



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
Istituto Comprensivo "Anna Fraentzel Celli"

Via Filippo Fiorentini, 48 - 00159 Roma
Tel. 0643530647/0643566511 - Fax 064383209
Distretto 13° - Cod. Minis. RMIC8EK00L Cod. Fisc. 97712660584
E-mail : RMIC8EK00L@istruzione.it - Sito: <http://www.icannacelli.edu.it>
posta certificata: RMIC8EK00L@pec.istruzione.it

CURRICOLO VERTICALE DI CITTADINANZA DIGITALE

Fonti di legittimazione

RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente.

Competenza digitale

Definizione:

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: conoscenze, abilità e attitudini essenziali legate a tale competenza

La competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una consapevolezza delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (e-mail, strumenti della rete) per il lavoro, il tempo libero, la condivisione di informazioni e le reti collaborative, l'apprendimento e la ricerca. Le persone dovrebbero anche essere consapevoli di come le TSI possono coadiuvare la creatività e l'innovazione e rendersi conto delle problematiche legate alla validità e all'affidabilità delle informazioni disponibili e dei principi giuridici ed etici che si pongono nell'uso interattivo delle TSI.

Le abilità necessarie comprendono: la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse ed essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione.

L'uso delle TSI comporta un'attitudine critica e riflessiva nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei mezzi di comunicazione interattivi. Anche un interesse a impegnarsi in comunità e reti a fini culturali, sociali e/o professionali serve a rafforzare tale competenza.
NUOVE RACCOMANDAZIONI EUROPEE, 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.”

INDICAZIONI NAZIONALI 2012

Profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione: “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.”

LEGGE 20 agosto 2019, n. 92 Art. 5 riguardante l'Educazione alla cittadinanza digitale

“ 1. Nell'ambito dell'insegnamento trasversale dell'educazione civica, di cui all' articolo 2, è prevista l'educazione alla cittadinanza digitale.

2. Nel rispetto dell'autonomia scolastica, l'offerta formativa erogata nell'ambito dell'insegnamento di cui al comma 1 prevede almeno le seguenti abilità e conoscenze digitali essenziali, da sviluppare con gradualità tenendo conto dell'età degli alunni e degli studenti:

a) analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;

b) interagire attraverso varie tecnologie digitali e individuare i mezzi e le forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto;

c) informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati; ricercare opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali;

d) conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali, adattare le strategie di comunicazione al pubblico specifico ed essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali;

e) creare e gestire l'identità digitale, essere in grado di proteggere la propria reputazione, gestire e tutelare i dati che si producono attraverso diversi strumenti digitali, ambienti e servizi, rispettare i dati e le identità altrui; utilizzare e condividere informazioni personali identificabili proteggendo se stessi e gli altri;

f) conoscere le politiche sulla tutela della riservatezza applicate dai servizi digitali relativamente all'uso dei dati personali;

g) essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico; essere in grado di proteggere se' e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali; essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo.”

OBIETTIVI FORMATIVI

<p>Al termine della Scuola dell'INFANZIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. Conoscere le principali risorse della piattaforma digitale adottata dalla scuola ed utilizzarle con l'aiuto di un adulto. 	<p>Al termine della Scuola PRIMARIA</p> <ul style="list-style-type: none"> -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 connessi all'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione <p>Conoscere le risorse della piattaforma digitale adottata dalla scuola ed utilizzarle in modo autonomo.</p>	<p>Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>Conoscere le risorse della piattaforma digitale adottata dalla scuola ed utilizzarle in modo autonomo, originale e consapevole.</p>
---	--	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA

- Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti
- Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio
- Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer
- Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli
- Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici
- Sperimentare semplici programmi di grafica
- Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive
- Conoscere e utilizzare gli strumenti per "ritagliare" immagini
- Registrare e collegare audio a immagini e oggetti
- Lettura di una storia e rappresentazione grafica da parte dei bambini su sfondo colorato
- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA PRIMARIA

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza	Al termine della classe quarta	Al termine della classe quinta
<p>Accendere e spegnere il computer e la Lim.</p> <p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse).</p> <p>Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.</p> <p>Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura</p>	<p>Accendere e spegnere il computer e la Lim.</p> <p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse).</p> <p>Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.</p> <p>Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura</p> <p>Utilizzare correttamente il mouse.</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Utilizzare il mouse e tastiera.</p> <p>Creare una cartella personale.</p> <p>Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</p> <p>Aprire e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo)</p>	<p>Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</p> <p>Usare corsivo, grassetto e sottolineatura</p> <p>Colorare un testo</p> <p>Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo</p> <p>Usare la formattazione del paragrafo</p> <p>Inserire elenchi puntati</p> <p>Usare un programma di videoscrittura.</p> <p>Usare software didattici.</p>	<p>Inserire bordi e sfondi</p> <p>Utilizzare la barra del disegno</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.</p> <p>Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p>

<p>Utilizzare correttamente il mouse. Utilizzare la tastiera</p>	<p>Utilizzare la tastiera Accendere e spegnere in modo corretto il computer e Lim. Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. Usare i principali comandi della tastiera. Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione. Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno. Usare software didattici.</p>	<p>per scrivere brevi testi. Usare software didattici. Eseguire ricerche, on line, guidate. Costruire la linea del tempo in forma digitale. Prendere visione di un foglio di calcolo e delle sue principali funzioni.</p>	<p>Eseguire ricerche, on line, guidate. Costruire la linea del tempo in forma digitale. Inserire bordi e sfondi Utilizzare la barra del disegno Inserire WordArt e Clipart. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago. Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche Costruire la linea del tempo in forma digitale. Usare un programma di videoscrittura. Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale. Inserire tabelle Navigare in Internet, Gestire righe e colonne di un foglio di calcolo e inserire i dati. Conoscere un programma di presentazioni e le sue funzioni principali.</p>	<p>Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale. Inserire tabelle Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati. Conoscere i più comuni motori di ricerca. Creare un grafico con il foglio di calcolo Creare una diapositiva inserendo immagini e/o audio e/o video. Creare un ipertesto.</p>
--	--	---	--	---

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SECONDARIA di I GRADO

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza
<p>Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi elaborati con il computer</p> <p>Salvare i documenti anche su memoria removibile</p> <p>Utilizzare semplici programmi di grafica</p> <p>Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video</p> <p>Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali</p> <p>Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Usare software di geometria</p> <p>Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p> <p>Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)</p> <p>Fruire di video e documentari didattici in rete, utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>Proteggere i dispositivi</p>	<p>Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling)</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali</p> <p>Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo</p> <p>Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini, disegno tecnico</p> <p>Usare software di geometria</p> <p>Fruire di video e documentari didattici in rete</p> <p>Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p> <p>Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</p> <p>Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p>	<p>Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi</p> <p>Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling)</p> <p>Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo</p> <p>Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni immagini e disegno tecnico</p> <p>Usare software di geometria</p> <p>Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco</p> <p>Sviluppare il pensiero logico e algoritmico</p> <p>Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p> <p>Conoscere la struttura di base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione</p> <p>Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy</p>

<p>Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p>		<p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p> <p>Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p> <p>Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo" - "Output" in un sistema informatico</p> <p>Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni...</p> <p>Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme</p> <p>Fruire di video e documentari didattici in rete</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali</p> <p>Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p> <p>Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale di</p>
---	--	---

		<p>Internet per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud</p>
--	--	---