EQF sulle DIGICOMP)	
Classe terza Scuola Secondaria di primo grado		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>INFORMAZIONE</p> <p>COMUNICAZIONE</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>SICUREZZA</p> <p>PROBLEM SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura per comunicare ed eseguire compiti - Utilizzare il foglio elettronico per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo - Creare presentazioni e racconti digitali inserendo immagini, audio, video e collegamenti ipertestuali - Saper utilizzare la posta elettronica - Saper utilizzare consapevolmente e criticamente i dizionari digitali - Saper usare software didattici - Sviluppare il pensiero logico e algoritmico - Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme - Fruire di video e documentari didattici in rete - Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale dei dispositivi personali e di Internet per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) - Saper individuare la validità delle fonti e delle informazioni per distinguere i dati autorevoli da quelli fasulli. - Saper utilizzare un linguaggio corretto e non offensivo nella comunicazione digitale e conoscere le buone pratiche di interazione sul web - Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.) - Conoscere i principali servizi di archiviazione in remoto (cloud) 	<ul style="list-style-type: none"> - Programmi e Software applicativi per lo studio - Dizionari digitali - Coding - Posta elettronica - Estensione file - Cloud - Google Suite (classroom) - Social Network - Protezione account - Comunicazione digitale - Norme per il l'utilizzo legale, sicuro e corretto degli strumenti digitali

POSSIBILI PERCORSI NEL DIGITALE bozza

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 puzzle 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

SCUOLE PRIMARIA e SECONDARIA di I GRADO

ITALIANO E LINGUE STRANIERE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword, Writer di LibreOffice, Documenti Google, Pages)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Slides, Keynote, Adobe Spark)
- Realizzazione di ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico4.0...)
- Digital Storytelling (Issuu, Storybird...)
- Dizionari digitali
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Libri digitali e audiolibri (Flipbook Maker Pro, ScribaEPUB...)

STORIA

- Linea del tempo digitale (Sutori, Frise Chrono, Tiki-Toki, Timetoast)

GEOGRAFIA

- Atlante digitale, Google maps, Google earth, Celestia (planetario)

SCIENZE

-

ARTE

- Approccio all'editing video (Windows Live Movie Maker, Free Video Joiner...)
- Software specifici (Paint, Blender, Draw di LibreOffice, Draw di OpenOffice, Photoshop, Tux Paint, Animata per animare immagini statiche...)
- Lettura opere d'arte dal web o da libri digitali

TECNOLOGIA

- Software specifici (LibreCAD disegno tecnico, Dèclic, Scratch 2.0 - versione Off-Line, per la programmazione di tipo "semplificato" programmazione "per blocchi logici", Code.org)
- Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati

MUSICA

- Software specifici (MuseScore comporre musica usando note e pentagramma, Wavosaur editor audio)
- LMMS creare musica, Audacity registratore di suoni e per applicare effetti speciali, vanBasco per ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti

MATEMATICA e SCIENZE

- Strumenti per la raccolta dei dati, calcoli e formule e la loro elaborazione (Excel, Calc di LibreOffice, Calc di OpenOffice, Spredshee...)
- Software specifici (Dèclic, Geoboard... strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti)