





## COMPETENZA CHIAVE:



“Raccomandazione del Consiglio europeo relativa alla competenza chiave per l’apprendimento permanente”, 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 cyber-sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.

## Indicazioni nazionali e nuovi scenari

Foggia, 12 aprile 2018

Giancarlo Cerini



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, distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e interagire con soggetti diversi nel mondo.”*



Il Consiglio dell'Unione Europea ha inserito la competenza digitale nel novero delle competenze di base, accanto a quelle alfabetiche e matematiche.

Tuttavia, i dati del Digital Economy and Society Index rilevano che il nostro sistema-Paese presenta profonde debolezze in questo campo.

La competenza digitale dei cittadini deve essere, quindi, coltivata e potenziata in modo efficace e coerente durante l'intero percorso scolastico.



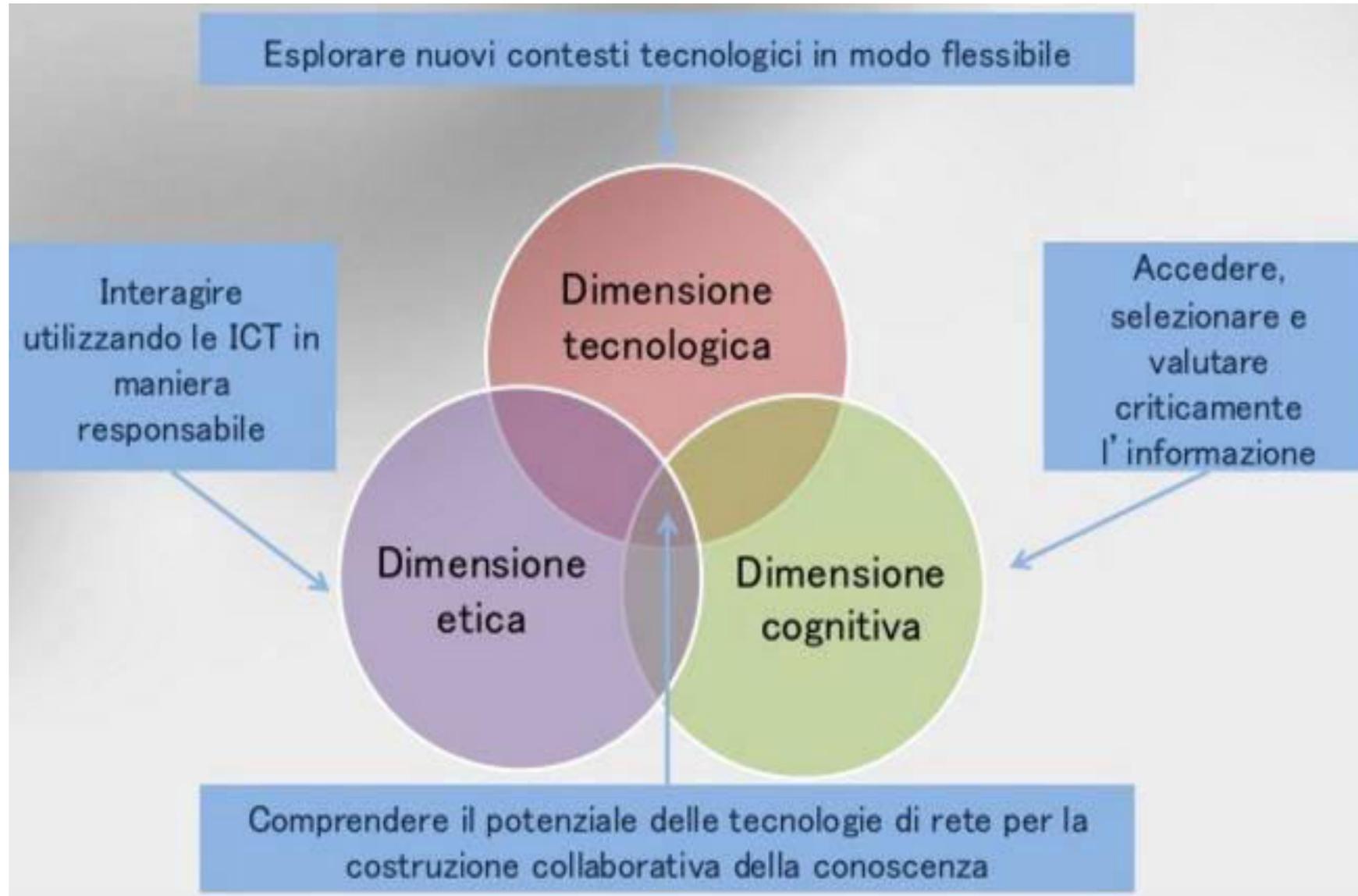
L'Istituto Comprensivo Vittorio de Sica ha progettato un curricolo digitale in verticale, finalizzato allo sviluppo della competenza digitale per aiutare gli alunni a organizzare, riflettere e dare senso alla loro esperienza tecnologica, orientandoli verso una nuova ecologia dei media, basata sulla logica dell'integrazione tecnologica e del suo uso consapevole e non passivo.

Le competenze digitali previste sono di facile replicabilità, con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare, da acquisire attraverso modalità di apprendimento basate sull'esperienza, con lo scopo di aumentare e accelerare l'impatto verso le innovazioni metodologico-didattiche.

# PROFILO DIGITALE



## LE TRE DIMENSIONI DIGITALI



### 1. La dimensione TECNOLOGICA

Gli alunni riflettono sul potenziale delle tecnologie digitali come strumenti per la risoluzione di problemi della vita quotidiana attraverso un'adeguata comprensione della "grammatica" dello strumento al fine di evitare automatismi che abbiano conseguenze incerte;

### 2. La dimensione COGNITIVA

Si riferisce alla capacità di cercare, usare e creare in modo critico le informazioni condivise in Rete, valutandone la credibilità e l'affidabilità;

### 3. La dimensione ETICA E SOCIALE

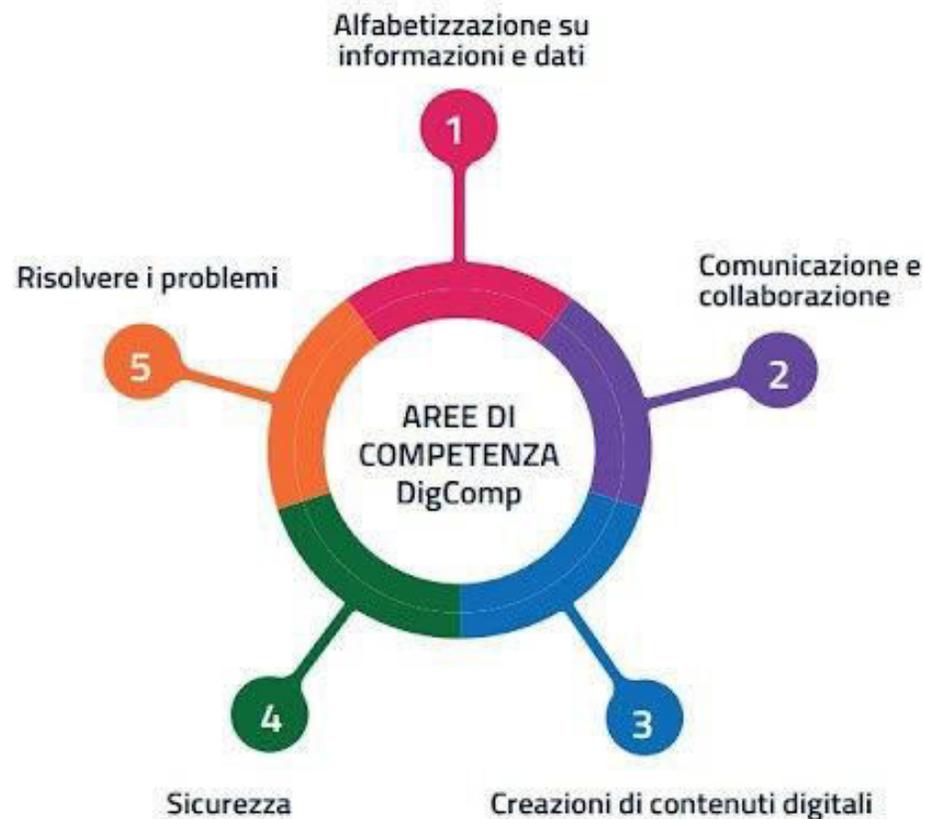
La prima fa riferimento alla capacità di gestire in modo sicuro i propri dati personali e quelli altrui, di usare le tecnologie digitali per scopi eticamente accettabili, nel rispetto degli altri.

La seconda, invece, pone l'accento sulle pratiche sociali e, quindi, sullo sviluppo di particolari abilità socio-comunicative e partecipative per maturare una maggiore consapevolezza sui propri doveri nei riguardi di coloro con cui comunichiamo online.

Le tre competenze digitali integrano la dimensione tecnologica con quella cognitiva ed etica.

# Le cinque aree delle competenze digitali

in base al Quadro comune di riferimento europeo (DIGICOM)



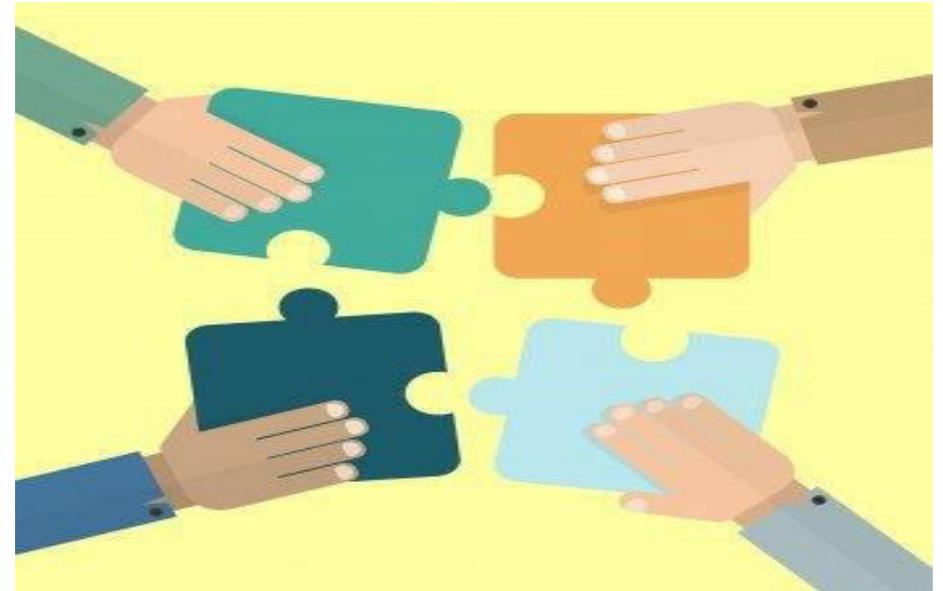


# Alfabetizzazione Digitale



## 1. ALFABETIZZAZIONE E DATI:

identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.



## 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE:

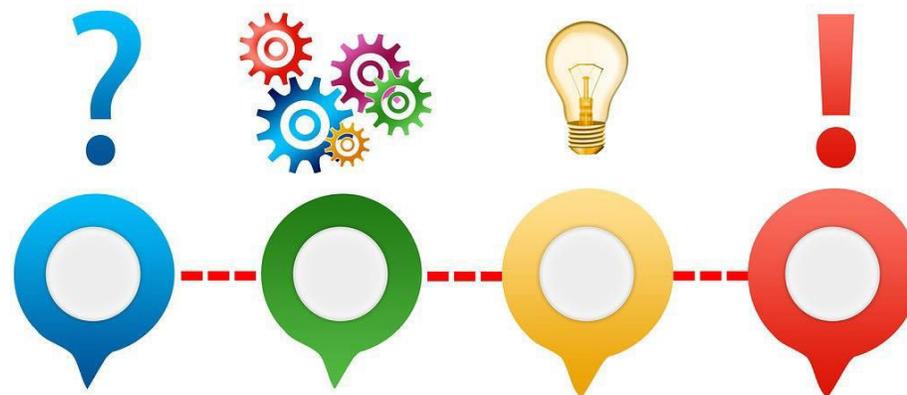
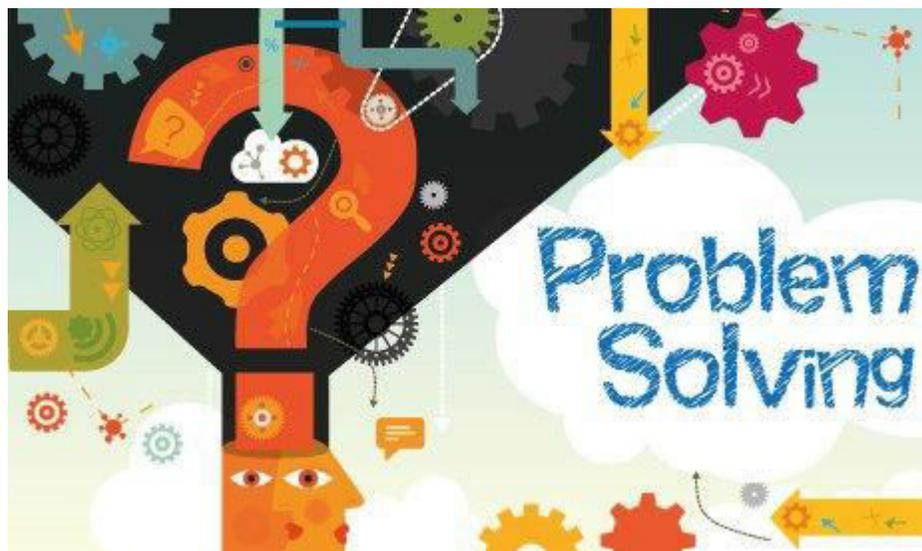
comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.



### 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI:

creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a 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.





## 5. PROBLEM-SOLVING:

identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali, secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

comunicazione nella madrelingua

**Imparare a imparare**

competenza digitale

**Obiettivi**

Discipline

**Abilità**

**Curricolo Verticale**

senso di iniziativa e l'imprenditorialità

**Contenuti**

**Saperi**

competenze sociali e civiche

**Conoscenze**

comunicazione nelle lingue straniere

**Traguardi nazionali**

**Didattica**

**Scuola Infanzia**

competenza matematica

Multidisciplinarietà **Studenti**

**Percorsi formativi**

Metodologia

**Scuola Secondaria**

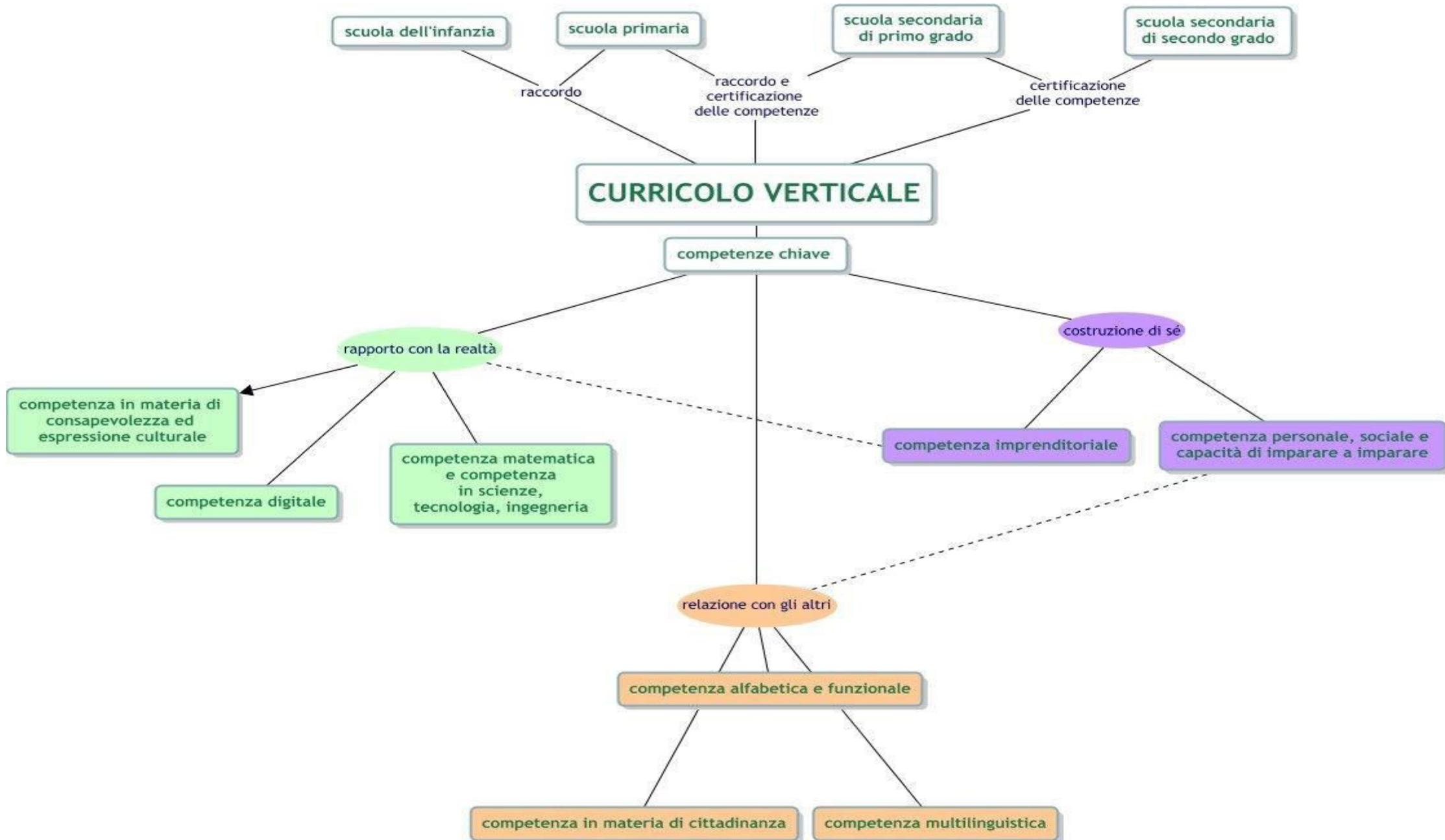
Raccomandazioni

**Scuola Primaria**

Interdisciplinarietà

Consapevolezza ed espressione culturale r

**Competenze chiave**



# TRAGUARDI DELLE COMPETENZE



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.



Al termine della Scuola PRIMARIA

- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Utilizzare le principali applicazioni della piattaforma scolastica G-suite e del registro elettronico.
- 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.



Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado.

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre documenti in diverse situazioni.
- Utilizzare le principali applicazioni della piattaforma scolastica G-suite e del registro elettronico.
- 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.

# OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

## SCUOLA DELL'INFANZIA – ALUNNI 5 ANNI

- Creazione di ambienti di apprendimento con video proiezioni di foto nello spazio della macro-costruttività con materiali non strutturati e naturali
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari alla LIM
- Sperimentare semplici programmi di grafica, utilizzando la LIM
- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive
- Utilizzare dispositivi tecnologici (Es: microscopio digitale, macchina fotografica, webcam) come strumenti per conoscere, indagare la realtà e potenziare i sensi
- Dialogo e coinvolgimento delle famiglie per un uso limitato e consapevole delle tecnologie
- Coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma scolastica G-suite, in particolare Meet e Classroom per condividere file e documentazione
- Prime esperienze di Coding

## RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- ✓ Dimostra interesse per giochi multimediali
- ✓ Si approccia 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
- ✓ E' capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni/comandi

# OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PRIMARIA

.Al termine della classe PRIMA, l'alunno sa:

- Accendere e spegnere il computer e la Lim
- Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse)
- Utilizzare correttamente la tastiera e il mouse
- Utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici
- Usare software didattici
- Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura
- Conoscere i blocchi "Vai avanti", "Gira a destra, Gira a Sinistra"

Coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma scolastica Gsuite.

• Al termine della classe SECONDA, l'alunno sa:

Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.

Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.

Usare i principali comandi della tastiera.

Aprire e chiudere un'applicazione.

Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.

Usare software didattici.

Conoscere e utilizzare Pixel Art

Utilizzare "Bee Bot", "Blue Bot" e Cubetto.

Coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma scolastica Gsuite.

- Al termine della classe TERZA, l'alunno sa:

Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim

Utilizzare il mouse e tastiera

Aprire e chiudere un file

Creare una cartella personale

Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile

Aprire e chiudere un'applicazione

Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi Usare software didattici

Eseguire ricerche, on line, guidate

Conoscere i blocchi "Vai avanti", "Gira a destra"; "Gira a sinistra"; "Ripeti"; "Se – Allora – Altrimenti"

Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/file

Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di G-suite

Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente G-suite), inserendo allegati

- Al termine della classe QUARTA l'alunno sa:

Eseguire ricerche, on line, guidate

Utilizzare giochi e story telling

Creare propri personaggi con editor grafico

Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/ file

Accedere a classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di G-suite

Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente G-suite), inserendo allegati

- Al termine della classe QUINTA, l'alunno sa:

Usare programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo

Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo

Usare software didattici

Utilizzare software di geometria

Usare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago

Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche

Navigare in internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati

Creazione personaggi con editor grafico

Realizzare giochi multimediali interattivi

Creare disegni geometrici con il codice

Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/ file

Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di G-suite

Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente G-suite), inserendo allegati

## RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

### AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno sa:

- ✓ Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi
- ✓ Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo
- ✓ Conoscere e utilizzare le principali app. di G-suite con il proprio account studente
- ✓ Scrivere, revisionare, arricchire con immagini e archiviare testi scritti al computer
- ✓ Utilizzare fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati
- ✓ Costruire presentazioni
- ✓ Archiviare gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili
- ✓ Accedere a Internet con la guida dell'insegnante e utilizzare la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni
- ✓ Riconoscere alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adottare comportamenti preventivi
- ✓ Conoscere i principi base del coding

# OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SECONDARIA DI I GRADO

- Al termine della classe PRIMA l'alunno sa:

Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer

Salvare i documenti anche su memoria rimovibile

Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video

Manipolare e modificare testi prodotti, inserendo elementi grafici

Conoscere l'uso della LIM e le sue principali funzionalità

Utilizzare i dizionari digitali.

Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante

Usare software di geometria

Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding

Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/file

Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite

Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente G-suite) inserendo allegati

Utilizzare internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, facendo riferimento ad una lista di fonti fornita dall'insegnante

Accedere all'e-book dei libri di testo per visionare contenuti digitali e test on line

Proteggere i dispositivi

Proteggere i dati personali e la privacy

Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete ( spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news)

Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright

▪ Al termine della classe SECONDA l'alunno sa:

Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo

Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link

Realizzare mappe concettuali, quiz

Utilizzare i dizionari digitali

Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, grafici di vario tipo

Utilizzare programma per la realizzazione di video

Usare software di geometria

Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente

Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding

Proteggere i dispositivi

Proteggere i dati personali e la privacy

Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dall'insegnante

Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/ file

Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite

Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite), inserendo allegati

Usare l'e-book del libro di testo per accedere a contenuti digitali e test on line

Riconoscere contenuti pericolosi, fraudolenti nella rete

Conoscere l'importanza del rispetto del copyright e saper verificare contenuti prima del loro utilizzo.

▪ Al termine della classe TERZA l'alunno sa:

Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi

Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video, link

Convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme

Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, grafici statistici, individuazione dei dati statistici( moda, media, mediana)

Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni, immagini e disegno tecnico

Usare software di geometria

Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco

Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding

Progettare e realizzare oggetti con stampante 3D

Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme on line

Fruire di video e documentari con la supervisione dell'insegnante

Utilizzare dizionari digitali

Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy

Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare( motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news)

Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/ file

Accedere a classroom e utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di G-suite

Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite), inserendo allegati

# REGOLAMENTO PER UN USO CORRETTO DELLE TECNOLOGIE NELLA DIDATTICA

## INTRODUZIONE

Scopo del presente regolamento è quello di informare ed educare l'utenza della Scuola per garantire un uso corretto e responsabile delle nuove tecnologie, nel rispetto della normativa vigente e della salvaguardia dei beni comuni, permettendone l'accesso in maniera organizzata.

L'istituto prenderà tutte le precauzioni per garantire che gli studenti non abbiano accesso a materiale non adeguato.

## PRIVACY E NETIQUETTE

La tutela della privacy è garantita dal Decreto legislativo n.° 101 del 2018.

La netiquette è un insieme di regole comunemente accettate e seguite da quanti utilizzano Internet e i servizi che la rete offre. Disciplinano il comportamento di un utente nel rapportarsi agli altri utenti attraverso risorse come wiki, newsgroup, mailing list, forum, blog o e-mail.

In particolare, le regole da seguire sono:

- Rispettare le persone diverse per nazionalità, cultura, religione, sesso: il razzismo e ogni tipo di discriminazione sociale non sono ammessi;
- Essere educati e gentili nel momento dell'utilizzo degli strumenti di comunicazione sincrona e asincrona;
- Non essere intolleranti con chi ha scarsa dimestichezza con le TIC o commette errori concettuali;
- Non rivelare dettagli o informazioni personali o di altre persone (indirizzi, mail, numeri di telefono);

L'invio e la ricezione di allegati alle e-mail devono essere concordati con l'insegnante;  
Chiedere sempre il permesso ai genitori prima di iscriversi a qualche concorso, mailing-list o sito web che lo richieda;

Non dare indirizzo e numero di telefono a persone incontrate sul web, senza chiedere il permesso ai genitori: infatti non si può avere la certezza dell'identità della persona con la quale si sta comunicando;

Non prendere appuntamenti con le persone conosciute tramite web, senza aver interpellato prima i genitori;

Non inviare fotografie proprie o di altre persone;

Riferire sempre a insegnanti e genitori se si incontrano in internet immagini o scritti che infastidiscono.

Se qualcuno non rispetta queste regole, è opportuno parlarne con gli insegnanti o con i genitori.

Chiedere il permesso a genitori o a insegnanti prima di scaricare dal web materiale di vario tipo.

Sono vietati:

manomissione, danneggiamento di sistemi, apertura di back door, utilizzo di devices non autorizzati.

In caso di inadempienza, verranno adottate misure restrittive.

Vanno seguite le indicazioni dirigenziali ricevute in materia di trattamento dei dati a tutela della privacy.

# RUOLO E COMPITI DEL DOCENTE

Ogni insegnante è tenuto a:

Spiegare ai propri alunni le regole di utilizzo contenute nel presente documento;

Dare chiare indicazioni sul corretto utilizzo della rete (Internet, posta elettronica, wiki, etc.), condividendo con gli alunni la netiquette e vigilando sul rispetto della stessa;

Segnalare prontamente eventuali malfunzionamenti o danneggiamenti alla strumentazione ai responsabili dei laboratori;

Non divulgare le credenziali di accesso agli account (username e password).

Nel caso si sia effettuato l'accesso al proprio account dalla postazione di classe, non allontanarsi lasciandola incustodita, se non prima di aver effettuato la disconnessione.

Non salvare sulla memoria locale della postazione di classe file contenenti dati personali e/o sensibili;

Proporre agli alunni attività di ricerca di informazioni in rete, solo fornendo loro gli indirizzi dei siti cui fare riferimento (creati per la didattica, istituzionali e/o preventivamente verificati dall'insegnante stesso specie con riferimento alla sicurezza degli stessi);

Tener riservate le credenziali di accesso al sistema; Modificare la password periodicamente; Segnalare eventuali perdite di riservatezza;

Utilizzare i computer e gli accessi esclusivamente per attività inerenti la didattica e l'aggiornamento professionale; Segnalare eventuali anomalie;

Vigilare sul corretto utilizzo degli strumenti informatici da parte degli alunni.

# COMPITI DELLO STUDENTE

Ogni studente è tenuto a:

Utilizzare le tecnologie sempre sotto la supervisione del docente: LIM in classe, proprio device, devices dell'aula multimediale;

Accedere all'ambiente di lavoro con il corretto account, non divulgandone le credenziali di accesso (username, password);

In caso di riscontro di malfunzionamenti della strumentazione e/o di contatto accidentale con informazioni, immagini e/o applicazioni inappropriate, comunicarlo immediatamente all'insegnante;

Accedere alla rete solo in presenza o con l'autorizzazione dell'insegnante responsabile dell'attività;

Non utilizzare la strumentazione della scuola né la propria a scopi personali, ludici e/o ricreativi.

## INFORMAZIONI CONCLUSIVE

Gli utenti vengono informati del fatto che l'utilizzo di Internet è monitorato.

Il Dirigente scolastico ha il diritto di revocare l'accessibilità temporanea o permanente alle reti informatiche a chi non si dovesse attenere alle regole stabilite nel presente documento.

Account per utilizzo della piattaforma

Ai genitori e/o tutori è fornito, all'inizio dell'anno scolastico, un account per monitorare l'andamento didattico del/la proprio/a figlio/a.



“IL NOSTRO PAESE È IL MONDO E LA CITTADINANZA L’UMANITA’ INTERA”

F. S. AREA 1  
Docente  
Michela Giuseppina Ambrosio