



XXVII CIRCOLO DIDATTICO BARI-PALESE

## COMPETENZE DIGITALI

### PREMESSA – Riferimenti legislativi

- **RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO DEL 18 DICEMBRE 2006 (2006/962/CE)**

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

*pag.14 Annali della Pubblica Istruzione*

- **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.”*

*pag.16 Annali della Pubblica Istruzione*

- **DIGCOMP (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO)**

Il DigComp è il quadro di riferimento europeo che raccoglie le fondamentali competenze digitali che tutti i cittadini (quindi non solo gli studenti) dovrebbero oggi possedere. Il DigComp è stato realizzato nel 2013 da un Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea; nel 2016 è stata pubblicata la versione 2.0, nel 2017 la versione 2.1, nel 2022 la versione 2.2.

Nel DigComp sono indicate 5 aree di competenza:

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.

- **RACCOMANDAZIONE del Consiglio dell'Unione Europea 2018 relativa alle competenze chiave per l'APPRENDIMENTO PERMANENTE**

La competenza digitale, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi, è stata recentemente inserita dal Consiglio dell'Unione Europea nel novero delle competenze di base, accanto a quelle alfabetiche e matematiche.

***Competenza digitale:** La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità 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.*

*pag. C189/9 – C189/10 Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea 4 giugno 2018*

- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA** D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A)

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

**Il XXVII Circolo Didattico Bari-Palese** ha progettato, secondo una logica di curricolo verticale, un percorso per gli alunni di scuola primaria, che ha l'obiettivo di promuovere la competenza digitale come traguardo formativo del rispettivo livello scolastico.

La competenza digitale va coltivata e potenziata in modo efficace e coerente durante l'intero percorso di studi in un'ottica di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare. In tutte le discipline si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale e tutte concorrono a costruirla. La competenza digitale, infatti, pur associata per gli aspetti più tecnici alla disciplina di Tecnologia, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale.

**AREE di COMPETENZA e RELATIVI DESCRITTORI di COMPETENZA**

Area 1. INFORMAZIONE

L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali

Area 2. COMUNICAZIONE

L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti

Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI

L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze

Area 4. SICUREZZA

L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile

Area 5. PROBLEM-SOLVING

L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali

<b>CLASSE PRIMA</b>		
<b>Competenze</b>	<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<b>Contenuti</b>
<p>Dal <i>“Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei”</i></p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u>            Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u>            Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>            Area 4. <u>SICUREZZA</u>            Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accendere e spegnere il computer.</li> <li>● Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni.</li> <li>● Utilizzare correttamente il mouse (cliccare, trascinare...).</li> <li>● Utilizzare la tastiera.</li> <li>● Saper utilizzare semplici programmi per disegnare (cliccare, trascinare Paint) e per giochi didattici (usa correttamente i comandi per aprire e chiudere).</li> <li>● Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con il programma di videoscrittura (Word).</li> <li>● Utilizzare la LIM, con la guida dell’insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi).</li> <li>● Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education (fondamentale il coinvolgimento delle famiglie nell’utilizzo della piattaforma).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera, schermo e programmi.</li> <li>● Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro) e uso del puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati.</li> <li>● Le principali funzioni dei tasti della tastiera (simboli alfanumerici, spazio, invio, maiuscole-minuscole, segni di punteggiatura, cancellare, tasti direzionali).</li> <li>● Riconoscere le icone dei programmi più utilizzati..</li> <li>● Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word).</li> <li>● Attività di “Coding” (digitale e su carta pixel-art)</li> <li>● Utilizzo del computer/Lim e software didattici per attività, giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.</li> <li>● Norme di comportamento nell’aula di informatica.</li> <li>● Utilizzo guidato di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza.</li> <li>● Utilizzo guidato di Classroom per visionare le attività caricate dall’insegnante: video/link/canzoncine/... (Didattica Integrata).</li> </ul>

<b>CLASSE SECONDA</b>		
<b>Competenze</b>	<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<b>Contenuti</b>
<p>Dal <i>“Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei”</i></p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accendere e spegnere in modo corretto il computer.</li> <li>● Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.</li> <li>● Usare i principali comandi della tastiera.</li> <li>● Aprire e chiudere un’applicazione.</li> <li>● Utilizzare programmi di videoscrittura (Word) e disegno (Paint).</li> <li>● Utilizzare software e applicativi offline e online per attività di gioco didattico.</li> <li>● Utilizzare la LIM, con la guida dell’insegnante, per svolgere semplici attività (scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici, svolgimento esercizi interattivi)</li> <li>● Acquisire familiarità con la piattaforma scolastica Google Workspace for Education (fondamentale il coinvolgimento delle famiglie nell’utilizzo della piattaforma).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Uso corretto del Computer (accensione- e spegnimento-riavvio).</li> <li>● Le funzioni dei tasti del mouse (tasto destro e sinistro).</li> <li>● Consolidamento dell’utilizzo dei Programmi di disegno (Paint) e di scrittura (Word).</li> <li>● Utilizzo dei menù dei programmi usati (barra degli strumenti,...).</li> <li>● Attività di “Coding” (digitale e su carta pixel-art).</li> <li>● Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.</li> <li>● Regole per una corretta fruibilità dell’ambiente e degli strumenti.</li> <li>● Utilizzo guidato di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza.</li> <li>● Utilizzo guidato di Classroom per la visualizzazione e caricamento attività: video/link/canzoni/compiti tramite Google Documenti/... (Didattica Integrata).</li> </ul>

## CLASSE TERZA

Competenze – Competenze Digitali	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Curricolo verticale a.s. 2022/2023 – Competenze Digitali</p> <p>Dal “Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei”</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u>                      Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u>                      Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>                      Area 4. <u>SICUREZZA</u>                      Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accendere e spegnere in modo corretto il computer.</li> <li>● Utilizzare il mouse e la tastiera.</li> <li>● Aprire e chiudere un file.</li> <li>● Creare una cartella personale.</li> <li>● Aprire un nuovo documento</li> <li>● Salvare il documento con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</li> <li>● Aprire e chiudere un’applicazione.</li> <li>● Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere testi.</li> <li>● Utilizzare software e applicativi offline e online per attività interattive di gioco didattico.</li> <li>● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente.</li> <li>● Principali norme di ergonomia: individuare alcuni rischi fisici nell’uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.</li> <li>● Rischi fisici nell’utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici.</li> <li>● Potenzialità e rischi nell’utilizzo della rete con il PC e gli altri dispositivi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzo corretto di mouse e tastiera.</li> <li>● Utilizzo di Paint per la grafica e del programma di Videoscrittura (Word o Google Documenti).</li> <li>● Cartelle e file: creazione, salvataggio, copia e incolla, eliminazione.</li> <li>● Utilizzo di periferiche (chiavette USB, auricolari, cuffie,...)</li> <li>● Attività di “Coding” attraverso diverse piattaforme.</li> <li>● Utilizzo del computer e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell’insegnante.</li> <li>● Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario,).</li> <li>● Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati.*</li> <li>● Regole per una corretta fruibilità dell’ambiente e degli strumenti.</li> <li>● Utilizzo di Meet per videoconferenze in caso di Didattica a Distanza.</li> <li>● Utilizzo guidato della piattaforma Google Workspace for Education: accesso e conoscenza delle funzioni.</li> <li>● Utilizzo guidato di Classroom per il caricamento di elaborati: video/link/canzoni/compiti tramite Google Documenti/... (Didattica Integrata).</li> </ul>

*\*indispensabile la supervisione di un adulto*

<b>CLASSE QUARTA</b>		
<b>Competenze</b>	<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<b>Contenuti</b>
<p>Dal <i>“Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei”</i></p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u></p> <p>Area 2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u></p> <p>Area 4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Usare i programmi di videoscrittura.</li> <li>● Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura (Word- Google Documenti).</li> <li>● Usare software didattici.</li> <li>● Conoscere il programma presentazioni (PowerPoint-Presentazioni di Google) e le sue funzioni principali.</li> <li>● Eseguire ricerche, on line, guidate.</li> <li>● Iniziare a conoscere potenzialità e rischi connessi all’uso delle tecnologie informatiche.</li> <li>● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente.</li> <li>● Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati.</li> <li>● Potenzialità e rischi nell’utilizzo della posta elettronica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Le principali parti e funzioni del computer.</li> <li>● Le funzioni di base di un PC e di un sistema operativo (icone, finestre di dialogo, cartelle, file).</li> <li>● La gestione della stampa dei documenti.</li> <li>● Le risorse dei libri di testo digitali (mappe, audiolibro, risorse multimediali, esercizi interattivi, vocabolario, ...).</li> <li>● Funzionalità e struttura del browser quale strumento per la navigazione attraverso alcuni siti selezionati.*</li> <li>● Salvataggio e utilizzo di immagini reperite in rete (es. copia e incolla in un foglio di Word). *</li> <li>● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza nell’utilizzo della rete.</li> <li>● Utilizzo della piattaforma Google Workspace for Education: accesso autonomo e conoscenza delle funzioni</li> <li>● Posta elettronica per lo scambio di messaggi.</li> <li>● Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione.</li> <li>● Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici (Didattica Integrata).</li> </ul>

*\*indispensabile la supervisione di un adulto*



CLASSE QUINTA		
Competenze	Obiettivi di apprendimento	Contenuti
<p>Dal “<i>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</i>”</p> <p>Area 1. <u>INFORMAZIONE</u> Area</p> <p>2. <u>COMUNICAZIONE</u></p> <p>Area 3. <u>CREAZIONE DI CONTENUTI</u>Area</p> <p>4. <u>SICUREZZA</u></p> <p>Area 5. <u>PROBLEM-SOLVING</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Usare programmi di videoscrittura, presentazione e calcolo.</li> <li>● Utilizzare correttamente gli strumenti grafici dei programmi di videoscrittura, presentazione.</li> <li>● Prendere visione del foglio di calcolo e delle sue principali funzioni.</li> <li>● Usare software didattici.</li> <li>● Saper trasferire dati dalle periferiche.</li> <li>● Saper stampare.</li> <li>● Usare la rete web e ricercare informazioni consultando raccolte, siti didattici, dizionari online, enciclopedie digitali...</li> <li>● Semplici pratiche di problem-solving.</li> <li>● Conoscere le potenzialità e rischi connessi all’uso delle reti e delle tecnologie informatiche.</li> <li>● Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati.</li> <li>● Accedere a Classroom ed utilizzare le applicazioni di Google Workspace for Education dedicate allo studente.</li> <li>● Utilizzare la posta elettronica (ricevere e inviare e-mail) per corrispondere tra pari e/o con docenti inserendo allegati.</li> <li>● Potenzialità e rischi nell’utilizzo della posta elettronica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ricerca di immagini e informazioni in rete.</li> <li>● Utilizzo sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera.</li> <li>● Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione.</li> <li>● Procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</li> <li>● Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. *</li> <li>● Pratiche di problem-solving: riavvio - semplici backup dei dati - installare e disinstallare un programma.</li> <li>● Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d’uso più comuni.</li> <li>● Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, protezione degli account, Social Network, messaggistica istantanea, ecc.).</li> <li>● Fonti di pericolo e procedure di sicurezza.</li> <li>● Google Drive per la condivisione dei file e per la creazione di contenuti in collaborazione.</li> <li>● Utilizzo di Classroom per il caricamento di attività, elaborati, contenuti didattici (Didattica Integrata).</li> </ul>

*\*indispensabile la supervisione di un adulto*

### AREE DISCIPLINARI INTERESSATE

La competenza digitale è una delle competenze trasversali: infatti non è una disciplina, ma un saper fare trasversale a tutte le discipline, che ha evidenti potenzialità per lo sviluppo di altre competenze.

Il digitale e il suo utilizzo come strumento di sviluppo delle competenze curriculari deve essere parte integrante della metodologia didattica.

DISCIPLINE INTERESSATE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<b>ITALIANO e LINGUA INGLESE</b>	Produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti...) Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google Documenti...) con possibilità di inserimento immagini, mappe concettuali, tabelle... Dizionari digitali Fruizione di video didattici in rete (Youtube...) Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive...) Accedere al Web e ricercare informazioni Libri digitali e audiolibri App per le lingue straniere Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, ...)
<b>STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE</b>	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione Linea del tempo digitale Atlante digitale Mappe concettuali Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, ...)

<b>MATEMATICA</b>	Produzione digitale di un testo Strumenti per la raccolta dei dati e calcoli (Utilizzo del foglio di calcolo: saper tabulare dati e costruire diagrammi) Mappe concettuali Software specifici (strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici) Presentazioni con possibilità di inserimento immagini e tabelle per relazionare argomenti Piattaforme per consultare, condividere archiviare Accedere al Web e ricercare informazioni Fruizione di video didattici in rete Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve (Google Moduli, ...)
<b>TECNOLOGIA</b>	Produzione digitale di un testo Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati Utilizzo di software offline e online per attività di Coding Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
<b>ARTE E IMMAGINE</b>	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione con possibilità di inserimento immagini per relazionare argomenti Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici (es. Paint...) Lettura opere d'arte dal Web o da libri digitali Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve

<b>MUSICA</b>	Produzione digitale di un testo Presentazioni con possibilità di inserimento immagini, filmati per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Software specifici (per es. ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti; comporre musica usando note e pentagramma; registratore di suoni e per applicare effetti speciali,...) Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve
<b>ED. FISICA/MOTORIA – RELIGIONE</b>	Produzione digitale di un testo Presentazioni digitali con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Piattaforme per consultare, condividere archiviare Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve

