CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

In questo documento è stato proposto un curricolo digitale per la scuola primaria, dalla classe seconda alla quinta, seppur nella logica di un curricolo verticale.

Dalla tabella, qui di seguito proposta, è possibile prendere spunto per capire in che modo può essere costruito e integrato il curricolo digitale della scuola primaria, attraverso il programma EIPASS Junior. Fermo restando che ogni istituto può formulare specifiche competenze digitali e i relativi livelli di padronanza, utilizzando i dati riportati sul DigComp 2.2, e adeguandoli alle proprie esigenze.

Classe/i	**Competenza chiave e relativo descrittore DigComp 2.2**	**Obiettivi di Apprendimento**	**Programma EIPASS Junior**	**Contenuti e metodologia didattica**
Seconda	**Area 1**. Informazione: Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali.	• Riconoscere le parti hardware e software del computer/tablet e il loro uso (mouse, tastiera). • Accendere e spegnere il computer. • Usare semplici programmi. • Svolgere alcune semplici attività sulla LIM, con il supporto dell'insegnante.	**Modulo 1**: I dispositivi digitali: uso base del computer	• Didattica laboratoriale con computer, tablet, app. • Attività e giochi didattici. • Svolgimento di semplici attività di scrittura, consultazione libro digitale, consultazione di siti internet didattici. • Svolgimento di esercizi interattivi sulla LIM.
Terza	**Area 4**. Sicurezza: Riflettere e acquisire consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.	• Conoscere potenzialità e rischi nell' uso della rete e delle apparecchiature elettriche. • Definire l'Identità digitale e la sua importanza. • Conoscere le buone norme di comportamento in Rete: Netiquette. • Conoscere le potenzialità e i rischi connessi all' uso delle tecnologie informatiche.	**Modulo 7**: Sicurezza informatica	• Navigazione guidata, creazione di "regole guidate" • Browser protetto, analizzando i malware. • Discussione su fake news • Uso sicuro delle comunicazioni online, es. la posta elettronica. • Progetti in gruppo: cooperative learnig, peer to peer.

Classe/i	Competenza chiave e relativo descrittore DigComp 2.2	Obiettivi di Apprendimento	Programma EIPASS Junior	Contenuti e metodologia didattica
Quarta	**Area 2**. Comunicazione: Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti online, sapersi collegare con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.	• Comprendere cos'è Internet e come navigare in sicurezza. • Usare i programmi di video scrittura. • Usare software didattici. • Eseguire ricerche on-line guidate. • Utilizzare la posta elettronica, conoscerne le potenzialità e rischi.	**Modulo 2**: Internet e il Web Modulo 4: Google Workspace	• Google Workspace: Google Drive per salvare file; Google Documenti per creare un testo; Documento collaborativo per scriverlo assieme ad altre persone; Google Presentazioni per rappresentare o semplificare una presentazione. • Utilizzo di software didattici, Meet e Classroom per visionare video, link, canzoncine. • Uso della piattaforma scolastica Google Workspace for Education. • Studiare e ricercare informazioni in rete tramite siti e riferimenti.

Classe/i	Competenza chiave e relativo descrittore DigComp 2.2	Obiettivi di Apprendimento	Programma EIPASS Junior	Contenuti e metodologia didattica
Quinta	**Area 3**. Creazione di contenuti **Area 5**. Soluzione di problemi Creare e modificare contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare conoscenze, produrre espressioni creative, conoscere ed applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze. Utilizzare gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici; contribuire alla creazione di conoscenza; produrre risultati	• Conoscere potenzialità e rischi nell' uso della rete e delle apparecchiature elettriche. • Definire l'Identità digitale e la sua importanza. • Conoscere le buone norme di comportamento in Rete: Netiquette. • Conoscere le potenzialità e i rischi connessi all' uso delle tecnologie informatiche.	**Modulo 7**: Sicurezza informatica	• Navigazione guidata, creazione di "regole guidate" • Browser protetto, analizzando i malware. • Discussione su fake news • Uso sicuro delle comunicazioni online, es. la posta elettronica. • Progetti in gruppo: cooperative learnig, peer to peer.

AREE DISCIPLINARI INTERESSATE

Al termine della scuola primaria, l'alunno dovrà usare 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.

Pertanto, la competenza digitale va coltivata e potenziata in modo efficace e coerente durante l'intero percorso di studi in un'ottica di interdisciplinarità e trasversalità curricolare, che non riguardi solo materie come tecnologia, ma che possa diventare un saper fare trasversale a tutte le discipline, con evidenti potenzialità per lo sviluppo di altre competenze[1].

Di seguito viene riportata un'ulteriore tabella che consente di visionare come gli insegnanti delle varie materie, in base al percorso formativo stabilito, potranno integrare gli strumenti digitali nelle singole discipline di insegnamento della scuola primaria.

1. Istituto Comprensivo Statale di Valmorea, Curricolo verticale delle competenze digitali, p.3. https://vecchiosito.icvalmorea.edu.it/wp-content/uploads/sites/665/3-CURRICOLO-COMPETENZE-DIGITALI.pdf

Le potenzialità dei vari strumenti digitali permettono, conseguentemente, di supportare metodologie didattiche innovative come: gli EAS, il Learning by doing, il Cooperative learning, il Tutoring, il Peer to peer, il Brainstorming, ed i relativi sistemi di valutazione.

Discipline interessate	**Compiti significativi**
Italiano e Lingue Straniere	• Produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti…) • Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (Power Point, Google Documenti…) con possibile inserimento di immagini, mappe concettuali, tabelle …. • Dizionari digitali. • Fruizione di video didattici in rete (YouTube, RAI Scuola,….). • Piattaforme per consultare, condividere, archiviare (Google Drive…). • Mappe concettuali (Cmap Tools, …). • 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.
Storia – Geografia -Scienze	• 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 e archiviare. • Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso…
Matematica	• 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 (per introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici). • Presentazioni con possibilità di inserimento di immagini e tabelle per relazionare argomenti. • Piattaforme per consultare, condividere e archiviare. • Accedere al Web e ricercare informazioni • Fruizione di video didattici in rete. • Verifica e autoverifica.
Tecnologia	• Produzione digitale di un testo. • Presentazioni con inserimento di immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle. • Mappe concettuali. • Fruizione di video didattici in rete. • Piattaforme per consultare, condividere e 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.

Discipline interessate	Compiti significativi
Arte e immagine	• Produzione digitale di un testo. • Presentazioni digitali per relazionare argomenti. • Fruizione di video didattici in rete. • Piattaforme per consultare, condividere e archiviare. • Software specifici. • Lettura opere d'arte dal Web e da libri digitali. • Verifica e autoverifica.
Musica	• Produzione digitale di un testo. • Presentazioni con inserimento di immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle. • Mappe concettuali. • Fruizione di video didattici in rete. • Piattaforme per consultare, condividere e archiviare. • Software specifici. • Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati. • Utilizzo di software offline e online per attività di coding. • Software specifici per ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti; comporre musica usando note e pentagramma. • Verifica e autoverifica.
Ed. Motoria – Religione	• Produzione digitale di un testo. • Presentazioni digitali con possibilità di inserimento immagini, filmati. • Mappe concettuali. • Fruizione di video didattici in rete. • Piattaforme per consultare, condividere e archiviare. • Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve.