

# CURRICOLO DIGITALE

*La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.*

**Il curricolo digitale** è realizzato sulla base delle competenze digitali declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento **DIGCOMP** (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali).

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

**2. COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

**3. CREAZIONE DI CONTENUTI:** 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.

**4. SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

**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.

## 1° INDICATORE

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

Classe 1°	Classe 2°	Classe 3°	Classe 4°	Classe 5°
Utilizza in modo finalizzato alcune funzioni principali del computer, come creare un file, caricare immagini, salvare	Utilizza in modo finalizzato alcune funzioni principali del computer per comunicare informazioni.	Scrive, revisiona e archivia in modo testi scritti; inserisce immagini, disegni, anche acquisiti	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti; è in grado di manipolarli, inserendo immagini,	Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare

file.		con lo scanner, tabelle, per comunicare.	disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. per comunicare.	testi, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.
-------	--	--	---	---

## 2° INDICATORE

**COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

Classe 1°	Classe 2°	Classe 3°	Classe 4°	Classe 5°
Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per accedere a piattaforme didattiche.	Utilizza la rete con la diretta supervisione dell'adulto per accedere a piattaforme didattiche e per cercare informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.

## 3° INDICATORE

**CREAZIONE DI CONTENUTI:** 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.

Classe 1°	Classe 2°	Classe 3°	Classe 4°	Classe 5°
Comprende e produce semplici frasi associandole ad immagini date.	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.	Scrive, revisiona e archivia o testi scritti con tablet o PC.	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con tablet o PC.	Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.

#### 4° INDICATORE

**4. SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

Classe 1°	Classe 2°	Classe 3°	Classe 4°	Classe 5°
Conosce alcuni rischi della navigazione in rete.	Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e li sa denominare.	Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	Rispetta le regole della netiquette nella navigazione in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli.

#### 5° INDICATORE

**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.

Classe 1°	Classe 2°	Classe 3°	Classe 4°	Classe 5°
Sa eseguire semplici algoritmi quali la ricerca di cammini utilizzando coding by gaming online o robot e attività unplugged	Sa eseguire e scrivere semplici algoritmi utilizzando coding by gaming online o robot e attività unplugged o pixel art.	Utilizza la programmazione visuale per svolgere e far svolgere compiti predeterminati anche a un robot.	Sa eseguire e programmare determinate azioni utilizzando la programmazione visuale	Utilizza il pensiero computazionale e soluzioni algoritmiche sia in attività unplugged sia tramite linguaggi di programmazione visuale