

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO
con riferimento alle Indicazioni Nazionali 2012
declinato nelle microabilità di ogni annualità

LE COMPETENZE CHIAVE METACOGNITIVE, METODOLOGICHE E SOCIALI

Le Indicazioni Nazionali, nella parte riservata alla didattica, scelgono un approccio centrato sulle discipline. In questo modo, però se è possibile attraverso di esse recuperare le competenze e relativi traguardi che fanno capo alle competenze chiave europee che più si riferiscono a saperi formali (madrelingua e lingue straniere, matematica, geo-scienze e tecnologia, storia, arti e letteratura, espressione motoria), non è possibile mettere sufficiente e specifica attenzione alle competenze chiave metacognitive, metodologiche e sociali, che sono invece fondamentali e quasi fondanti rispetto alle altre. Competenze sociali e civiche, Imparare a imparare, Spirito di iniziativa e intraprendenza, infatti, rappresentano tutte quelle capacità necessarie alla convivenza, alla responsabilità, all'autonomia, alla capacità di acquisire e organizzare il sapere, al saper decidere, fare scelte, risolvere problemi e progettare, senza le quali nessun altro apprendimento ha valore e sostanza.

E' vero che nei traguardi delle diverse discipline è possibile reperire riferimenti a questa o quella competenza metodologica e sociale, tuttavia a nostro avviso è opportuno svilupparle direttamente per dare loro la giusta importanza e valore. Naturalmente tutte le discipline concorrono senza eccezione al loro sviluppo e tutte le attività scolastiche dovrebbero essere organizzate con la finalità di perseguirle, proprio perché la persona che possiede queste competenze è capace di scelte consapevoli, di buone relazioni, di capacità di agire e di organizzarsi in situazioni diverse. Sono competenze indispensabili alla vita e alla cittadinanza e quindi la didattica le deve perseguire anche direttamente, con attività appositamente organizzate per metterle a fuoco ed esercitarle.

Anche la competenza digitale, pur trattata in modo molto limitato nei traguardi di tecnologia, merita maggiore e specifica attenzione, perché i nostri ragazzi sono immersi nella comunicazione digitale, ne padroneggiano molto bene le tecniche e le abilità, ma hanno estremo bisogno di acquisire la competenza, ovvero la capacità di utilizzare le tecnologie in autonomia e responsabilità, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, riconoscendone i rischi e sapendoli evitare e nello stesso tempo senza arrecare danno ad altri.

Nelle matrici che seguono, sviluppiamo le competenze chiave che abbiamo citato, definendone abilità, conoscenze e possibili traguardi.

COMPETENZA DIGITALE

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte

DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

| SEZIONE A: Traguardi formativi | | | | |
|--|--|--|--|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA DIGITALE | | | |
| Fonti di legittimazione: | Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Legge 92/2019 e D.M. 35/2020 allegato B | | | |
| COMPETENZE DEL PROFILO FINALE | Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo. | | | |
| COMPETENZE DELLA CERTIFICAZIONE | 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. | | | |
| | FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA | | FINE SCUOLA PRIMARIA | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| <p>Utilizzare le tecnologie digitali nelle loro funzioni e nei programmi di base per lo studio, la comunicazione, la ricerca e lo svago.</p> <p>Sperimentare le potenzialità della rete per l'informazione, il lavoro, il gioco, la comunicazione.</p> <p>Individuare le potenzialità e alcuni rischi più evidenti nell'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive per la tutela della propria e altrui sicurezza, del benessere e della sicurezza.</p> <p>Produrre semplici procedure di programmazione e contenuti digitali anche a supporto dello studio e del lavoro, individuando soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo</p> | <p>Utilizzare nelle funzioni principali televisore, video, telefono e telefonino.</p> <p>Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.</p> <p>Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere compilare tabelle; utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file.</p> <p>Individuare alcuni rischi fisici nell'uso di apparecchiature elettriche ed elettroniche e ipotizzare soluzioni preventive.</p> <p>Individuare alcuni evidenti rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune</p> | <p>I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione: televisore, lettore video e CD/DVD, apparecchi telefonici fissi e mobili, PC</p> <p>Semplici linguaggi di programmazione</p> <p>Funzioni principali degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione</p> <p>Funzionamento elementare dei principali apparecchi di informazione e comunicazione</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini</p> | <p>Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie, conoscendone i principi di base soprattutto in riferimento agli impianti domestici.</p> <p>Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento.</p> <p>Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi.</p> <p>Avviare la conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.</p> <p>Individuare le potenzialità della rete e delle</p> | <p>Semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento</p> <p>I principali dispositivi informatici di input e output</p> <p>I principali software applicativi utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni e ai giochi didattici.</p> <p>Semplici linguaggi di programmazione</p> <p>Semplici procedure di utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</p> <p>Rischi fisici nell'utilizzo di apparecchi elettrici ed elettronici</p> <p>Rischi nell'utilizzo della rete con PC e</p> |

| | | | | |
|--|--|--|---|-------------------|
| | <p>semplici soluzioni preventive.</p> <p>Analizzare procedure scomponendo le sequenze di azione, costruendo semplici diagrammi di flusso.</p> <p>Realizzare semplici procedure di programmazione e istruzioni anche unplugged per costruire percorsi, manufatti, giochi.</p> <p>Realizzare semplici procedure di programmazione per dare istruzioni a piccoli automi, robot, giochi...</p> | | <p>tecnologie della comunicazione per l'informazione, la cultura, la soluzione dei problemi, la comunicazione, il lavoro, l'intrattenimento, l'ambiente.</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - per l'autorevolezza delle fonti di informazione; - per la riservatezza personale e la sicurezza dei dati; - per il benessere e la sicurezza personali proprie altrui <p>e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.</p> <p>Analizzare procedure scomponendo le sequenze di azione, costruendo diagrammi di flusso; mappe per realizzare ipertesti, padlet.</p> <p>Realizzare semplici procedure di istruzione e programmazione per automi, robot, giochi e per realizzare elementari programmi informatici.</p> <p>Realizzare presentazioni e relazioni, anche corredate di immagini, tabelle, calcoli, utilizzando i più diffusi programmi di scrittura, calcolo, presentazione.</p> <p>Realizzare semplici video anche a scopo di studio utilizzando i più diffusi programmi.</p> | <p>telefonini</p> |
|--|--|--|---|-------------------|

SEZIONE A: Traguardi formativi

| | | |
|---|---|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA DIGITALE | |
| Fonti di legittimazione: | Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Legge 92/2019 e D.M. 35/2020 allegato B | |
| COMPETENZE DEL PROFILO FINALE | Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo. | |
| COMPETENZE DELLA CERTIFICAZIONE | Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi. | |
| FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO | | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA' | CONOSCENZE |
| <p>Utilizzare le tecnologie digitali nelle loro funzioni e nei programmi di base per lo studio, la comunicazione, la ricerca e lo svago. Sperimentare le potenzialità della rete per l'informazione, il lavoro, il gioco, la comunicazione.</p> <p>Individuare le potenzialità e alcuni rischi più evidenti nell'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive per la tutela della propria e altrui sicurezza, del benessere e della sicurezza.</p> <p>Produrre semplici procedure di programmazione e contenuti digitali anche a supporto dello studio e del lavoro, individuando soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo</p> | <p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</p> <p>Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</p> <p>Collegare le modalità di funzionamento dei dispositivi elettronici con le conoscenze scientifiche e tecniche acquisite.</p> <p>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento</p> <p>Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago (web e posta elettronica)</p> <p>Individuare rischi fisici nell'utilizzo delle apparecchiature elettriche ed elettroniche e i possibili comportamenti preventivi.</p> <p>Individuare le potenzialità della rete e delle tecnologie della comunicazione per l'informazione, la cultura, la soluzione dei problemi, la comunicazione, il lavoro, l'intrattenimento, l'ambiente.</p> <p>Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - per l'autorevolezza delle fonti di informazione; - per la riservatezza personale e la sicurezza dei dati; - per il benessere e la sicurezza personali proprie altrui <p>e individuare comportamenti preventivi e correttivi</p> <p>Analizzare procedure scomponendo le sequenze di azione, costruendo diagrammi di flusso; mappe per realizzare ipertesti, padlet.</p> <p>Realizzare procedure di istruzione e programmazione per automi, robot,</p> | <p>Le applicazioni tecnologiche quotidiane e le relative modalità di funzionamento</p> <p>I dispositivi informatici di input e output</p> <p>Il sistema operativo e i più comuni software applicativi, con particolare riferimento all'office automation e ai prodotti multimediali anche Open source</p> <p>Procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni, video e utilizzo dei fogli di calcolo</p> <p>Procedure di utilizzo di reti informatiche per ottenere dati, fare ricerche, comunicare (web e posta elettronica)</p> <p>Procedure di programmazione</p> <p>Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</p> <p>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>Fonti di pericolo e procedure di sicurezza</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>giochi e per realizzare elementari programmi informatici.</p> <p>Realizzare semplici video anche a scopo di studio utilizzando i più diffusi programmi.</p> <p>Realizzare semplicissime app di utilità.</p> <p>Realizzare pagine da inserire in siti web (es. wikipedia o il sito della scuola)</p> <p>Partecipare a blog, forum, classi virtuali in ambito scolastico.</p> | |
|--|--|--|

SEZIONE B: Evidenze e compiti significativi

| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | COMPETENZA DIGITALE |
|--|---|
| TRAGUARDI – EVIDENZE – CRITERI PER LA VALUTAZIONE | COMPITI SIGNIFICATIVI |
| <p align="center">PRIMARIA</p> <p>Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Usa le funzioni di base dei software applicativi più comuni per la scrittura, la comunicazione, semplici calcoli, il trattamento di immagini. Utilizza la rete Internet per studio, informazione, gioco, con la supervisione di adulti, prevedendo i possibili rischi e rispettando le principali regole della sicurezza, della riservatezza e della netiquette. Identifica e pianifica l'utilizzo dei dispositivi, dei programmi e delle funzionalità più appropriate per un determinato compito. Identifica alcune semplici strategie per il reperimento e la verifica delle informazioni in rete. Idea, verifica ed esegue semplici procedure di programmazione per la soluzione di un problema, la gestione di una situazione, l'assolvimento di un compito o per dare istruzioni a persone o automi.</p> | <p>ESEMPI</p> <p>Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche, delle relazioni, dei rapporti, degli esperimenti; Utilizzare fogli elettronici per effettuare calcoli, misure, statistiche, rappresentare e organizzare i dati; Utilizzare power point per effettuare semplici presentazioni Costruire semplici ipertesti Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari, con istituzioni, per relazionarsi con altre scuole anche straniere; applicare le più comuni misure di sicurezza anti-spam, anti-phishing Utilizzare Internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, con la supervisione dell'insegnante e utilizzando le più semplici misure di sicurezza per prevenire crimini, frodi e per tutelare la sicurezza dei dati e la riservatezza Rielaborare un breve testo che pubblicizzi il sito della scuola Rielaborare una presentazione della scuola Rielaborare un file per il calcolo delle spese e delle entrate personali Rielaborare i dati di una rilevazione statistica effettuata all'interno della scuola (predisponendo tabelle e grafici), e rendendola pubblica. Rielaborare una brochure sui pericoli dei mezzi di comunicazione informatici da divulgare ai compagni più piccoli Elaborare ipertesti tematici Costruire semplici programmi per istruire giochi, robot, costruire semplicissime app Realizzare pagine da inserire in siti web (es. Wikipedia) Realizzare un giornalino newsletter scolastico.</p> |
| <p align="center">SECONDARIA 1° GRADO</p> <p>Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, HI-FI ecc.) Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare È in grado di identificare quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche Open Source). Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo. Identifica alcune strategie per il reperimento e la verifica delle informazioni in rete. Individua i rischi più comuni nell'uso della rete per la sicurezza e riservatezza dei dati, dell'identità personale, per la reputazione e il benessere delle persone. Idea, verifica ed esegue semplici procedure di programmazione per la soluzione di un problema, la gestione di una situazione, l'assolvimento di un compito o per dare istruzioni a persone o automi; costruisce semplicissime app di utilità.</p> | |

SEZIONE C: Livelli di padronanza

| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: | | COMPETENZA DIGITALE | | |
|--|---|---|--|--|
| LIVELLI DI PADRONANZA | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento; con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera. Comprende e produce semplici frasi associandole ad immagini date.</p> | <p>Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva. Comprende semplici testi inviati da altri via mail; con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica. Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni. Utilizza ed elabora semplicissime procedure per dare istruzioni o realizzare percorsi.</p> | <p>Scrivo, revisiono e archivio in modo autonomo testi scritti con il calcolatore.</p> <p>Costruisco tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante; utilizzo fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni.</p> <p>Confeziono e invio autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.</p> <p>Accedo alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.</p> <p>Conosco e descrivo alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotto i comportamenti preventivi.</p> <p>Elaboro semplici procedure di programmazione.</p> | <p>Scrivo, revisiono e archivio in modo autonomo testi scritti con il calcolatore; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.</p> <p>Costruisco tabelle di dati; utilizzo fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli</p> <p>Utilizzo la posta elettronica e accedo alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.</p> <p>Conosco e descrivo i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotto i comportamenti preventivi</p> <p>Elaboro semplici procedure di programmazione per istruire giochi, robot, ecc.</p> | <p>Utilizzo in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</p> <p>So utilizzare la rete per reperire informazioni, con la supervisione dell'insegnante; organizzo le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collego file differenti. Confronto le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche.</p> <p>Comunico autonomamente attraverso la posta elettronica.</p> <p>Rispetto le regole della netiquette nella navigazione in rete e so riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli.</p> <p>Elaboro semplici procedure di programmazione per istruire macchine, giochi, ecc. e semplicissime app di utilità.</p> |

Livello 3: atteso a partire dalla fine della scuola primaria

Livello 4: atteso nella scuola secondaria di primo grado

Livello 5: atteso alla fine della scuola secondaria di primo grado