



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Ricerche Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FESR)

Istituto Comprensivo Statale "Ai nostri caduti"

Via Pietro Nenni, 2 – 20056 **Trezzo sull'Adda** (MI)

Cod. fisc. 91546630152 – Cod. Mecc. MIIC8b2008 – codice univoco ufficio: UFY1XJ

MAIL: MIIC8B2008@istruzione.it PEC: MIIC8B2008@pec.istruzione.it

Tel: 02/90933320 - sito: www.ictrezzo.edu.it

CURRICOLO DIGITALE ISTITUTO COMPRENSIVO "AI NOSTRI CADUTI" di TREZZO SULL'ADDA

Si precisa che il seguente curriculum digitale entrerà a regime nel corso del quinquennio per la Scuola Primaria e nel corso del prossimo triennio per la Scuola Secondaria di I grado.

Il tutto sulla base delle strumentazioni in dotazione alle scuole e alla formazione che il corpo docente effettuerà sulla base delle diverse proposte.

• IL PNSD COS'E'?



Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva

di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale.

È un pilastro fondamentale de La Buona Scuola (legge 107/2015), una visione operativa che rispecchia la posizione del Governo rispetto alle più importanti sfide di innovazione del sistema pubblico: al centro di

questa visione, vi sono l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale.

L'educazione nell'era digitale non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano.

• QUALI COMPETENZE PER I NOSTRI STUDENTI?

Definire le competenze di cui i nostri studenti hanno bisogno è una sfida ben più ampia e strutturata di quella che il sentire comune sintetizza nell'uso critico della Rete, o nell'informatica. Dobbiamo affrontarla partendo da un'idea di competenze allineata al ventunesimo secolo: fatta di **nuove alfabetizzazioni**, ma anche e soprattutto di **competenze trasversali** e di **attitudini** da sviluppare.

In particolare, occorre rafforzare le competenze relative alla comprensione e alla produzione di contenuti complessi e articolati anche all'interno dell'universo comunicativo digitale, del quale a volte prevalgono granularità e frammentazione. Proprio per questo è essenziale lavorare sull'alfabetizzazione informativa e digitale (information literacy e digital literacy), che mettono al centro il ruolo dell'informazione e dei dati nello sviluppo di una società interconnessa basata sulle conoscenze e l'informazione.

...Ed è ancora in questo contesto che va collocata l'introduzione al pensiero logico e computazionale e la familiarizzazione con gli aspetti operativi delle tecnologie informatiche. In questo paradigma, gli studenti devono essere **utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali**, ma anche **produttori, creatori, progettisti**.

• E I DOCENTI?

E i docenti, dalla loro parte e in particolare per quanto riguarda le competenze digitali, dovranno essere messi nelle giuste condizioni per agire come facilitatori di percorsi didattici innovativi basati su contenuti più familiari per i loro studenti.

• PERCHE' UN CURRICOLO IN VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI?

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.

“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 è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite internet” (Raccomandazione del Parlamento Europeo in relazione alle competenze chiave per l'apprendimento permanente).

• SI' AL DIGITALE E AL PENSIERO COMPUTAZIONALE PERCHE' ...

- Favorisce lo sviluppo di processi di **apprendimento «project-based»**.
- L'insegnamento del pensiero computazionale fornisce un quadro entro il quale **ragionare su problemi e sistemi**.
- Insegnare il coding significa **insegnare a pensare in maniera algoritmica**, ovvero insegnare a trovare e sviluppare una soluzione a problemi anche complessi.
- Il pensiero computazionale è alla base di gran parte dell'**informatica** e la comprensione di come **“pensare in modo computazionale”** offre una preziosa sensibilità sul funzionamento dei computer.

• GLI EVENTI PER TUTTI GLI ORDINI DI SCUOLA:

Partecipazione alla CodeWeek;
Camminata digitale, da svolgersi in primavera.

• I PROGETTI A CUI ADERIAMO

Il nostro Istituto Comprensivo aderisce al progetto **“MY EDU SCHOOL”** di *FME Education*, che consta di in 4 step:

- **Contenuti digitali**
La dotazione gratuita per un anno dei servizi e dei contenuti di MyEdu School: l'accesso al portale online MyEdu School per docenti ed alunni;
- **Formazione docenti**
Un seminario di formazione della durata di 4 ore per tutti i docenti e di 20 per i membri del TEAM DIGITALE e i DOCENTI DI SUPPORTO ALL'INNOVAZIONE DIGITALE;
- **Laboratori didattici**
Un laboratorio, gestito da tutor esperte in pedagogia e ludodidattica, che coinvolge i bambini delle primarie e i ragazzi delle secondarie di primo grado in un gioco educativo, basato sulle nuove tecnologie digitali;
- **Dotazione tecnologica**
La predisposizione gratuita della classe virtuale: consegna e installazione di 10 tablet Android da utilizzare ai fini didattici durante le lezioni in classe.

- **OPERATIVAMENTE, NELLE CLASSI DEI TRE ORDINI DI SCUOLA:**

SCUOLA DELL'INFANZIA (alunni di 5 anni) CLASSI 1^ E 2^ PRIMARIA

OBIETTIVI E CONTENUTI	ESEMPI DI STRUMENTI DI POSSIBILE UTILIZZO
Rappresentare una fiaba, orientarsi nello spazio, fare coding, giochi legati al CODING e al pensiero computazionale.	BEEBOT, APP. BLUEBOT per tablet, LIGHT BOT
Esprimersi e comunicare in modo creativo e personale.	TUX PAINT, PIC COLLAGE

SCUOLA PRIMARIA CLASSI 3^ E 4^

OBIETTIVI E CONTENUTI	ESEMPI DI STRUMENTI DI POSSIBILE UTILIZZO
Rielaborare testi e redigerne di nuovi integrando eventualmente il contenuto con materiali multimediali.	WORD, LIBRE OFFICE
Esprimersi e comunicare in modo creativo e personale.	TUX PAINT/PAINT
Robotica educativa.	LEGO EDUCATIONAL WE DO 2.0

SCUOLA PRIMARIA CLASSE 5^

OBIETTIVI E CONTENUTI	ESEMPI DI STRUMENTI DI POSSIBILE UTILIZZO
Rielaborare testi e redigerne di nuovi integrando eventualmente il contenuto con materiali multimediali. Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.	WORD, LIBRE OFFICE...
Avviarsi a navigare in modo sicuro.	WEB
Realizzare mappe concettuali	BUBBLE.US, POPPLET, COGGLE...
Creare lezioni multimediali, attraverso applicativi online gratuiti che permettono di strutturare i contenuti di una lezione in modo rapido ed efficace, permettendone la condivisione in modo altrettanto semplice.	TES TEACH
Apprendere attraverso videolezioni interattive.	EDPUZZLE

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO, CLASSI 1[^]

OBIETTIVI E CONTENUTI	ESEMPI DI STRUMENTI DI POSSIBILE UTILIZZO
Rielaborare testi e redigerne di nuovi integrando il contenuto con materiali multimediali. Realizzare presentazioni.	WORD o LIBRE OFFICE POWER POINT
Sviluppare il pensiero computazionale.	Code.org
Consultare cataloghi e risorse online.	CATALOGHI MULTIMEDIALI (MLOL), DIZIONARI ONLINE
Avviarsi a navigare in modo sicuro. Prevenzione cyberbullismo.	WEB
Saper consultare la versione digitale dei libri di testo e le relative espansioni online.	APP LIBRI DI TESTO
Disegnare elementi grafici ed elaborare immagini	PAINT e grafica livello base

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO, CLASSI 2[^]

OBIETTIVI E CONTENUTI	ESEMPI DI STRUMENTI DI POSSIBILE UTILIZZO
Rielaborare testi e redigerne di nuovi integrando il contenuto con materiali multimediali. Realizzare presentazioni.	WORD o LIBRE OFFICE POWER POINT
Sviluppare il pensiero computazionale.	SCRATCH e CODE.ORG
Disegnare figure geometriche.	GEOGEBRA
Utilizzare una casella di posta elettronica personale.	G-MAIL
Creare e utilizzare una bacheca virtuale.	PADLET
Disegnare elementi grafici ed elaborare immagini	PAINT
Navigare in modo sicuro. Prevenzione cyberbullismo.	WEB

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO, CLASSI 3[^]

OBIETTIVI E CONTENUTI	ESEMPI DI STRUMENTI DI POSSIBILE UTILIZZO
Rielaborare testi e redigerne di nuovi integrando il contenuto con materiali multimediali. Realizzare presentazioni.	WORD o LIBRE OFFICE POWER POINT
Sviluppare il pensiero computazionale.	SCRATCH e CODE.ORG
Disegnare figure geometriche.	GEOGEBRA
Creare e utilizzare una bacheca virtuale.	PADLET
Creare grafici e tabelle.	EXCEL
Disegnare elementi grafici ed elaborare immagini	PAINT e grafica avanzato
Produrre brevi filmati e video con semplici programmi o applicazioni.	BOOK CREATOR, ADOBE SPARK, STORY JUMPER.
Utilizzare una casella di posta elettronica personale.	G-MAIL
Navigare in modo sicuro. Prevenzione cyberbullismo.	WEB