



FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Istituto Comprensivo Statale Casale

Scuola dell'infanzia - Primaria - Scuola secondaria di I grado

SCUOLA AD INDIRIZZO MUSICALE



CURRICOLO DIGITALE

Premessa

La competenza digitale è un pilastro fondamentale per l'apprendimento continuo, allo stesso modo delle competenze di base linguistiche, scientifiche, civiche... tutte interagiscono alla pari, al fine di formare un cittadino esperto e responsabile. Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come capacità di utilizzare con padronanza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018). Le competenze digitali si intrecciano con le competenze sociali, le cosiddette soft skills: tali capacità si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative. 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. Questa Istituzione scolastica, nell'ambito del miglioramento della propria proposta formativa, si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali. Per raggiungere questa finalità sono necessari:

1. un chiaro e validato quadro di riferimento DigComp è il framework europeo che rappresenta un'unica e ben definita cornice per le competenze digitali necessarie ad ognuno per interagire con il mondo, apprendere e lavorare;
2. un curriculum trasversale d'istituto, che declini e concretizzi la competenza digitale nelle singole scuole.



Struttura del Curricolo digitale

Il Digicom 2.2 individua cinque aree di competenze.

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

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

DIMENSIONE 3 • LIVELLI DI PADRONANZA

BASE	1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	2	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali.
INTERMEDIO	3	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti; partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	4	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
AVANZATO	5	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi; applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	6	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti; risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata utilizzando strumenti e tecnologie digitali; integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
	8	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none"> creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione utilizzando strumenti e tecnologie digitali; proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

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

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

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

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	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"> • Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet • Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia • Ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo degli strumenti a disposizione • Utilizzo delle icone su un dispositivo • Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone. 	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p>	<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. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online 	<ul style="list-style-type: none"> • Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. • Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età. • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti • Eseguire percorsi su grandi scacchiere-pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot, Blue-Bot) • Codeweek • Schede didattiche e libri digitali

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	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"> • Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online 	<ul style="list-style-type: none"> • Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica) • Coding unplugged • Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra • attività pratiche per imparare ad inserire comandi 	<p>Pixel Art</p> <ul style="list-style-type: none"> • ZaplyCode <p>Coding:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CodyFeet, • CodyColor, • CodyRoby • ScratchJr • code.org • Wardwall <p>Learningapps</p> <p>Prodotti Digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Flippity • Tiny tap <p>Grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paint

	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica 	<p>in ordine seguendo algoritmi;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di giochi didattici con drag and drop • Utilizzo di programmi e app di grafica 	
--	---	---	--

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, 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. 	<p>Protezione e sicurezza su internet per bambini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interland: avventure digitali

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; • Regolare il volume e la luminosità; • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo • Conoscere 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato; • Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged) • App Kids art

	semplici software didattici <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..) 		
--	--	--	--

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.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

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

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<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 pericolo 	<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 per svolgere un problema. • Riconosce un collegamento multimediale e vi accede. 	<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

CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' SUGGERITE	RISORSE SUGGERITE
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, ne conosce il nome e la funzione. • Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online. • Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo. 	<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...). • Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante • Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le parti del computer - Accendere e spegnere il pc - Il desktop - Mouse e tastiera - La tastiera - usare la tastiera

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p>	<p>Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'importanza delle 	<ul style="list-style-type: none"> • Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età

2.5 Netiquette	parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette) <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola. • Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete 	<ul style="list-style-type: none"> • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti
----------------	---	---	---

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 	Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo. <ul style="list-style-type: none"> • Creare disegni con app di grafica. Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale	<ul style="list-style-type: none"> - Paint - Animated Drawings - Animate - Wordwall - TinyTap - Educaplay - ZaplyCode - Pixlart - Fantavolando - Quick Draw

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	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"> • Sperimentare e rispetta le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. • Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale. 	Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. Disegnare un	Cittadinanza digitale Il gioco delle emozioni per bambini

	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...) • Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...) 	avatar da indossare per le riprese video. Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone	
--	---	---	--

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali •Utilizzare le funzioni base dei dispositivi	Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet • Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del computer • Accendere e spegnere il pc • Mouse 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 parole con programma di videoscrittura.
- Utilizzare il mouse e la tastiera.

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

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor touch.
- Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- Usare i principali comandi della tastiera.
- Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA**AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI**

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' SUGGERITE	RISORSE SUGGERITE
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete • Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali • Salvare un documento o file in una cartella. • Avviare la procedura per stampare un documento 	<ul style="list-style-type: none"> • Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca • Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionarne il contenuto • Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file 	<p>IN RETE CON LA TESTA</p> <p>RICERCHE MAESTRE</p> <p>TI PRESENTO WINDOWS</p>

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</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 	<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 	<p>EMAIL SPIEGATA AI BAMBINI</p> <p>LAVAGNA DIGITALE</p> <p>COMUNICAZIONE ON LINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicazioni di Google Workspace

	<p>da utilizzare.</p> <ul style="list-style-type: none"> •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 	<p>condivisione di un documento secondo varie modalità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione • Conoscere la propria "impronta digitale" • Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari 	
--	--	---	--

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione</p>	<p>elenca ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 	<p>Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare disegni con app di grafica. <p>Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Paint - Animated Drawings - Animate - Wordwall - TinyTap - Educaplay - ZaplyCode - Pixlart - Fantavolando - Quick Draw

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p>	<p>Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali</p>	<p>Saper accendere e spegnere monitor, pc e</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le parti del computer • Accendere e

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	•Utilizzare le funzioni base dei dispositivi	tablet • Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input	spegnere il pc • Mouse e tastiera
--	--	---	--------------------------------------

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	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"> • Sperimentare e rispetta le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. • Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale. • Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...) • Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...) 	<p>Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali.</p> <p>Disegnare un avatar da indossare per le riprese video.</p> <p>Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone</p>	<p>Cittadinanza digitale</p> <p>Il gioco delle emozioni per bambini</p>

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.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding)

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

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

Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

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

• 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 G-suite 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.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' SUGGERITE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;	Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca.	https://it.padlet.com/ https://www.pearltrees.com/ www.wakelet.com
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, applicando strategie personali;	Ricerca le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.	tecnologiaduepuntozero.it
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• organizzare informazioni, dati e contenuti affinché	Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e	

	<p>possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);</p>	<p>recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale.</p> <p>Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie.</p> <p>Organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti);</p> <p>Identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto;</p> <p>Identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni;</p> <p>Identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento;</p>	
--	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; 	Google Workspace Office 365 Education Padlet Digipad

<p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> • presentare/espone in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare nella costruzione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non). 	<ul style="list-style-type: none"> • inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; • inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; • valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. • creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone; • modificare le impostazioni di condivisione; • illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; • informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità; • Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. 	<p>Canva Adobe Express Timeline Genially Prezi Generazione Connesse Parole Ostili</p>
---	--	---	--

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione</p>	<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<p>In modalità offline:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; - completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; - realizzare un filmato/video come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online. <p>Utilizzare Scratch, Lego, o ambienti simili per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni rotatorie; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - Coding; - partecipare alla CodeWeek; <p>Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; 	<p>Esempi di Mappa concettuale con Canva mappa canva google earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini.</p>

		<p>preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante;</p> <ul style="list-style-type: none"> - aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; - chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale. 	
--	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 4: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	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>	<p>Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</p> <p>Avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;</p> <p>Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;</p> <p>Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</p> <p>Scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati</p>	<p>Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password.</p> <p>Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti).</p> <p>Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria</p>	<p>Cittadini digitali Pearson</p> <p>https://generazioniconnesse.it/</p> <p>https://unric.org/it/agenda-2030/</p> <p>Punto di non ritorno (dacufilm)</p>

	<p>alla pubblicazione di immagini personali);</p> <p>Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;</p> <p>Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);</p> <p>Essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.</p>	<p>privacy e quella dei propri compagni di classe.</p> <p>Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti).</p> <p>Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</p> <p>Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali).</p> <p>Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie.</p>	
--	--	--	--

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.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a 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.</i>
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici;
2. COMUNICAZIONE	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	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. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato 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.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

Scuola secondaria di primo grado

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
2. COMUNICAZIONE	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. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elaborate in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti 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 (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.
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. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando 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. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato 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.