



MIM

Ministero dell'Istruzione
e del Merito



DIREZIONE DIDATTICA STATALE 1° CIRCOLO "C. BATTISTI"

Via A. COSTA n. 7 - 73100 L E C C E

Tel. 0832 306016/ 0832 276941

e-mail – leee00100c@istruzione.it

sito internet: www.battistilecce.edu.it

CURRICOLO DIGITALE

SCUOLA DELL'INFANZIA E SCUOLA PRIMARIA

CURRICOLO DIGITALE

Allegato P.T.O.F. 2022/2025 elaborato dal Collegio dei Docenti del 22/12/2023 (delibera n. 93) e approvato dal Consiglio di Istituto del 22/12/2023 (delibera n. 218)



Il 1° Circolo Didattico “Cesare Battisti” ha progettato e realizzato un percorso per gli alunni della Scuola dell’infanzia e primaria, secondo una logica di curricolo verticale, che ha l’obiettivo di promuovere la competenza digitale come traguardo formativo di ogni livello scolastico.

Nell’ambito della propria proposta formativa, nell’adottare il presente strumento, si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali in base ai descrittori ed ai livelli di apprendimento indicati. La competenza digitale deve essere sviluppata e potenziata in modo efficace e coerente durante l’intero percorso di studi in un’ottica di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare. Difatti, In tutte le discipline si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale e tutte concorrono a costruirla.

Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (DigComp 2.2). Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini» allo scopo di «far fronte all’aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l’occupazione, la crescita personale e l’inclusione sociale».

CURRICOLO DIGITALE

Allegato P.T.O.F. 2022/2025 elaborato dal Collegio dei Docenti del 22/12/2023 (delibera n. 93) e approvato dal Consiglio di Istituto del 22/12/2023 (delibera n. 218)

Struttura del Curricolo digitale (Framework, DigComp 2.1.)

1. Area delle competenze 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali
- 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

2. Area delle competenze 2: Comunicazione e collaborazione

- 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale

3. Area delle competenze 3: Creazione di contenuti digitali

- 3.1. Sviluppare contenuti digitali
- 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3. Copyright e licenze
- 3.4. Programmazione

4. Area delle competenze 4: Sicurezza

- 4.1. Proteggere i dispositivi
- 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3. Proteggere la salute e il benessere
- 4.4. Proteggere l'ambiente

5. Area delle competenze 5: Risolvere problemi

- 5.1. Risolvere problemi tecnici
- 5.2. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4. Individuare i divari di competenze digitali

AREA DI COMPETENZA	COMPETENZE SPECIFICHE	INFANZIA al termine dei 5 anni	PRIMARIA al termine della classe 3 ^a	PRIMARIA al termine della classe 5 ^a	DISCIPLINE COINVOLTE	SCENARI DI APPRENDIMENTO
Area delle competenze 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali	Acquisire informazioni attraverso l'esperienza sensoriale, l'ascolto di testi narrativi, la visione di immagini/filmati	Ricerca e raccogliere informazioni	Effettuare, con l'aiuto del docente, ricerche nel web per individuare informazioni pertinenti su specifici argomenti di interesse e/o approfondimento	<ul style="list-style-type: none"> - ITALIANO - INGLESE - STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE - EDUCAZIONE CIVICA - RELIGIONE CATTOLICA 	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolto di ebook, presentazioni e audiolibri - Visione di immagini e filmati - Conoscenza delle funzionalità e utilizzo dei Browser (Chrome, Edge, Safari, ...) e dei Motori di ricerca: Google, Mozilla, ...) - Lettura di una pagina web
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Utilizzare simboli e tabelle per registrare dati	Interpretare dati, informazioni e contenuti digitali relativi a testi/grafici/tabelle deducendo informazioni utili in relazione all'argomento indagato	Interpretare dati, informazioni e contenuti digitali relativi a testi/grafici/tabelle, precedentemente selezionati, deducendo coerentemente informazioni utili in relazione all'argomento indagato	<ul style="list-style-type: none"> - MATEMATICA - SCIENZE - GEOGRAFIA 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di siti edu e siti org - Utilizzo di strumenti digitali per costruire grafici, tabelle, diagrammi

			Analizzare e confrontare testi digitali relativi allo stesso contenuto per ricavare informazioni	Analizzare e confrontare Informazioni provenienti da diverse fonti digitali relativi allo stesso contenuto per ricavare informazioni corrette e pertinenti	<ul style="list-style-type: none"> - ITALIANO - EDUCAZIONE CIVICA - INGLESE - STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE - RELIGIONE CATTOLICA 	<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca di fonti di vario tipo on line - Selezione e confronto delle informazioni reperite in rete - Analisi di fake news e bufale
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Ordinare e raggruppare elementi secondo criteri logici differenti	Organizzare dati, informazioni e contenuti digitali secondo criteri stabiliti	Organizzare e utilizzare contenuti in un ambiente digitale per archiviare e recuperare informazioni	<ul style="list-style-type: none"> - MATEMATICA - SCIENZE - GEOGRAFIA - STORIA 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza dei menù e delle icone dei programmi utilizzati - Creazione di cartelle e salvataggio di file - Utilizzo di bacheche e documenti condivisi
Area delle competenze 2: Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire e collaborare con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Interagire utilizzando le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali in situazioni di gioco/apprendimento	Interagire utilizzando tecnologie digitali semplici per l'interazione e la comunicazione	Interagire e comunicare utilizzando diverse tecnologie digitali e scegliere quelle più adatte al contesto	<ul style="list-style-type: none"> - ITALIANO - INGLESE - EDUCAZIONE CIVICA - ARTE - STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE - TECNOLOGIA - MUSICA - EDUCAZIONE FISICA - RELIGIONE CATTOLICA 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di ambienti virtuali di apprendimento - partecipazione a classi virtuali su piattaforme didattiche (Weschool, Google Classroom, ...)
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Usare le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali in	Conoscere gli strumenti di condivisione di dati, informazioni e	Condividere dati, informazioni e contenuti in	<ul style="list-style-type: none"> - MATEMATICA - SCIENZE - GEOGRAFIA - TECNOLOGIA 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di ambienti virtuali di apprendimento -

CURRICOLO DIGITALE

Allegato P.T.O.F. 2022/2025 elaborato dal Collegio dei Docenti del 22/12/2023 (delibera n. 93) e approvato dal Consiglio di Istituto del 22/12/2023 (delibera n. 218)

		situazioni di gioco/apprendimento	contenuti degli ambienti digitali utilizzati	ambienti digitali predisposti	- STORIA	- Utilizzo di bacheche e documenti condivisi
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Utilizzare semplici strumenti di gioco per introdurre pratiche di cittadinanza attiva in ambienti digitali protetti	Utilizzare le tecnologie digitali per conoscere pratiche di cittadinanza attiva	Utilizzare le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva	- ITALIANO - EDUCAZIONE CIVICA - STORIA	- Utilizzo di ambienti virtuali di apprendimento
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Collaborare in piccolo gruppo per la realizzazione di un prodotto finale	Utilizzare semplici risorse didattiche digitali per collaborare con gli altri	Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per collaborare con gli altri	- ITALIANO - ARTE - STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE - RELIGIONE CATTOLICA - TECNOLOGIA - MUSICA	- Utilizzo di ambienti virtuali di apprendimento - Redazione di testi condivisi (scrittura collaborativa) e presentazioni multimediali in ambienti collaborativi (Google Apps, ...)
	2.5 Netiquette			Conoscere e applicare le principali norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali	- TECNOLOGIA	- Creazione di regolamenti condivisi per una corretta fruibilità dell'ambiente e degli strumenti/mezzi digitali - Corretta gestione degli ambienti virtuali di apprendimento (WeSchool, Google Classroom, ...)

CURRICOLO DIGITALE

Allegato P.T.O.F. 2022/2025 elaborato dal Collegio dei Docenti del 22/12/2023 (delibera n. 93) e approvato dal Consiglio di Istituto del 22/12/2023 (delibera n. 218)

	2.6 Gestire l'identità digitale			Proteggere la propria reputazione online e i dati prodotti utilizzando diversi strumenti, ambienti e servizi digitali	- TECNOLOGIA	- Utilizzo di user, password e avatar
Area delle competenze 3: Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	Realizzare, guidati, semplici artefatti digitali seguendo le istruzioni operative suggerite	Creare semplici contenuti digitali seguendo precise sequenze di istruzioni	Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati scegliendo quello più adatto alla situazione	- ITALIANO - EDUCAZIONE CIVICA - INGLESE - ARTE - STORIA - MATEMATICA - GEOGRAFIA - SCIENZE - TECNOLOGIA - MUSICA - RELIGIONE CATTOLICA	- Utilizzo della videoscrittura e produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti...) - Creazione di storyboard, presentazioni multimediali, mappe multimediali, Learning object, Ebook, musica digitale
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Utilizzare diversi codici espressivi e mezzi in relazione al contesto specifico	Rielaborare, guidati, informazioni e contenuti digitali secondo la modalità più semplice	Rielaborare informazioni e contenuti digitali secondo la modalità più adatta e funzionale per crearne nuovi ed originali	- ITALIANO - EDUCAZIONE CIVICA - INGLESE - ARTE - STORIA - MATEMATICA - GEOGRAFIA - SCIENZE - RELIGIONE CATTOLICA - TECNOLOGIA - MUSICA	- Salvataggio e utilizzo di immagini reperite in rete (es. copia e incolla in un foglio di Word) - Elaborazione di presentazioni multimediali - Produzione e rielaborazione di immagini ed opere d'arte, WordArt, infografiche, fotoritocco, brochure, biglietti augurali,

CURRICOLO DIGITALE

Allegato P.T.O.F. 2022/2025 elaborato dal Collegio dei Docenti del 22/12/2023 (delibera n. 93) e approvato dal Consiglio di Istituto del 22/12/2023 (delibera n. 218)

						manifesti, locandine e inviti
	3.3 Copyright e licenze			Comprendere le regole basilari del diritto d'autore sui contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - TECNOLOGIA - EDUCAZIONE CIVICA 	- Utilizzo di contenuti educativi aperti
	3.4 Programmazione	Familiarizzare con il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in un contesto di gioco	Utilizzare il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in attività ludiche	Applicare il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in attività unplugged e plugged	<ul style="list-style-type: none"> - MATEMATICA - TECNOLOGIA 	<ul style="list-style-type: none"> - Percorsi di coding plugged/ App per il coding - Percorsi tecnologici di coding unplugged (Pixel art, ...) - Scratch e Scratch jr - Robotica educativa
Area delle competenze 4: Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	Utilizzare in sicurezza le tecnologie digitali secondo tempi e modalità stabilite dal docente	Conoscere semplici modalità di protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali	Utilizzare le principali misure di sicurezza per proteggere i propri dispositivi e i contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - TECNOLOGIA 	- Utilizzo di password efficaci
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy		Conoscere i rischi e le minacce, per sé e per gli altri, presenti negli ambienti digitali	Conoscere e utilizzare semplici modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali (uso di password, ...)	<ul style="list-style-type: none"> - TECNOLOGIA 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza delle principali fonti di pericolo e delle procedure di sicurezza nell'utilizzo della rete - Uso corretto dei social media e attività di prevenzione del cyberbullismo

	4.3 Proteggere la salute e il benessere	Individuare e rispettare le regole necessarie al benessere proprio e degli altri in contesti virtuali	Conoscere e rispettare semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali	Utilizzare semplici modalità di protezione da possibili pericoli negli ambienti digitali (as es. cyberbullismo)	<ul style="list-style-type: none"> - TECNOLOGIA - EDUCAZIONE FISICA - EDUCAZIONE CIVICA 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di prevenzione del cyberbullismo e delle dipendenze - Visione e discussione materiali campagne online - Attività inerenti il benessere psico-fisico
	4.4 Proteggere l'ambiente	Individuare e attivare semplici comportamenti utili a prevenire l'inquinamento ambientale	Avviare la conoscenza degli impatti ambientali delle tecnologie digitali e del loro utilizzo (risparmio energetico, smaltimento, ecc.)	Riconoscere impatti ambientali delle tecnologie digitali e del loro uso e attivare responsabilmente semplici modalità per evitare/ridurre rischi e/o per salvaguardare l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> - SCIENZE - TECNOLOGIA 	<ul style="list-style-type: none"> - Percorsi di cittadinanza, responsabilità e sostenibilità ambientale - Internet delle cose
Area delle competenze 5: Risolvere problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	Individuare semplici soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso dei device	Individuare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali	Riconoscere problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli con strategie individuali e/o collettive	<ul style="list-style-type: none"> - TECNOLOGIA 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza delle principali funzionalità di pc e dispositivi connessi, di azioni di annullamento di un'operazione, recupero di file dal cestino, reset, ...
	5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche	Selezionare, da un insieme di risorse digitali messe a disposizione, quella più appropriata al	Identificare semplici strumenti digitali per soddisfare i propri bisogni tecnologici	Riconoscere e scegliere strumenti digitali e adeguate risposte tecnologiche per	<ul style="list-style-type: none"> - TECNOLOGIA 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di piattaforme digitali di comunicazione e di apprendimento - Uso di risorse/espansioni

CURRICOLO DIGITALE

Allegato P.T.O.F. 2022/2025 elaborato dal Collegio dei Docenti del 22/12/2023 (delibera n. 93) e approvato dal Consiglio di Istituto del 22/12/2023 (delibera n. 218)

		contesto o idonea alla necessità d'uso		soddisfare i propri bisogni		online dei libri di testo digitali, audiolibri, esercizi interattivi
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Scoprire ed esplorare strumenti digitali creativi	Conoscere strumenti digitali creativi	Individuare e utilizzare gli strumenti digitali più adeguati ad esprimere la propria creatività	<ul style="list-style-type: none"> - ITALIANO - EDUCAZIONE CIVICA - STORIA - ARTE - TECNOLOGIA - MUSICA - EDUCAZIONE FISICA - RELIGIONE CATTOLICA 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di ambienti digitali di apprendimento, video, mappe concettuali, Wordart, storyboard, app di videoediting, infografiche
	5.4 Individuare divari di competenze digitali	Comunicare specifiche esigenze di autonomia nell'uso di risorse tecnologiche	Comprendere la necessità di sviluppare le proprie competenze digitali ed essere in grado di aiutare gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali	Comprendere la necessità di migliorare le proprie competenze digitali ed essere in grado di aiutare gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> - ITALIANO - EDUCAZIONE CIVICA - INGLESE - STORIA - ARTE - MATEMATICA - SCIENZE - TECNOLOGIA - MUSICA - EDUCAZIONE FISICA - RELIGIONE CATTOLICA 	<ul style="list-style-type: none"> - Attività di tutoraggio tra pari - Utilizzo di piattaforme digitali di apprendimento