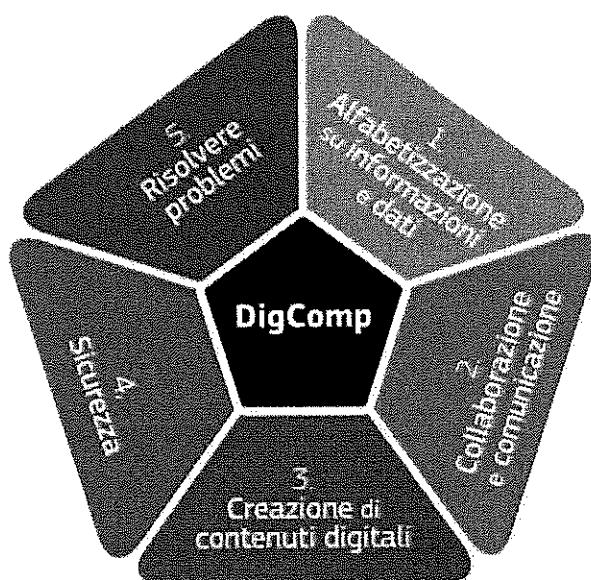




ISTITUTO COMPRENSIVO "S. Croce" Sapri (SA)
84073 Sapri (SA) VIA Kennedy C.F.84002700650 C.Mecc. SAIC878008
Tel. Fax 0973/782307 - e-mail: saic878008@istruzione.it -
pec:saic878008@pec.istruzione.it Web: www.icsantacroce.edu.it

CURRICOLO DIGITALE



INTRODUZIONE

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 individuano la **competenza digitale** tra le otto competenze chiave per l'apprendimento, poiché “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”. In tal senso si inseriscono anche le normative nazionali per quanto riguarda il mondo della scuola (**Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018**).

La competenza digitale coinvolge tutte le discipline, tutti gli ordini di scuola, attraverso il curricolo verticale.

Attraverso le varie discipline si intende attuare una didattica digitale innovativa che riconosca il ruolo sempre più importante degli strumenti digitali e dell'intelligenza artificiale (IA).

Questo curriculum digitale si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla **versione 2.2 (DigComp 2.2)** ed il **DigCompEdu** come riferimenti fondamentali.

Struttura del Curricolo digitale

Il DigComp 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 digitali	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. Risolvere i 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

CURRICOLO DIGITALE PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Già nella scuola dell'infanzia, i bambini vengono in contatto diretto con le nuove tecnologie. È importante il supporto dell'adulto affinché essi possano familiarizzare con gli strumenti digitali migliorando la capacità di attenzione, riflessione e creatività.

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	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali funzionalità per poter navigare sul Web. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo degli strumenti a disposizione nella scuola. • Utilizzo delle icone su un dispositivo. • Uso del mouse ed alcuni tasti della tastiera. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>YouTube Kids</u>, in cui è possibile individuare i contenuti visualizzabili in base all'età.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le icone dei principali strumenti di comunicazione. • Saper utilizzare tasti, pulsanti, icone, comandi vocali. • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, al computer, con la SmartTV o i tavoli interattivi. 		<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> Guardare immagini, brevi video e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> YouTube Kids Siti web di giochi interattivi proposti dai docenti. Codeweek. Schede didattiche e libri digitali.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> Descrivere ciò che vede sui dispositivi digitali. Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività. 	
2.5 Netiquette			

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	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Sperimentare semplici programmi o applicazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creare un disegno con software/apps di grafica. • Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente nello spazio con semplici comandi: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera. • Utilizzo di giochi didattici con drag and drop. 	<p>Coding:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ScratchJr • code.org • Wordwall • LearningApps <p>Grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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; 4.4 Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi impostate dai docenti/genitori. • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accedere ad un dispositivo mediante codice numerico. • Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. • Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. 	<ul style="list-style-type: none"> • Risorse online per la formazione degli alunni sulla sicurezza online.

AREA DI COMPETENZA 5. RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo. • Regolare il volume del dispositivo in uso. • Accendere e spegnere un dispositivo. • Conoscere semplici software didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere su uno schermo le icone di sistema più importanti. • Utilizzare in modo creativo applicativi e giochi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Learning Apps

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

- Iniziare ad utilizzare gli strumenti digitali.
- Guardare immagini, video e documentari sugli strumenti digitali a disposizione a scuola.
- Utilizzare semplici apps utilizzando gli strumenti digitali a scuola.
- Utilizzare le nuove tecnologie per attività ludiche e in modo creativo.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- ✓ Dimostra interesse per gli strumenti digitali a disposizione a scuola.
- ✓ Sperimenta le prime forme di comunicazione utilizzando anche le tecnologie digitali a disposizione a scuola.
- ✓ Esegue giochi di tipo logico, linguistico, matematico con gli strumenti a disposizione a scuola.
- ✓ È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<ul style="list-style-type: none"> ● Guarda brevi contenuti multimediali ● Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi utilizzando gli strumenti digitali disponibili a scuola. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Seguendo le semplici istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo logico, linguistico e matematico utilizzando gli strumenti digitali disponibili a scuola. ● Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce e individua le principali icone sul monitor dei dispositivi digitali a scuola. ● Realizza semplici elaborazioni grafiche per attività ludiche. ● Riconosce un collegamento multimediale e lo sa utilizzare. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizza le varie parti di un dispositivo in modo corretto. ● Scieglie come modificare ed integrare nuovi contenuti. ● Esegue semplici istruzioni sui dispositivi digitali per svolgere un'attività suggerita dall'insegnante.

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 informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online. • Individuare e utilizzare applicativi e software presenti sui dispositivi scuola. 	<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 file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella. • Effettuare semplici ricerche online con il supporto dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere le parti del computer - Accendere e spegnere il pc - Il desktop - Utilizzare mouse e tastiera - Utilizzare la tastiera

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le tecnologie digitali semplici in ambienti protetti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guardare immagini, brevi video e documentari educativi con la presenza dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>YouTube Kids</u> canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base all'età.
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette). 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare e interagire, con l'aiuto del docente, ad una videochiamata utilizzando i tasti audio e video correttamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti.
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio online (mittente, destinatario, oggetto, contenuto.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, in ambienti protetti. 	
2.5 Netiquette		<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete. 	

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	<ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare contenuti semplici. • Eseguire semplici istruzioni digitali per eseguire un compito. • Riconoscere un contenuto multimediale e saperlo utilizzare per compiere un'attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare giochi didattici digitali. • Creare disegni con app di grafica. • Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale. • Partecipare alla Codeweek. 	<ul style="list-style-type: none"> - Paint - Wordwall - Digitools - Codeweek - ScratchJr - code.org - Learningapps - 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"> Conoscere e rispettare le regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale. Conoscere e utilizzare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...) Conoscere alcune tecniche per evitare rischi alla salute online (riduzione del tempo di utilizzo, moderare la luminosità, adottare una postura corretta..) 	<ul style="list-style-type: none"> Riflettere, utilizzando applicativi digitali, sui tempi e le modalità di utilizzo dei media. Individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizzare cartelloni o infografiche. Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un contenuto digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> Strumenti di protezione e sicurezza su internet per bambini. “Cittadinanza digitale” “Il gioco delle emozioni per bambini” Digiface by La Digitale Avatar Maker

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere vari dispositivi digitali e le loro parti fondamentali. Utilizzare le funzioni base dei dispositivi digitali presenti a scuola. 	<ul style="list-style-type: none"> Saper accendere e spegnere monitor, pc. Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input. 	<ul style="list-style-type: none"> Le parti del computer Accendere e spegnere il pc Mouse, icone dello schermo e tastiera.

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 giochi didattici.
- Scrivere semplici parole con programma di videoscrittura.
- Utilizzare il mouse e la tastiera e conoscere le icone sullo schermo.

Al termine della classe SECONDA l'alunno è in grado di:

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

• 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	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare semplici modalità di archiviazione delle informazioni • Trovare informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete. • Organizzare 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"> • Utilizzare un motore di ricerca • Individuare una specifica cartella sul desktop, aprire e visionarne i contenuti. • Utilizzare in modo corretto la procedura per organizzare, salvare e stampare un file. 	<ul style="list-style-type: none"> - In rete con la testa - Ricerche maestre - Ricerche in rete - WordWall

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione attraverso i supporti digitali (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail) 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione (apps, mail). Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità. Utilizzare lavagne digitali. Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. 	<ul style="list-style-type: none"> Attività di cittadinanza digitale Padlet Applicazioni di Google Whiteboard
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali			
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario, oggetto, contenuto). 		
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare un linguaggio appropriato (netiquette) 		
2.5 Netiquette			

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	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuti digitali da creare. • Utilizzare software e vari applicativi per la creazione di semplici contenuti digitali • Utilizzare in modo semplice la formattazione del testo. • Completare la presentazione multimediale sulla scorta di un modello fornito dal docente. • Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online. • Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni. • Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili online (immagini, audio, video...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere un testo in formato digitale. • Ideare un breve racconto per immagini utilizzando applicativi online. • Completare una breve presentazione utilizzando i modelli proposti. • Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice. • Riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto online. • Elaborare una semplice mappa concettuale partendo da un testo. 	<ul style="list-style-type: none"> - StoryJumper - BookCreator - Canva - Ed Puzzle - CodeWeek - L'ora del codice - ScratchJr - code.org

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"> • Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie. • Sapere che molti servizi online utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari. • Proteggere i dispositivi che si utilizzano e i contenuti digitali. • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli degli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rispettare i vari regolamenti dell'Istituto sull'uso dei dispositivi digitali. • Scegliere password sicure • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. • Riconoscere e sapere limitare i momenti di utilizzo di strumenti digitali durante la giornata per preservare il proprio benessere e la propria salute. • Eliminare le password salvate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cosa è Internet (schede didattiche) • Vivi Internet al meglio • Il potere delle Parole • Impronta digitale • Space Shelter (proteggersi online) • Detective per un giorno • I super Errori nel Web

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	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i vari dispositivi digitali e le loro parti fondamentali. • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi digitali. • Utilizzare semplici software didattici per il coding. • Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione di piccoli problemi tecnici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei vari dispositivi digitali. • Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi a quella dell'Istituto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escape Room • Digital storytelling • Canva

Al termine della classe TERZA l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il monitor touch in classe.
- Utilizzare il mouse e tastiera. Creare e salvare una cartella. Aprire e chiudere un file.
- Completare mappe utili per lo studio predisposte dall'insegnante.
- Utilizzare semplici elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Usare semplici software didattici.
- Eseguire ricerche online sotto la guida dell'insegnante.
- 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 concettuali.
- Usare la formattazione del paragrafo.
- Usare semplici software didattici.
- Eseguire ricerche online sotto la guida dell'insegnante.
- Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding).

Al termine della classe QUINTA l'alunno è in grado di:

- Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta.
- Utilizzare la rete, con la guida del docente, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e gioco.
- 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 multimediale.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

• AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- ✓ Conosce gli elementi basilari che compongono un pc.
- ✓ Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti in formato digitale.
- ✓ Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- ✓ Sa utilizzare applicazioni e semplici software.
- ✓ Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per cercare, presentare, scambiare informazioni.
- ✓ Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti sicuri.
- ✓ Conosce i principi base del coding.
- ✓ Mette in atto pratiche per ridurre il proprio tempo online per proteggere il proprio benessere e la propria salute.
- ✓ Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA				
AREA DI COMPETENZA	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDI	LIVELLO AVANZATO
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Svolge compiti semplici in situazioni note. Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basili regole e procedure apprese. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite. Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Svolge compiti e risolve problemi mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità, propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli. Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici.
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Produce semplici elaborati digitali solo guidato dall'insegnante Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.	Produce elaborati digitali con la supervisione dell'insegnante.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, in autonomia.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati in autonomia. Conosce le regole del copyright.
4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Utilizza in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Utilizza in modo responsabile e critico le Tic. Utilizza le regole della netiquette.
5. RISOLVERE PROBLEMI	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

■ CLASSE PRIMA

AREA 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	<ul style="list-style-type: none"> • Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti online. • Accedere a dati/informazioni su siti e pagine web e saperli valutare. • Saper riconoscere e informazioni attendibili e distinguerle da quelle non attendibili (fake news), da fatti, opinioni e teorie. • Organizzare dati e contenuti per archiviarli per poi recuperarli successivamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare informazioni in virtù della guida del docente. • Utilizzare semplici strategie di ricerca delle informazioni (attraverso l'uso delle parole chiave, dei più comuni browser, dei campi della ricerca avanzata). • Individuare informazioni affidabili. • Lavorare per riconoscere informazioni attendibili e saperle distinguere da quelle non attendibili. • Identificare argomenti di interesse online, sapersi orientare all'interno di molteplici informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Motori di ricerca • Focus Junior • Come usare Google per trovare informazioni • Fake News

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA A	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> Sapere che cos'è un'identità digitale. Interagire utilizzando le più diffuse tecnologie digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia online e sui rischi a ciò collegati. Inviare e-mail inserendo destinatario, oggetto, testo, contenuto ed eventuali allegati. Partecipare ad un'attività di scrittura collaborativa con uso messaggi/correzioni in documento condiviso. Scaricare documenti di diverso formato (immagini, file word, PDF) ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli per poi utilizzarli. Caricare e condividere un documento. Organizzare i documenti in cartelle. 	<ul style="list-style-type: none"> Avatar Maker La Netiquette: regole per scrivere
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			

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	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare prodotti multimediali di vario tipo sia individualmente che in modalità collaborativa. • Utilizzare strumenti online di programmazione per eseguire istruzioni impartite dal docente (coding). • Utilizzare strumenti supportati dall'Intelligenza Artificiale in modo consapevole, proficuo e fattivo per lo studio e l'apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare materiali condivisi formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, poster, infografiche, Podcast). • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari modelli modificando grafica e contenuto. • Realizzare un breve video con software online. • Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini rispettando i diritti d'autore. • Partecipare ad attività e di coding e di programmazione digitale. • Utilizzare piattaforme di coding (Scratch). • Creare storie e far interagire dialoghi attraverso cambi di sfondo e dialoghi sincronizzati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Storyjumper • Storyboard That • Power Point Canva • Creazione di poster / infografiche con Canva • Genially • Book Creator • Infografica sui diritti di autore • ChatterPix • Chat Animator • Geogebra • Edpuzzle

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"> • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali. • Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo degli strumenti digitali. • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (ad esempio i rischi legati alla pubblicazione di immagini/video personali). • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzando per troppo tempo gli strumenti digitali. • Adottare semplici abitudini sostenibili per proteggere l'ambiente (usare funzioni di risparmio energetico...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e riflettere sulle norme contenute nel regolamento d'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 come poster e info-grafiche. • Analizzare in modalità collaborativa e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi e degli strumenti digitali. • Stabilire delle regole per un uso sano e sostenibile de gli strumenti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cybersecurity • Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale • Generazioni connesse • Il potere delle parole • Manifesto della comunicazione non ostile

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	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola. • Individuare soluzioni per risolvere semplici problemi tecnici. • Saper selezionare gli strumenti digitali adeguati per svolgere compiti specifici, anche utilizzando strumenti supportati dall'Intelligenza Artificiale. • Comprendere e risolvere semplici problemi di accessibilità. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale per svolgere diversi compiti (consegne, lavorare in modo collaborativo a distanza, ...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi in utilizzo a scuola. • Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi della scuola e sapersi collegare. • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze studio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso dei dispositivi a scuola • Animate Avatar • Canva • Creare e animare personaggi online

■ CLASSE SECONDA E TERZA

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE E 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	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le proprie esigenze di ricerca per cercare informazioni, dati e contenuti online. • Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti online. • Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser. • Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più fonti online selezionando le più pertinenti e attendibili. • Saper riconoscere i principali elementi hardware e software. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare i più comuni e utilizzati motori di ricerca. • Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca. • Individuare informazioni e riferimenti attendibili e affidabili anche attraverso l'Intelligenza Artificiale. • Organizzare, da solo o in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale. • Identificare in siti e piattaforme online gli argomenti di interesse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Motori di ricerca • Focus Junior • Come usare Google per trovare informazioni • Fake News

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione per studiare in modo collaborativo online. 	<ul style="list-style-type: none"> Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (Cc e Ccn, inserire allegati di vario formato). 	<ul style="list-style-type: none"> Avatar Maker La Netiquette: regole per scrivere Consapevoli in rete Canva DigiPad Genially Parole ostili
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca, anche attraverso presentazioni multimediali, video, infografiche. 	<ul style="list-style-type: none"> Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche) anche in modo collaborativo e a distanza. 	
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare strumenti digitali (anche quelli supportati dall'Intelligenza Artificiale) per collaborare nella costruzione di risorse e compiti. 	<ul style="list-style-type: none"> Creare ed utilizzare diversi strumenti digitali per sottoporre quiz ai compagni. 	
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali). 	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online. 	
2.5 Netiquette			
2.6 Gestire l'identità digitale			

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	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare prodotti multimediali di vario genere (poster, presentazioni, infografiche, video) individualmente e in modalità collaborativa. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto anche attraverso strumenti supportati dall'Intelligenza Artificiale. • Realizzare filmati e video con software e applicazioni. • Creare storie e far interagire i personaggi. • Partecipare a manifestazioni di coding (Codeweek). • Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali anche utilizzando gli strumenti digitali supportati dall'Intelligenza Artificiale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Storyjumper • Book creator • Storyboard That • Podcast • Creazione di poster / giornale / infografica con Canva • Book Creator - Istruzioni • Chat Animator • Pixabay immagini free • Google Earth • Geogebra • Edpuzzle • Anatomy 360° • Human Body • PhET Interactive Simulation

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"> • Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali. • 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. • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano gli strumenti digitali per troppo tempo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere e riflettere sulle norme del regolamento d'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 (poster, presentazioni, video, infografiche). • Stabilire delle regole per un uso sano e sostenibile degli strumenti digitali, anche di quelli supportati dall'Intelligenza Artificiale. • Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Come difendersi dal Pishing • Cybersecurity • Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale • Sicurezza in rete • Crittografare i nostri dati • Agenda 2030 • Generazioni connesse

	<ul style="list-style-type: none"> • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili per proteggere l'ambiente (usare funzioni di risparmio energetico...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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, anche quelli supportati dall'Intelligenza Artificiale. • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...) • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di studio. • 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. • Utilizzare in modo consapevole e responsabile strumenti dell'Intelligenza Artificiale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Animate Avatar • Canva • Creare e animare personaggi online • Kahoot • Panquiz • Quizlet

○ **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 gli strumenti digitali supportati dall'Intelligenza Artificiale.
- ✓ Utilizzare il PC, periferiche e programmi.
- ✓ Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- ✓ Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e gioco.
- ✓ 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 INTERMEDI	LIVELLO AVANZATO
<ul style="list-style-type: none"> • Accede alla rete con l'aiuto del docente per ricavare informazioni. • Scrive e invia in autonomia mail rispettando le principali regole della netiquette. • Conosce alcuni rischi della navigazione in rete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. • Accede alla rete per ricercare informazioni. • Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso degli strumenti digitali e adatta i comportamenti sicuri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di modificarli inserendo immagini, disegni e grafici. • 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 degli strumenti digitali, adotta i comportamenti sicuri. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Confronta le informazioni reperite in rete. • Rispetta la netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), evitandoli.

TRAGUARDI FORMATIVI		
Al termine della Scuola dell'INFANZIA	Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali per orientarsi nel mondo dei simboli e delle nuove tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni, anche con strumenti digitali che utilizzano l'Intelligenza Artificiale. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e gioco. • 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 nuove tecnologie.

