



Ministero dell'Istruzione e del Merito

ISTITUTO COMPRENSIVO DI PONTE SAN PIETRO

Scuola dell'Infanzia Briolo - Scuole primarie Villaggio, Locate e Ponte S. Pietro – Scuola in Ospedale

Scuola Secondaria 1° Grado - Via Piave, 15 – 24036 Ponte San Pietro (BG)

Tel.: 035/611196 – Fax 035/4376720 Cod. Fisc: 91025820167 – Cod. Mecc. BGIC86600B

email: bgic86600b@istruzione.it – bgic86600b@pec.istruzione.it

sito web: www.icpontesanpietro.edu.it

CURRICULUM DIGITALE

Allegato al PTOF 2025-2028



PREMESSA

Il presente Curriculum Digitale dell'Istituto Comprensivo di Ponte S. Pietro nasce dall'esperienza maturata negli anni dal nostro Istituto, da riferimenti a documenti simili di altri istituti, e dal documento europeo DigComp 2.2, di cui si seguono le sezioni e gli obiettivi fondamentali.

Le Nuove Raccomandazioni europee relative alle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 2018, in riferimento alla competenza digitale, riporta:

“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 cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.”

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. Le competenze digitali sono trasversali, poiché interessano ogni disciplina e si intrecciano con tutte le altre competenze. Si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso la sperimentazione di metodologie didattiche innovative. Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi. Lavorare sulle competenze digitali implica, sempre, anche un approccio inclusivo e collaborativo, che stimoli gli studenti ad interagire in modo costruttivo con i compagni.

Il nostro Istituto intende, da sempre, promuovere le competenze digitali accompagnando anche i docenti in questo percorso. Ormai da alcuni anni, vengono realizzati annualmente momenti di formazione e scambio di esperienza in questo ambito, al fine di favorire anche la crescita professionale.

Il Curriculum Digitale del nostro Istituto fa riferimento ai seguenti documenti:

- ✓ **Indicazioni Nazionali 2012**
- ✓ **Piano Nazionale Scuola Digitale 2015**
- ✓ **Linee guida per la certificazione delle competenze 2017**
- ✓ **Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018**
- ✓ **Piano Scuola 4.0 2022**
- ✓ **DigComp 2.2 - Il Quadro delle Competenze digitali per i Cittadini**

Il presente documento ha l'obiettivo di accompagnare la progettazione didattica fornendo a docenti e famiglie non solo obiettivi, ma spunti concreti di lavoro, che potranno nel tempo e con l'applicazione essere modificati e approfonditi.

Struttura del Curricolo digitale

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

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5 Netiquette
	2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere
	4.4 Proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

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

AREA DI COMPETENZA 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	Con la supervisione dell'insegnante: <ul style="list-style-type: none"> ● approcciare ad un primo utilizzo dello strumento tecnologico per scoprirne funzioni ed usi; ● giocare con strumenti multimediali e non; ● introduzione al coding e al pensiero computazionale ● individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante; ● utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Prendere familiarità con gli strumenti tecnologici a scuola ● Usare i media come input creativi ● Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico matematico e topologico nel rispetto delle regole ● Realizzare disegni con programmi di grafica ● Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici per accrescere il piacere dell'ascolto ● Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi per arricchire l'esperienza linguistica ● Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Video tutorial ● 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 ● I Theatre ● Active Floor ● I code ● LEGO ● Cubotto

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

- ✓ Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali
- ✓ Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- ✓ Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor.
- ✓ Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive (puzzle).
- ✓ Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante i bambini di 5 anni sono in grado di:

- ✓ visionare immagini e filmati
- ✓ iniziare ad usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)
- ✓ ascoltare e comprendere semplici consegne operative
- ✓ giocare con le tecnologie per abbinare, scegliere, ricercare, creare.
- ✓ padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie
- ✓ realizzare semplici elaborazioni grafiche
- ✓ condividere un gioco, rispettare il proprio turno e le regole del gioco e dare il proprio contributo

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<ul style="list-style-type: none">● Visiona brevi contenuti multimediali● Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer	<ul style="list-style-type: none">● Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo.● Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input.● Conosce le persone a cui far riferimento in caso di necessità	<ul style="list-style-type: none">● Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre.● Realizza semplici elaborazioni grafiche.● Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged.● Conosce le persone a cui far riferimento in caso di necessità	<ul style="list-style-type: none">● Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre.● Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti● Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

• CLASSE PRIMA 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, ne conosce il nome e la funzione. ● Touch screen ● Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata offline. ● 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 con il supporto dell'insegnante. ● Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato; ● Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte; ● Ritrovare file archiviati. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Le parti del computer ● Accendere e spegnere il pc ● Il desktop ● Mouse, tastiera e touch ● Programmi propedeutici all'uso del mouse e della tastiera open source

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>2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare tecnologie digitali semplici per interagire 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. ● 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. ● Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile 	<ul style="list-style-type: none"> ● Applicazioni di Google Workspace (Meet, Classroom, Mail) ● 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)

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 ● Scegliere modi per modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme. ● 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. ● Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici. ● On line o unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding) ● Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale ● Partecipare a Codeweek 	<ul style="list-style-type: none"> ● Paint ● Animated Drawings ● Animate ● Wordwall ● TinyTap ● Educaplay ● ZaplyCode ● Pixlart ● Fantavolando ● Quick Draw ● Digitools ● Codeweek ● CodyFeet,(per infanzia) ● CodyColor, ● CodyRoby ● ScratchJr ● Code.org ● Learningapps ● Quizizz ● Panquiz

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"> ● Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...) ● Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. ● Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale. (4/5) ● Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali sul dispositivo in uso ed utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica. ● Riflettere, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. ● Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. (4/5) ● Discutere di eventi pericolosi, del reale e del virtuale ● Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone 	<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 ● Pixton

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	<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 parti del computer ● Accendere e spegnere il pc ● Mouse e tastiera ● Coding unplugged 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, chiudere e salvare un file.
- ✓ Cercare file salvati all'interno del dispositivo.
- ✓ Aprire e chiudere un'applicazione.
- ✓ Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.
- ✓ Usare software didattici.
- ✓ Conoscere le principali applicazioni della piattaforma di Istituto.

- CLASSI TERZA E QUARTA**

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 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 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</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 parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto) ● Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette) ● Utilizzare correttamente la propria identità digitale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola. ● Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom, Meet) ● Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità ● Utilizzare lavagne digitali 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 	<ul style="list-style-type: none"> ● L'impronta digitale ● Attività di cittadinanza digitale ● Padlet ● Symbaloo ● Excalidraw ● Applicazioni di Google Workspace ● Whiteboard

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 online (immagini, audio, video...) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scrivere in formato digitale un testo ● Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. ● Tradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi online ● Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte ● Partecipare ad attività di Codeweek ● Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente. ● Riconoscere i simboli del copyright e individuarli ● in un contenuto online ● Elaborare da un testo una mappa concettuale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Anymaker ● StoryJumper ● BookCreator ● Google Presentazioni ● Canva ● Ed Puzzle ● Il copyright e il diritto d'autore ● CodeWeek ● L'ora del codice ● CodyFeet, ● CodyColor, ● CodyRoby ● ScratchJr ● code.org ● Utilizzo Foto e immagini – Il diritto d'autore ● Flibook – animazioni online

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. ● Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico. ● Eliminare le password salvate 	<ul style="list-style-type: none"> ● Segui le tracce digitali ● Alla scoperta del Web ● Cosa è internet ● Cosa è Internet (schede didattiche) ● 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 ● Proteggere i nostri dati

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 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...) 	<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 ● Utilizzare piattaforme Cloud 	<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 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 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 e applicazioni della piattaforma di istituto.
- ✓ 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 e applicazioni della piattaforma di istituto.
- ✓ 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, 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 app di Google Workspace con il proprio account studente.
- ✓ 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.
- ✓ Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- ✓ Conosce i principi base del coding.
- ✓ Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA

LIVELLO INZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<ul style="list-style-type: none"> ● Da solo o in coppia, con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici ● Utilizza con sufficiente autonomia il mouse e il touch 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base di alcuni strumenti: computer, lettore DVD, scansione di codici ● Utilizza i principali componenti del PC, in particolare tastiera, stampante e mouse. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Con l'aiuto del docente, scrive testi, li salva; inserisce immagini/forme/tabelle. ● Legge dati contenuti in grafici e tabelle. ● Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scrive, revisiona e salva in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, tabelle. ● Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. ● Realizza e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. ● Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

■ CLASSE QUINTA PRIMARIA E PRIMA SECONDARIA I GRADO

AREA 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"> ● 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. ● Organizzare dati e contenuti per archivarli e successivamente recuperarli 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca ● Riconoscere i domini più attendibili ● Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata) ● Individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili ● Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news) ● Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Focus Junior ● Interland ● Factcheckers ● Google Keep ● Internetopoli

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> <p>2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 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 digitali ● Comunicare correttamente nelle interazioni digitali 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati ● Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola ● Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato) ● Partecipare ad attività di scrittura collaborativa, tramite classe virtuale ● Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli. ● Caricare e condividere un documento. ● Organizzare in cartelle i documenti 	<ul style="list-style-type: none"> ● Google ● Workspace ● Canva ● Coggle ● Scratch ● Avatar Maker ● La Netiquette: regole per scrivere ● Consapevoli in rete ● Programma il Futuro - Cittadinanza Digitale ● Parole Ostili

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"> ● Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. ● Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti. ● Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali. ● Progettare, realizzare e programmare robot virtuali e reali attraverso l'utilizzo di piattaforme e kit specifici. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast, video, fumetti) ● Scrivere in formato multimediale un dialogo e trasformarlo in animazione. ● Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto. ● Realizzare un filmato o cortometraggio con software online. ● Scrivere in modalità collaborativa con app di scrittura online. ● Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore. ● Partecipare ad attività e gare di coding e programmazione digitale. ● Utilizzare piattaforme di coding (Scratch, Edison, Code.org, Lego...) ● Creare storie e far interagire dialoghi attraverso cambi di sfondo e dialoghi sincronizzati. ● Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Google Workspace ● Canva ● CapCut ● Storyboard That ● Scratch ● Book Creator ● PicsArt ● Lego Education ● Padlet ● GeoGebra ● Drumbit ● Wordwall ● Stop Motion ● Meet Edison

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"> ● Conoscere le regole per il rispetto e la cura delle aule e dei laboratori digitali fissi e mobili ● 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...) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere il regolamento d'Istituto. ● Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto, sapendoli inserire e rimuovere da diversi dispositivi ● Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile ● Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). ● Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. ● Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco ● Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media 	<ul style="list-style-type: none"> ● Programma il futuro ● Come difendersi dal Pishing ● Web reputation ● Cybersecurity ● Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale ● Il potere delle parole ● Manifesto della comunicazione non ostile ● Poste - Educazione Digitale

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE 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> <p>5.4 Identificare i divari di competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. ● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. ● Individuare semplici 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi ● Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...) ● Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata. ● Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. ● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni ● Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Canva ● Programmare il Futuro ● Coggle ● Google Workspace

Al termine della classe PRIMA SECONDARIA 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.
- ✓ Utilizzare il proprio account scolastico su diversi dispositivi.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- ✓ Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- ✓ Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- ✓ Conosce e sa utilizzare le principali app di Google Workspace con il proprio account studente.
- ✓ 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.
- ✓ Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- ✓ Conosce i principi base del coding.
- ✓ Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

■ CLASSE SECONDA E TERZA

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"> ● 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 browser ● Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere. ● Saper riconoscere i principali elementi hardware e software 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca. ● Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca. ● Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili ● Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud ● Organizzare, da solo o 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Focus Junior ● Interland ● Factcheckers ● Come riconoscere le notizie false – Parlamento Europeo ● Google Keep ● Internetopoli

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 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 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) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico; ● Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati) ● Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche) ● Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare. ● Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni. ● Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione e comunicazione online. ● Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati, prendendone visione e capendone l'organizzazione all'accesso on line. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Google Workspace ● Canva ● Coggle ● Scratch ● Avatar Maker ● La Netiquette: regole per scrivere ● Consapevoli in rete ● Programma il Futuro - Cittadinanza Digitale ● Parole ostili

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"> ● 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 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto ● Realizzare filmati e video con software e app ● Realizzare podcast ● Realizzare contenuti per gli account scolastici social sotto la guida del docente ● Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica ● Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata ● Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati. ● Partecipare a manifestazioni di coding e robotica ● Utilizzare in autonomia interfacce di programmazione ● Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali. ● Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Generazioni Connesse - Diritto d'autore ● Google Earth ● Google Workspace ● Canva ● CapCut ● Storyboard That ● Scratch ● Book Creator ● PicsArt ● Lego Education ● Padlet ● GeoGebra ● Drumbit ● Wordwall ● Stop Motion ● Meet Edison

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"> ● Conoscere le regole per il rispetto e la cura delle aule e dei laboratori digitali fissi e mobili ● 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...) 	<ul style="list-style-type: none"> ● Leggere il regolamento d'Istituto". ● Conoscere e ricordare le credenziali dei propri 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 videogioco ● Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. ● Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy. ● Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale (Spid e identità sui social) ● Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato ● Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. ● Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017) ● Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Agenda 2030 ● Polizia Postale – sezione approfondimenti ● Google Workspace ● Programma il futuro ● Come difendersi dal Phishing ● Web reputation ● Cybersecurity ● Be Safe – Kit di Cittadinanza digitale ● Il potere delle parole ● Manifesto della comunicazione non ostile ● Poste – Educazione Digitale ● Google for Education – Proteggersi da phishing e frodi

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE 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> <p>5.4 Identificare i divari di competenze digitali</p>	<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 ● Individuare le modalità più adeguate a connettere i dispositivi della scuola ● Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. ● Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. ● Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. 	<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 lavoro. ● Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante) ● Collegare tramite bluetooth o hotspot i dispositivi scolastici. ● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni ● Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. ● Creare Escape Room 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computer: Hardware ● Canva ● Kahoot ● Flippity ● Google Moduli ● Padlet

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
<ul style="list-style-type: none"> ● Accede alla rete con l'aiuto del docente per ricavare informazioni. ● Scrive e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette ● Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. ● Costruisce tabelle di dati ● Accede alla rete per ricercare informazioni. ● Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle ● Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli ● Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie ● Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi. 	<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. ● Collega file differenti. ● Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali. ● Rispetta la netiquette e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), evitandoli. ● Conosce le modalità di segnalazione di eventuali pericoli in rete.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):

“L’alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

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

TRAGUARDI FORMATIVI		
Al termine della Scuola dell’INFANZIA	Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado
<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 tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. ● Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie. ● Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni ● Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell’uso delle tecnologie ● dell’informazione e della comunicazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. ● Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago ● Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d’uso più comuni ● Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all’uso delle tecnologie, anche informatiche.