

CURRICOLO DIGITALE

Allegato al PTOF 2024-2025



PREMESSA

Struttura del Curricolo digitale

Il Digicomp 2.2 individua **cinque aree di competenze**.

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire 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. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
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. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali

Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte **sono indicati otto livelli di padronanza**.

DIMENSIONE - LIVELLI DI PADRONANZA

BASE	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	Individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti. Dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	Individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti. Seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali.
INTERMEDIO	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	Scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti Partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	In modo indipendente, secondo i miei	Distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti.

	fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di	Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
AVANZATO	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	Applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi. Applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'intero di contesti complessi, sono in grado di:	Adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti. Risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	Creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata utilizzando strumenti e tecnologie digitali. Integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:	Creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione utilizzando strumenti e tecnologie digitali. Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

Ogni Istituto può formulare le proprie competenze e i propri livelli di padronanza, utilizzando i dati riportati sul DigComp, adeguandoli alle proprie esigenze

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. È in questo contesto che, grazie all'intervento educativo, si avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. I bambini, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, supportando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet. Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia. Ricerca, con la supervisione del docente, tasti, pulsanti, icone, comandi vocali. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tappeto interattivo.	Utilizzo degli strumenti a disposizione. Utilizzo delle icone su un dispositivo. Uso del mouse ed alcuni tasti della tastiera. Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente.	

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. Ascoltare e registrare un vocale all'interno di una attività, con la supervisione del docente. Utilizzare emoticon per l'autovalutazione. Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi.	
---	---	--	--

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. Ascoltare e rispondere in maniera congrua all'interno di un'attività, con la supervisione del docente. Utilizzare emoticon per l'autovalutazione. Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica.	Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica) Coding unplugged. Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera. Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi. Utilizzo di giochi didattici con drag and drop. Utilizzo di programmi e app di grafica.	

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente	(Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori) Diventare consapevoli dell'esistenza di contenuti non appropriati alla loro fascia d'età. Utilizzare dispositivi digitali solo nei tempi stabiliti. Sviluppare la consapevolezza sui rischi di un utilizzo improprio di un dispositivo elettronico.	(Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico) Imparare a distinguere le emozioni. Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo. Regolare il volume. Accendere e spegnere correttamente un dispositivo.	Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato. Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali.	

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

- Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- Sviluppare la familiarità con l'ambiente digitale.
- Promuovere un uso consapevole e sicuro delle tecnologie.
- Stimolare la creatività e la collaborazione attraverso strumenti digitali.
- Favorire lo sviluppo del pensiero logico e computazionale.
- Incoraggiare l'esplorazione e la curiosità attraverso l'uso di strumenti digitali.
- Sviluppare abilità di problem solving attraverso attività digitali.
- Favorire l'inclusione e la socializzazione attraverso esperienze digitali condivise.

**RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA AL
TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA** l'alunno:

- ✓ Dimostra interesse per giochi multimediali.
- ✓ Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
- ✓ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- ✓ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- ✓ È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- ✓ Esegue attività in unplugged

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Visiona brevi contenuti multimediali Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer	Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo. Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input. Conosce le persone a cui far riferimento in caso di pericolo	Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre. Realizza semplici elaborazioni grafiche. Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema. Riconosce un collegamento multimediale e vi accede	Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre. Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

• CLASSE PRIMA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, ne conosce il nome e la funzione. Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio...). Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella.	

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.	Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. Accedere ai contenuti condivisi su Google Workspace. Commentare in modo adeguato al contesto i contenuti condivisi sulle piattaforme in uso.	
--	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	Creare e modificare contenuti semplici Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito. Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo. Creare disegni con app di grafica. On line o unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding) Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale Partecipare	

		a Codeweek	
--	--	---------------	--

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
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	Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...)	Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone	

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE

5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. Utilizzare le funzioni base dei dispositivi- Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding- Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)-	Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet. Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input. Utilizzare su un dispositivo. applicativi e giochi digitali.	
---	--	---	--

CLASSE SECONDA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, conoscere il nome e la funzione. Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online. Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio...). Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella. Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante.	

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.3 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.6 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.7 Netiquette	Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette)	Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. Imparare a scrivere ed inviare una mail Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando piattaforme digitali Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete	

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE

3.3 Sviluppar e contenuti digitali 3.4 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	Creare e modificare contenuti semplici.	Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo.	
	Scegliere modi per modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme.	Creare disegni con app di grafica.	
	Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito. Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici. On line o unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding) Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale Partecipare a Codeweek	

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE

4.5 Proteggere i dispositivi 4.6 Proteggere i dati personali e la privacy 4.7 Proteggere la salute e il benessere; 4.8 Proteggere l'ambiente	Sperimentare e rispetta le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali.	Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	
	Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...)	Creare un avatar con programmi online da utilizzare sui dispositivi.	
	Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...)	Disegnare un avatar da indossare per le riprese video.	

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE

5.4 Risolvere problemi tecnici 5.5 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.6 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. Utilizzare le funzioni base dei dispositivi. Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding. Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet. Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input. Utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali.	
--	--	--	--

• **CLASSE TERZA**

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 2.1 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Utilizzare la modalità di archiviazione delle informazioni. Trovare informazioni attraverso una ricerca guidata in rete. Riconoscere informazioni affidabili e distinguere fonti attendibili da fonti non attendibili. Riconoscere e classificare dati e informazioni digitali in base a categorie predefinite (immagini, testi, suoni).	Inserire la parola chiave sul motore di ricerca Ricerca di immagini e/o informazioni su un argomento trattato con il supporto del docente Creare ed individuare una cartella sul desktop Visionare (aprire e chiudere) il contenuto di una cartella Utilizzare correttamente la procedura per salvare un file Produrre un file con immagini e/o testo su un dato argomento con il supporto del docente Creare una semplice guida con regole per riconoscere le informazioni affidabili Organizzare contenuti in cartelle digitali per classificarli	

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto) Partecipare a un'attività collaborativa online Comunicare in una mail o su piattaforma utilizzando un linguaggio appropriato Comprendere il concetto di identità digitale Imparare ad utilizzare un avatar sicuro per proteggere la propria privacy nei giochi , nelle attività digitali Utilizzare correttamente la propria identità digitale	Approcciarsi ad utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classroom) Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità (mail, Padlet, Jamboard, Canva) Utilizzare lavagne digitali Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione Creare quiz interattivi per la protezione della propria identità digitale (Kahoot) Creare un avatar personalizzato Conoscere la propria impronta digitale (mail istituzionale) Utilizzare la propria impronta digitale (mail istituzionale) con il supporto del docente	
--	--	---	--

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
------------------------------	-----------	-----------------------	-------------------

3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	Creare semplici testi digitali utilizzando strumenti di videoscrittura.	Scrivere in formato digitale un testo.	
	Avviare la creazione di mappe concettuali.	Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte.	
	Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato.	Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente.	
	Modificare immagini o testi per personalizzarli. Utilizzare programmi per disegnare o modificare immagini. Comprendere il concetto di sequenza di istruzioni.	Elaborare da un testo una mappa concettuale. Programmare un percorso per un personaggio virtuale.	

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE ED ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
------------------------------	-----------	------------------------	-------------------

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	Comprendere l'importanza di proteggere i dispositivi digitali (tablet , computer) da virus e accessi non autorizzati.	Conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola	
	Utilizzare con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma	Scegliere password sicure Utilizzare il proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine	
	Riconoscere ed applicare buone pratiche per proteggere i dati personali	Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza	
	Adottare comportamenti digitali che tutelino la salute ed il benessere Promuovere azioni responsabili per ridurre l'impatto ambientale delle tecnologie digitali Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui	Riconoscere i momenti di utilizzo del digitale e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico Eliminare le password salvate	

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
------------------------------	-----------	-----------------------	-------------------

5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding. Risolvere problemi di base (es. connessione di rete persa, batteria scarica, schermo bloccato) utilizzando le risorse della rete.	Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi. Navigare in modo sicuro su una piattaforma digitale educativa. Approcciarsi ad applicativi per la programmazione e virtuale (Scratch). Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi alla più adeguata.	
--	--	--	--

• **CLASSE QUARTA**

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
2.2 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali (classe 4) 2.3 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali (classe 4)	• Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni • Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali • Salvare un documento o file in una cartella. • Avviare la procedura per stampare un documento	Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca Ricerca di immagini e informazioni su un argomento trattato in autonomia (per la classe 4) Creare e individuare una specifica cartella sul desktop, aprirla, chiuderla visionarne il contenuto Utilizzare correttamente la procedura per organizzare? salvare e stampare un file produzione di un file com immagini e/o testo in autonomia (per la classe 4)	

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
2.7 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.8 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali (classe 4) 2.9 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali	• Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail) • Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare.	• Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola. • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom, Meet) • Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità • Utilizzare lavagne digitali (cl 3) e raccoglitori multimediali • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione • Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari	

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
Integrare e rielaborare contenuti digitali (classe 4) Copyright e licenze Programmazione	• Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali • Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari. • Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato • Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online • Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale. • Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili on line (immagini, audio, video...)	• Scrivere in formato digitale un testo • Tradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi online • Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte • Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice • Riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto online • Elaborare da un testo una mappa concettuale	

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
Proteggere i dispositivi (classe 3) Proteggere i dati personali e la privacy (classe 3) Proteggere la salute e il benessere; (classe 4)	• Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie • Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari • Utilizzare con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma • Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui • Conoscere quali dati personali condivido quando accedo ad un servizio online	Scoprire e saper leggere i termini di utilizzo dei servizi web conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola Scegliere password sicure Utilizzare il proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute. Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico. Eliminare le password salvate	

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
5.4 Risolvere problemi tecnici 5.5 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche (classe 4) 5.6 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi alla più adeguata Utilizzare piattaforme Cloud	

- **CLASSI QUINTA**

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Riconoscere fonti affidabili e strutturare ricerche efficaci Organizzare documenti digitali in ambienti cloud	Utilizzare correttamente i motori di ricerca con parole chiave mirate Verificare l'attendibilità delle fonti Salvare, nominare e archiviare documenti digitali in cartelle personali o Drive	

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.4 Netiquette 2.5 Gestire l'identità digitale	Utilizzare strumenti digitali per collaborare in sicurezza Conoscere le regole della comunicazione online	Scrivere email corrette, con oggetto, tono e destinatari adeguati Condividere documenti su piattaforme cloud e collaborare in tempo reale Gestire responsabilmente la propria identità digitale (account, avatar, password)	

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITÀ	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	Creare presentazioni, video, mappe e documenti multimediali rispettando le regole del copyright	Realizzare presentazioni con contenuti misti (testo, audio, immagini) Utilizzare programmi di editing e creazione multimediale Riconoscere licenze e simboli di copyright Sviluppare semplici programmi con ambienti visuali	

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITÀ	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere	Utilizzare le tecnologie in modo sicuro e responsabile	Riconoscere e applicare comportamenti sicuri online (password, account, privacy)	

i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente		Limitare l'uso dei dispositivi per preservare la salute Comprendere l'impatto ambientale delle tecnologie e promuovere comportamenti sostenibili	
---	--	---	--

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali	Affrontare e risolvere problemi tecnici comuni Sviluppare autonomia nella gestione degli strumenti digitali	Risolvere problemi legati a connettività, salvataggi, apertura file Saper cercare e seguire tutorial o FAQ per l'autonomia digitale Proporre soluzioni digitali creative a problemi scolastici	

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

● AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- ☐ Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- ☐ Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- ☐ Conosce e sa utilizzare le principali app di Gsuite con il proprio account studente.
- ☐ Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- ☐ Archivia gli elaborati in cartelle personali, dispositivi mobili o cloud.
- ☐ Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- ☐ Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- ☐ Conosce i principi base del coding.
- ☐ Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
• Da solo o in coppia, con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici • Utilizza con sufficiente autonomia il mouse e il touch	• Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base di alcuni strumenti: computer, lettore DVD, scansione di codici • Utilizza i principali componenti del PC, in particolare tastiera, stampante e mouse.	• Con l'aiuto del docente, scrive testi, li salva; inserisce immagini/forme/tabelle. • Legge dati contenuti in grafici e tabelle. • Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.	• Scrive, revisiona e salva in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, tabelle. • Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. • Realizza e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. • Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone e adotta i comportamenti preventivi

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

■ CLASSE PRIMA

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCE NZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali • Valutare dati, informazioni, siti e pagine web • Iniziare a riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. • Organizzare dati e contenuti per archivarli e successivamente recuperarli in locale	• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca • Distinguere i principali domini • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata) • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili • Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news) • Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni.	

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	• Sapere che cos'è un'identità digitale • Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali • Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto • Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali	• Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati • Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola • Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato) • Partecipare ad attività di scrittura collaborativa, con uso messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale • Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli. • caricare e condividere un documento. • Organizzare in cartelle i documenti	

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Progettare e realizzare prodotti tridimensionali attraverso l'utilizzo di strumenti di modellazione.	• Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast) • Scrivere in formato multimediale un dialogo e trasformarlo in animazione. • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto. • Realizzare un filmato o cortometraggio con software online. • Scrivere in modalità collaborativa con app di scrittura online. • Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore. • Partecipare ad attività e gare di coding e programmazione digitale. • Utilizzare piattaforme di coding (Scratch, MicroBit, MBot, Lego...) • Creare storie e far interagire dialoghi attraverso cambi di sfondo e dialoghi sincronizzati.	

		• Utilizzare programmi	
--	--	------------------------	--

		per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra) • Partecipazione a competizioni di robotica • Progettare e/o realizzare oggetti con software specifici	
--	--	---	--

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE

4.1 Protegger e i dispositivi 4.2 Protegger e i dati personali e la privacy 4.3 Protegge re la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente	• Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali • Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. • Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali • Distinguere l'ambiente digitale da quello reale • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...)	• Leggere il regolamento d'Istituto". • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile • Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco • Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media	
---	---	---	--

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Identificare i divari di competenze digitali	• Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	• Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi • Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...) • Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata. • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.	

■ CLASSE SECONDA

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCE NZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. • Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser • Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere. • Saper riconoscere i principali elementi hardware e software	• Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni ,utilizzando parole chiave e filtri di ricerca. • Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili • Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud • Organizzare, da solo in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale • Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse. • Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.	

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere e attraverso le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti. Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali)	Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico; Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati) Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche) Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare. Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni. Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online. Conoscere come scuole, banche e comuni organizzano l'accesso online	

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche • Conoscere e rispettare i diritti d'autore. • Attribuire le fonti da cui si prende materiale online. • Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione	• Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto • Realizzare filmati e video con software e app • Realizzare podcast • Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica • Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata • Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati. • Partecipare a manifestazioni di coding e robotica • utilizzare in autonomia interfacce di programmazione • Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali. • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra)	

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
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	• Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali • Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. • Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali • Distinguere l'ambiente digitale da quello reale • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale	• Leggere il regolamento d'Istituto". • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri o Account • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile • Riflettere e identificare semplici modi per evitare i rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco • Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. • Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy.	
	• Adottare semplici	• Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale	

	atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico ...)	(Spid e identità sui social) • Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017) • Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.	
--	---	--	--

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
------------------------------	-----------	--------------------	-------------------

5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Identificare i divari di competenze digitali	• Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati • Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	• Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...) • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante) • Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. • Creare Escape Room	
---	---	---	--

■ CLASSE TERZA

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE E SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
1.4 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.5 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.6 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Essere consapevoli dell'influenza della stringa di ricerca anche in virtù della IA • Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. • Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser • Confrontare e organizzare in modo critico e consapevole le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere. • Saper gestire e interfacciare i principali elementi hardware e software	• Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni , utilizzando parole chiave e filtri di ricerca. • Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili • Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud • Organizzare, da solo in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale • Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse. • Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.	

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA', PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE

2.7 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.8 Condividere e attraverso le tecnologie digitali 2.9 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.10 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.11 Netiquette 2.12 Gestire l'identità digitale	• Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione • Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca • Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti. • Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali)	• Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico; • Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati) • Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche) • Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare. • Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni. • Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online. • conoscere come scuole, banche e comuni organizzano l'accesso online	
---	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE
3.5 Sviluppare contenuti digitali 3.6 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.7 Copyright e licenze 3.8 Programmazione	• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche • Conoscere e rispettare i diritti d'autore. • Attribuire le fonti da cui si prende materiale online. • Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione	• Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto • Realizzare filmati e video con software e app • Realizzare podcast • Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica • Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata • Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati. • Partecipare a manifestazioni di coding e robotica • utilizzare in autonomia interfacce di programmazione • Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali. • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra)	

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	CONOSCENZE E ABILITA'	RISORSE SUGGERITE

4.5 Protegger e i dispositivi 4.6 Protegger e i dati personali e la privacy 4.7 Protegge re la salute e il benessere; 4.8 Protegge re l'ambiente	● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali ● Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD ● Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. ● Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali ● Distinguer e l'ambiente digitale da quello reale ● Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) ● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale	● Leggere il regolamento d'Istituto". ● Conoscere e ricordare le credenziali dei propri o Account ● Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile ● Riflettere e identificare semplici modi per evitare rii rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). ● Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. ● Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco ● Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. ● Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy.	
--	---	---	--

		• Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale	
--	--	---	--

	● Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico ...)	(Spid e identità sui social) ● Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato ● Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. ● Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017) ● Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.	
--	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTI VI	ATTIVITA' PROPOS TE	RISORSE SUGGERITE
5.5 Risolvere problemi tecnici 5.6 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.7 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.8 Identificare i divari di competenze digitali	- Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. - Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati - Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola - Comprender e e risolvere piccoli problemi di accessibilità. - Usar e strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a	- Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...) - Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. - Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante) - Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. - Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni - Cercare ed	

	migliorare l'apprendimento. ● Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. ● Creare Escape Room	
--	---	---	--

PREMESSA ALLE ATTIVITA' DI ESEMPIO:

- Le seguenti attività sono suggerite e non sono prescrittive, fermo restando che la didattica digitale dovrebbe essere integrata nelle pratiche della didattica disciplinare quotidiana
- link ai vademecum di Verga e Giacosa —
 - Scuola Verga
 - Scuola Giacosa
- il consiglio di classe deve concordare in ottica multidisciplinare il raccordo tra le varie attività per evitare ripetizioni di attività e/o che gli allievi sviluppino solo alcune competenze;
-

ITALIANO - STORIA -

GEOGRAFIA

Produzione digitale di un testo (Word, Google Documenti...)

Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google Documenti,...) con possibilità di

inserimento immagini, mappe concettuali, tabelle, ...

Dizionari digitali

Fruizione di video didattici in rete (Youtube, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)

Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, ...)

Mappe concettuali (CMap Tools, ...)

Accedere al Web e ricercare informazioni

Libri digitali e audiolibri

Atlante digitale

MATEMATICA - SCIENZE 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, ...)

LINGUE

STRANIERE

Produzione di un testo digitale (Word, Google Documenti...)

Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione e/o di un'interazione (PowerPoint, Powtoon, Canva, Scratch,

Google Documenti,...) con eventuale inserimento di elementi interattivi (immagini, mappe concettuali, tabelle, link,

...)

Dizionari digitali

Fruizione di video didattici in rete (Youtube, ...)

Realizzazione di video didattici (Screencast-o-Matic, Final cut, ...)

Libri digitali e audiolibri

Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, (Google Moduli, Quizizz,

wordwall, liveworksheets, islcollective, ...)

TECNOLOGIA 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 (sketchup, tinkercad e stampa 3D)

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

ARTE E IMMAGINE 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, Tux 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

MUSICA 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

ED. FISICA 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

RELIGIONE 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

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno è in grado di:

- ☐ Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.
- ☐ Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento
- ☐ Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.
- ☐ Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- ☐ Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- ☐ Utilizzare software offline e online per attività di Coding
- ☐ Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
• Accede alla rete con l'aiuto del docente per ricavare informazioni. • Scrive e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette • Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi	• Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. • Costruisce tabelle di dati • Accede alla rete per ricercare informazioni. • Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	• Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. • Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli • Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie. • Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	• Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. • Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; • organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici. • Collega file differenti. • Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali. • Rispetta la netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), evitandoli. • Conosce le modalità di segnalazione di eventuali pericoli in rete.

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.”

Avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curricolo digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici.

TRAGUARDI FORMATIVI		
Al termine della Scuola dell'INFANZIA	Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado
● Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali per orientarsi nel mondo dei simboli e delle tecnologie.	● Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. ● Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie. ● Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni ● Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	● Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. ● Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago ● Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni ● Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all'uso delle tecnologie, anche informatiche.