

ISTITUTO COMPRENSIVO "PIETRO DA CEMMO" - CAPO DI PONTE

Il presente curriculum fa riferimento al Quadro per le competenze digitali dei cittadini aggiornato nella versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp EDU; alle Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 che inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come "La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cyber sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico", come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale; pertanto, si tratta di attuare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto di inclusione di tutti e di ciascuno.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

• CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, conoscerne il nome e la funzione.• Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata.• Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	<ul style="list-style-type: none">• 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.	<ul style="list-style-type: none">• Le parti del computer Accendere e spegnere il pc• Desktop, mouse e tastiera• La tastiera - classe prima La tastiera con le 10 dita Come usare la tastiera• Typingclub - allenamento videoscrittura gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail• Ricerche Maestre in rete con la testa

			<ul style="list-style-type: none"> • Piattaforma GIADA Erickson
--	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</p> <p>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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). 	<ul style="list-style-type: none"> • Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Imparare a scrivere semplici testi. • Partecipare, con l'aiuto del docente, ad una videochiamata utilizzando i tasti audio e video in modo corretto. • Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola. 	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti • Manifesto della Comunicazione Non Ostile con schede didattiche • Applicazioni di Google Workspace (Meet, Classroom, Mail)

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1. Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Paint • Animated • Drawings • Animate • Wordwall • TinyTap • Educaplay • Zapycode • Pixlart • Fantavolando • Quick Draw • Digttools • Codeweek • CodyFeet • CodyColor • CodyRoby • Scratch Jr • Code.org • Learningapps • Quizizz

			• Panquiz
--	--	--	-----------

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	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	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. • Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale. • Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App ...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sui tempi e momenti di utilizzo dei media. • Riflettere e realizzare cartelloni o info grafiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. • Creare un avatar con programmi online. • Disegnare un avatar da indossare per le riprese video. 	<ul style="list-style-type: none"> • Protezione e sicurezza su internet per bambini • Interland: avventure digitali • Cittadinanza digitale • Il gioco delle emozioni per bambini • Digiface by La Digitale • Avatar Maker • Pixton

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE I 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	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi. • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet. • Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input. • Utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le partidel computer • Accendere e spegnere il pc • Mouse e tastiera • Coding umplegeed e digitale

AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA L'ALUNNO È IN GRADO DI:

- Accendere e spegnere il computer.
- Conoscere le principali parti del computer.
- Conoscere semplici programmi per disegnare e giochi didattici.
- Scrivere parole con programma di videoscrittura.
- Utilizzare il mouse e la tastiera.

AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA L'ALUNNO È IN GRADO DI:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor touch.

- Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- Usare i principali comandi della tastiera.
- Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.
- Usare software didattici.
- Conoscere le principali applicazioni della piattaforma di Istituto.

• **CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA**

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni. • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. • Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionarne il contenuto. • Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file. 	<ul style="list-style-type: none"> • In rete con la testa • Ricerche maestre • Ti presento Windows • Wordwall- Ricerche in rete • Symbaloo • Utilizzo di Drive, Office, Libreoffice

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</p> <p>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Conoscere le diverse 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola (Teams). • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Teams). • Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità. 	<ul style="list-style-type: none"> • L'impronta digitale • Attività di cittadinanza digitale • Linoit • Padlet • Symbaloo • Excalidraw • Applicazioni di Google Workspace • Whiteboard

<p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare con una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette). • Avviarsi all'utilizzo corretto della propria identità digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. • Conoscere la propria "impronta digitale". • Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari. 	
--	---	--	--

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1. Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare. • 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...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere in formato digitale un testo. • Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte. • Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice. • Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente. • Elaborare da un testo una mappa concettuale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anymaker • Google Presentazioni • Canva • Ed Puzzle • CodeWeek • L'ora del codice • CodyFeet • CodyColor • CodyRoby • Scratch Jr • Code.org

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Segui le tracce digitali • Alla scoperta del web • Cosa è Internet • Vivi Internet al meglio • Il potere delle parole • Materiali didattici -Ludoteca • Impronta digitale • Space Shelter (proteggersi online) • Detective per un giorno • I super Errori nel Web

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE I PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p> <p>5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi. • Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il gioco della Rete • Computer: Hardware • Escape Room • Come si apre una cartella • Il device misterioso • Digital storytelling • Esploriamo ilWeb • Canva

	risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..).		
--	---	--	--

AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA L'ALUNNO È IN GRADO DI:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor Touch.
- Utilizzare il mouse e tastiera. Creare e salvare una cartella personale. Aprire e chiudere un file.
- Completare mappe utili per lo studio predisposte dal docente.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding)

AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA L'ALUNNO È IN GRADO DI:

- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- Usare la formattazione del paragrafo.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding)

AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA L'ALUNNO DEVE SAPER:

- Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta.
- Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail), ricerca e svago.
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche
- Conoscere i più comuni motori di ricerca.
- Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione.

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 apps.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
- Inizia a riconoscere alcuni rischi relativi alla navigazione in rete.

- 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
<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • In coppia, e/o da solo con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici. • Utilizza i principali componenti del PC, in particolare tastiera, stampante e mouse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Da solo, con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici. • Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni. • Con l'aiuto del docente scrive testi, li salva; inserisce immagini/forme/tabelle 	<ul style="list-style-type: none"> • In autonomia utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici. • Accede alla rete 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. • Realizza e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.