



ISTITUTO COMPRENSIVO “Vincenzo Pagani” – Monterubbiano
Comuni di Altidona, Campofilone, Lapedona, Monterubbiano, Moresco, Pedaso

Via O. Murani, 4 – 63825 Monterubbiano (FM)
Tel. 0734/59161 - P. IVA: 81002700441 codice univoco: UFCPSR
e-mail: apic82200l@istruzione.it apic82200l@pec.istruzione.it
URL: www.icpagani.gov.it



CURRICOLO DI CITTADINANZA DIGITALE

allestito ai sensi del Digcomp 2.1



CURRICOLO COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE

• SCUOLA DELL'INFANZIA

AREE DI COMPETENZA	COMPETENZE	CONOSCENZE
1-Alfabetizzazione su informazione e dati	Gestire dati , informazioni e contenuti digitali	Sullo schermo riconosce le icone delle applicazioni e dei programmi didattici e sa utilizzarle correttamente.
2-Comunicazione e collaborazione	Interagire attraverso le tecnologie digitali	Interagisce utilizzando diverse tecnologie digitali.
3-Creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali Programmare	Crea contenuti digitali come mezzo di espressione personale. Progetta e sviluppa sequenze con il corpo e lo strumento tecnologico per risolvere un problema (es. Coding).
4-Sicurezza	Protezione dei dispositivi	Ha cura degli strumenti a disposizione.
5-Problem solving	Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Usa strumenti e tecnologie digitali per migliorare l'apprendimento.

- *Conoscere vari strumenti di comunicazione multimediale (LIM, stereo; televisione, computer... e scoprire le funzioni).*
- *Partecipare ad attività di gruppo che prevedono l'uso di strumenti multimediali rispettando le regole condivise.*
- *Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.*

- *Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.*
- *Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.*
- *Visionare e giocare con immagini (Ritagliare,trascinare.....).*
- *Rappresentare graficamente (Paint).*
- *Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, matematico e topologico, utili allo sviluppo del pensiero computazionale.*

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

CAMPI DI ESPERIENZA	AMBITI DISCIPLINARI	TRAGUARDI IN USCITA scuola dell'infanzia
<ul style="list-style-type: none"> ● LA CONOSCENZA DEL MONDO 	<ul style="list-style-type: none"> ● MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA 	<p>L'alunno:</p> <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, matematico, topologico, al computer

CURRICOLO COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE

• SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA DIGCOMP 2.1	COMPETENZA DIGCOMP 2.1	AREA SILLABO ECD	ANNO DI CORSO	CONTENUTI	DISCIPLINE COINVOLTE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.	Educare all'informazione	1°	Gli elementi principali del computer: mouse e tastiera, schermo. Gli elementi principali della LIM: schermo, uso del touch screen. Le icone. La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali.	Tutte le discipline
			2°	Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.	Tutte le discipline
			3°	Le funzioni di base di un personal computer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file. Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate).	Tutte le discipline

			4°	Motori di ricerca.	Tutte le discipline
			5°	Motori di ricerca. Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. Il Blog come strumento per comunicare.	Tutte le discipline
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Educazione ai media Cultura e creatività digitale	1°	Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.	Tutte le discipline
			2°	Semplici programmi di grafica e/o didattici. Utilizzare il computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante.	Tutte le discipline
			3°	Semplici programmi di grafica e/o giochi didattici. Utilizzo di software didattici. Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. Uso della posta elettronica per comunicare.	Tutte le discipline

	<p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette: conoscere le norme di comportamento nei confronti dei compagni anche in ambito digitale (comunicazione non ostile, lessico appropriato, rispetto...)</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>		4°	<p>Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.</p> <p>La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam.</p> <p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).</p> <p>Il blog come strumento per comunicare.</p>	Tutte le discipline
			5°	<p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).</p> <p>La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam.</p> <p>Il blog come strumento per comunicare.</p> <p>Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti.</p>	Tutte le discipline
3. Creazione di contenuti digitali	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p>	Cultura e creatività digitale	1°		
			2°	<p>Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi.</p> <p>Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.</p>	Tutte le discipline

	3.4 Programmazione		3°	Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati.	Tutte le discipline
			4°	Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. La stampa dei documenti.	Tutte le discipline
			5°	Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse (bacheche condivise).	Tutte le discipline
4. Sicurezza	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Tutelare la salute e il benessere	Educazione ai media	1°		
			2°		
			3°		

			4°	La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. I “Social”, regole della comunicazione educata, responsabilità nell’utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).	Tutte le discipline
			5°	I “Social”, regole della comunicazione educata, responsabilità nell’utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...). La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. Riconoscere episodi di “Cyberbullismo” ed elaborare strategie di contrasto.	Tutte le discipline
5. Risolvere i problemi	5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Cultura e creatività digitale	1°	Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi.	Tutte le discipline
			2°	Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi.	Tutte le discipline
			3°	Il “coding” come supporto alla risoluzione di problemi.	Tutte le discipline

			4°	Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.	Tutte le discipline
			5°	Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.	Tutte le discipline

CURRICOLO COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE

• SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA DIGCOMP 2.1	COMPETENZA DIGCOMP 2.1	AREA SILLABO ECD	ANNO DI CORSO	CONTENUTI	DISCIPLINE COINVOLTE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Educare all'informazione	Primo anno	Come ricercare le informazioni in rete, quali fonti utilizzare	Tutte le discipline
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.	Educare all'informazione	Primo anno	Come valutare l'attendibilità e l'aggiornamento di una fonte web	Tutte le discipline
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Educazione ai media	Secondo anno	La redazione di diversi tipi di testo digitale (email, post su social di vario genere)	Lettere

	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Cultura e creatività digitale	Triennio	Utilizzo piattaforme didattiche: Google Classroom, Edmodo, Weschool	Tutte le discipline
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette: conoscere le norme di comportamento nei confronti dei compagni anche in ambito digitale (comunicazione non ostile, lessico appropriato, rispetto...) 2.6 Gestire l'identità digitale	Educazione ai media	Triennio	Approfondimento del concetto di netiquette e educazione alla comunicazione non ostile in rete	Tutte le discipline
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Cultura e creatività digitale	Triennio	Realizzazione di contenuti didattici digitali (CDD) - presentazioni multimediali - video - ebook	Tutte le discipline

				<ul style="list-style-type: none"> - fumetti digitali - poster digitali - mappe digitali - file audio/podcast 	
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze	Cultura e creatività digitale	Primo anno	Rielaborazione e citazione di una fonte. Costruzione di una sitografia	Lettere
	3.4 Programmazione	Cultura e creatività digitale	Triennio	Coding, pensiero computazionale, robotica	Matematica, Tecnologia
4. Sicurezza	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	Educazione ai media	Triennio	Conoscenza dei rischi della rete Protezione dei dati personali e tutela della privacy Consapevolezza dei rischi che comporta la condivisione di immagini in rete Normativa di base sull'utilizzo dei social network	Tutte le discipline Interventi di esperti esterni (polizia postale, avvocati, psicologi, sociologi)
	4.3 Tutelare la salute e il benessere	Educazione ai media	Triennio	Conoscenza dei rischi che un uso eccessivo della tecnologia comporta per la propria salute	Scienze

5. Risolvere i problemi	5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Cultura e creatività digitale	Terzo anno	Conoscenza di un ampio spettro di applicazioni e capacità di definire quelle più adatte ai bisogni da soddisfare	Tutte le discipline
--------------------------------	--	-------------------------------	------------	--	---------------------

PREREQUISITI

- Lessico fondamentale dell'informatica (browser, account, programma, cartella, file...)
- Semplice organizzazione di file in cartelle
- Norme editoriali di base per la videoscrittura
- Regole di comportamento nei confronti dei compagni e di comunicazione non conflittuale, anche in ambito digitale
- Creazione e salvataggio di un documento di testo (editing, impaginazione di un'immagine)
- Coding (anche unplugged), approccio al pensiero computazionale
- Rischi legati alla navigazione in rete
- Protezione dei dispositivi