

ISTITUTO COMPRENSIVO "PIETRO DA CEMMO"

INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA I GRADO

Via Aldo Moro, 7 25044 CAPO DI PONTE (BS)

Tel. 0364-42053

Email: bsic81800e@istruzione.it - PEC: bsic81800e@pec.istruzione.it Codice fiscale 90009530172

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.

CURRICULO DIGITALE SCUOLA DELL' INFANZIA**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	• Scegliere, riconoscere e selezionare apps specifiche sulla LIM. • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico.	• Utilizzo delle icone sul dispositivo. • Esecuzione di un'attività.	• You Tube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono scegliere contenuti in base alle fasce d'età • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti
---	---	---	--

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	• Usare la funzione touch alla LIM. • Usare le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali per giocare, guardare immagini e storie. • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con l'aiuto del docente. • Rispettare i turni di parola durante una discussione in presenza e/o a distanza con il supporto di un adulto. • Rispettare il proprio spazio sullo schermo della LIM.	• Giochi che prevedono l'utilizzo della superficie interattiva (schermo touch screen) con le dita e l'utilizzo della penna capacitiva. • Utilizzo delle apps attraverso le azioni di iniziare, interrompere, ripartire. • Esperienze (giochi, ...) che prevedano l'applicazione di regole e una turnazione. • Proposte di gioco che favoriscano il rispetto delle regole condivise. • Utilizzo di emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nell'utilizzo della strumentazione digitale.	• You Tube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono scegliere i contenuti in base alle fasce d'età • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti • Percorsi su grandi scacchiere – pavimento – griglie con robot educativi (Bee-Bot, Blue-Bot) • Codeweek • Schede didattiche e libri digitali

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE

3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	• Muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni. • Leggere un codice e seguire una sequenza con le frecce direzionali per progettare percorsi. • Eseguire le prime esperienze con le Bee-Bot o Blue – Bot. • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con l'aiuto del docente. • Usare semplici programmi di grafica.	• Giochi motori nello spazio con il corpo. • Esecuzione di semplici percorsi. • Giochi su una scacchiera seguendo le frecce unidirezionali. • Verbalizzazione di un percorso. • Accendere e spegnere il dispositivo. • Programmare i dispositivi per svolgere percorsi sulla scacchiera. • Esecuzione di un'attività: scelta dell'icona, selezione degli strumenti grafici, dei colori.	Pixel Art • ZaplyCode Coding • CodyFeet, • CodyColor, • CodyRoby • ScratchJr • Code.org • Wardwall • Learningapps Prodotti digitali • Flippity • Tiny tap Grafica • Paint • App di disegno

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere;	• Utilizzare gli strumenti in modo adeguato. • Comprendere l'importanza di mantenere una posizione corretta. • Utilizzare in modo limitato le nuove tecnologie.	• Riordino della strumentazione utilizzata. • Ricerca della postura corretta durante l'attività. • Utilizzo del timer o strumenti simili.	• Interland: avventure digitali

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE I PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Descrivere in sequenza le operazioni necessarie per svolgere un'attività. • Programmare i dispositivi per	• Verbalizzare l'esperienza in piccole sequenze. • Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali.	• App Kids art • Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged)

	svolgere percorsi sulla scacchiera.	• Proposte di coding plugged e unplugged.	
--	-------------------------------------	---	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

- Maturare un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione.
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor con la super visione di un adulto.
- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive (puzzle).
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche. Sperimentare attività di coding.

ACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- Riconosce e attiva icone di un dispositivo dotato di touch screen.
- Svolge semplici attività con programmi di grafica.
- Dimostra interesse per giochi multimediali.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi per il coding.
- Riconosce i simboli.
- Esegue attività in unplugged.
- Mettere in atto comportamenti responsabili è in grado di verbalizzare l'attività.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
• Con l'aiuto dell'adulto riconosce alcune apps e utilizza la modalità di trascinamento con le dita.	• Riconosce alcune apps e utilizza la modalità di trascinamento con le dita.	• Riconosce alcune apps, utilizza la modalità di trascinamento con le dita e la penna capacitiva.	• Riconosce le apps, utilizza i vari strumenti del dispositivo, individuando quelli più adeguati all'attività proposta.
• Visiona brevi contenuti multimediali.	• Visiona brevi contenuti multimediali; è in grado di interrompere e proseguire secondo le richieste dell'insegnante.	• Visiona brevi contenuti multimediali; è in grado di regolare il volume e di rielaborare verbalmente il contenuto.	• Visiona brevi contenuti multimediali; è in grado di regolare il volume e di rielaborare il contenuto con diverse modalità.

• Con l'aiuto di un adulto esegue semplici giochi.	• Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico alla LIM.	• Esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico alla LIM.	• Esegue giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico alla LIM.
• Esegue con il supporto dell'adulto semplici comandi attraverso l'utilizzo di frecce unidirezionali.	• Esegue semplici comandi attraverso l'utilizzo di frecce unidirezionali.	• Programma i dispositivi (Bee – Bot) per svolgere brevi percorsi.	• Programma i dispositivi (Bee –Bot) per svolgere percorsi che gli consentano di raggiungere la meta e superare eventuali difficoltà.
• Rispetta le regole solo a seguito di interventi da parte dell'adulto.	• Rispetta le regole sia pur con alcune difficoltà.	• Normalmente rispetta le regole.	• Rispetta le regole.

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	• 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.	• 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.	• 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 • Piattaforma GIADA Erickson

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 attraverso le tecnologie digitali	• Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Imparare a scrivere semplici testi. • Partecipare, con l'aiuto del docente, ad	• 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

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	con gli altri in rete (Netiquette).	una videochiamata utilizzando i tasti audio e video in modo corretto. • Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola.	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
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.	• 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	• Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali.	• Riflettere sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	• Protezione e sicurezza su internet per bambini
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	• Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale.	• Riflettere e realizzare cartelloni o info grafiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali.	• Interland: avventure digitali
4.3 Proteggere la salute e il benessere	• Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App ...).	• Creare un avatar con programmi online.	• Cittadinanza digitale
4.4 Proteggere l'ambiente		• Disegnare un avatar da indossare per le riprese video.	• 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	• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi. • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding.	• Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet. • Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input. • Utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali.	• Le parti del 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
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	• 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.	• 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.	• 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
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	• Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi	• Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola (Teams). • Utilizzare i principali strumenti digitali per la	• L'impronta digitale • Attività di cittadinanza digitale • Linoit • Padlet • Symbaloo

2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	vocali, mail). • Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare. • Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto). • Comunicare con una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette). • Avviarsi all'utilizzo corretto della propria identità digitale.	comunicazione in piattaforma (Teams). • Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità. • 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.	• Excalidraw • Applicazioni di Google Workspace • Whiteboard
---	--	---	--

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	• 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	• 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.	• Anymaker • Google Presentazioni • Canva • Ed Puzzle • CodeWeek • L'ora del codice • CodyFeet • CodyColor • CodyRoby • Scratch Jr • Code.org

	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...).		
--	---	--	--

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	• 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.	• 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
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. • 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.	• Il gioco della Rete • Computer: Hardware • Escape Room • Come si apre una cartella • Il device misterioso • Digital storytelling • Esploriamo il Web • Canva

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
• 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.	• 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.	• 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	• 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.
--	--	--	---

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

• CLASSE PRIMA

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 1.2 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. • Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno. • 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. • Avviarsi ad organizzare dati e contenuti per archivarli e successivamente recuperarli.	• 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). • iniziare ad 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	• Motori di ricerca • Focus Junior • Come usare Google per trovare informazioni • Fake News • Interland • Bufalandia

		all'interno di molteplici informazioni.	
--	--	---	--

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 attraverso le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso 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 (Teams). • Inviare e-mail (destinatario, oggetto, testo ed allegato). • Partecipare ad attività di scrittura collaborativa con uso di messaggi /correzioni in documenti condivisi (Teams). • Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegati ad una mail e salvarli. • Caricare e condividere un documento. • Organizzare le cartelle in documenti.	• Dati personali e altri dati • Clip Champ • Google Workspace • Avatar Maker • La netiquette: regole per scrivere • Consapevole in rete • Canva • DigiPad • Timelinely • Prezi • Genially • Parole ostili

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali	• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una	• Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, podcast). • Scrivere in formato multimediale un dialogo	• Animaker • Storyjumper • Ourboox • Storyboard That • Google Presentazioni • Power Point • Canva

3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	codifica concordata. • Progettare e realizzare prodotti tridimensionali attraverso l'utilizzo di strumenti di modellazione.	e trasformalo 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 di coding e programmazione digitale. • Utilizzare piattaforme di coding (Scratch, MicroBit, MBot, Lego...). • Creare storie e far interagire personaggi mediante dialoghi. • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra). • Progettare e/o realizzare oggetti con software specifici	• Creazione di poster /giornale / infografica con Canva • Genially • Bock Creator - Istruzioni • Utilizzo foto e immagini – Il diritto d'autore • Infografica sui diritti di autore • Speack pic (far parlare quadri) • Interviste impossibili con Chat Animator • Flibook animazioni online • Aggie – disegnare immagini in modo collaborativo • People Art factory • Video tubtrial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio • Garage Band • Stop Motion: • GEOGEBRA • LEGO® Education Professional Development (minicorsi sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kitLEGO BRIQ e LEGO SPIKE) • Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam • Micro Bit Pagina dei progetti • Thinkercad • Inkscape
--	--	---	---

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi	• Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali.	• Leggere i documenti d'Istituto.	• Programma il futuro
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	• Conoscere e rispettare i regolamenti d'Istituto sull'utilizzo del BYOD.	• Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.	• Come difendersi dal Pishing
4.3 Proteggere la salute e il benessere	• Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui.	• Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile.	• Innovazione digitale
4.4 Proteggere l'ambiente	• 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 si utilizza il digitale. • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...).	• 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.	• Web reputation • Cybersecurity • Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale • Usare internet in sicurezza • Generazioni connesse • Sicurezza in rete • Quando ti connetti, connetti anche la testa • Il potere delle parole • Manifesto della comunicazione non ostile • Crittografare i nostri dati

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE I PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici	• Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software	• Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e	• Uso dei dispositivi a scuola • Animate Avatar • Creare Gif animate

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	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.	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. • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.	• Canva • Creare e animare personaggi online
---	---	--	---

• **CLASSE SECONDA E TERZA**

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 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	• Riconoscere le proprie esigenze di ricerca. • Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. • Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del	• 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	• Motori di ricerca • Focus Junior • Come usare Google per trovare informazioni • Fake News • Interland • Linoit • Symboloo • Scovare le bufale

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	browser. • Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere.	archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud (Teams). • 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 attraverso le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso 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	• Dati personali e altri dati • Clip Champ • Google Workspace • Avatar Marker • La Netiquette: regole per scrivere • Consapevoli in rete • Canva • DigiPad • Timelinely • Prezi • Genially • Parole ostili

		comportamento appropriato per la collaborazione online.	
--	--	---	--

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	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. • Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali. • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra).	• Storymap • Storyjumper • Book creator • Storyboard That • Podcast • Creazione di poster/ giornale/infografica con Canva • Genially • Book Creator - istruzioni • Infografica sui diritti d'autore • Interviste impossibili con Chat Animator • Stop Motion • Geogebra • LEGO® Education Professional Development • Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam • Micro: Bit Pagina dei Progetti • Pixabay immagini free • Creative Commons • Google Earth • Realtà aumentata

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	• 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 i documenti 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 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 video gioco. • 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 (SPID e identità sui social). • Comprendere come proteggere il profilo	• Come difendersi dal Pishing • Web reputation • Cybersecurity • Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale • Usare Internet in sicurezza • Sicurezza in rete • Crittografare i nostri dati • Agenda 2030 • Conseguenze climatiche • Polizia Postale – sezione approfondimenti • Generazioni connesse • Google Workspace
---	---	--	---

		sui social distinguendo tra pubblico e privato. • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo. • Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.	
--	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE I PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici	• Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.	• Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...).	• Computer: Hardware • Uso dei dispositivi a scuola
5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche	• Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati.	• Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro.	• Animate Avatar • Creare Gif animate • Canva
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola.	• Conoscere le varie periferiche (USB, stampante). • Collegare tramite Bluetooth o hotspot i dispositivi scolastici.	• Creare e animare personaggi online • Kahoot • Panquiz • Quizlet • Flippity
5.4 Identificare i divari di competenze digitali	• Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.	• Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni. • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.	• Escape Room con Google Moduli

	• Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	• Creare Escape Room.	
--	--	---	--

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	• Accede alla rete per ricercare informazioni. • Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. • Costruisce tabelle di dati. • Conosce e descrive alcuni rischi della	• Accede alla rete per ricercare informazioni confrontandole e catalogandole. • 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.	• Accede alla rete per ricercare informazioni e le rielabora. • Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. • Organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici. • Collega file differenti. • Rispetta la netiquette in rete e

e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	• Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	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.
--	--	--	---