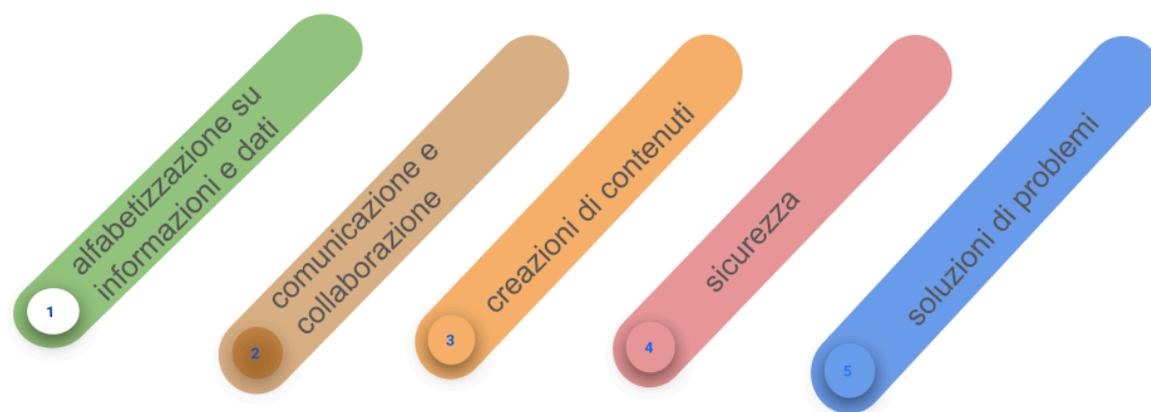


ISTITUTO COMPRENSIVO “ BERNARDO DOVIZI”

Via F. Turati, 1/R 52011 Bibbiena (AR) ARIC82800R

Dirigente scolastico **ALESSANDRA MUCCI**

CURRICOLO DIGITALE DA ALLEGARE AL PTOF



PREMESSA

Il rapido sviluppo delle tecnologie digitali ha portato a una ridefinizione delle competenze necessarie per affrontare le sfide della società contemporanea. Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo del 2006, successivamente aggiornate nel 2018, hanno inserito le competenze digitali tra le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente. *“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie 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, la sicurezza, le questioni legate alle proprietà intellettuali, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”*

Tali competenze sono fondamentali per permettere agli studenti non solo di utilizzare le tecnologie in modo efficace e responsabile, ma anche di partecipare attivamente alla vita sociale, culturale e lavorativa.

Il Curricolo *Digitale* dell'Istituto Comprensivo "Bernardo Dovizi" di Bibbiena integra in modo trasversale le competenze digitali in tutte le discipline, con l'obiettivo di porre lo studente al centro del processo educativo. Attraverso l'uso consapevole e critico delle tecnologie, si mira a sviluppare capacità di problem-solving, creatività, collaborazione e analisi critica, preparandoli così a diventare cittadini digitali competenti e responsabili.

LE 5 AREE DI COMPETENZA

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

3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione

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

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

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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"> ● Esplorare ambienti digitali attraverso l'uso di applicazioni educative adatte all'età. ● Imparare a navigare su dispositivi touchscreen e interagire con applicazioni e giochi in modo guidato. ● Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi. ● Riconoscere e valutare immagini, suoni e colori all'interno di giochi o app, comprendendo semplici differenze tra contenuti. ● Iniziare a distinguere contenuti appropriati e inappropriati con il supporto dell'insegnante. ● Imparare a gestire le app digitali, come aprire e chiudere un'applicazione con il supporto 	<ul style="list-style-type: none"> ● Esplorazione e utilizzo attraverso la guida dell'insegnante, di app educative con contenuti semplici, che incoraggiano la scoperta, come quelle che mostrano immagini di animali, suoni e forme. ● Giochi interattivi che prevedono il tocco o il trascinamento di elementi sullo schermo, per iniziare a comprendere la logica della navigazione. ● Semplici esercizi per capire la logica della selezione: il bambino, guidato dall'insegnante discrimina tra immagini o suoni (ad esempio, "clicca sull'animale che fa questo verso"). ● Utilizzo delle icone su un dispositivo touchscreen ● Attività di riconoscimento:

	<p>dell'insegnante.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere semplici azioni per gestire i contenuti, come selezionare un'immagine o un suono tra diversi disponibili. 	<p>giochi che richiedono ai bambini di riconoscere e selezionare oggetti specifici, come "trova il colore rosso" o "tocca l'animale giusto".</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Giochi di confronto: attività in cui il bambino osserva immagini e impara a notare differenze, come scegliere tra immagini animate e reali, o tra immagini di oggetti simili. ● Guidati dagli insegnanti, i bambini apprendono come aprire e chiudere app e contenuti, esercitandosi a navigare tra diversi giochi o attività. ● Scelta e gestione delle immagini attraverso giochi che invitano i bambini a selezionare o spostare immagini sullo schermo, come fare una "galleria di animali" o "costruire un collage" con l'aiuto di strumenti digitali. ● Semplici attività di drag-and-drop (trascinamento) per organizzare immagini o forme su una schermata,
--	---	---

		favorendo la comprensione dei concetti base di organizzazione dei dati.
--	--	---

AREA 2. Comunicazione e collaborazione

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere che è possibile condividere contenuti digitali come foto o piccoli messaggi. ● Partecipare alla condivisione di contenuti in modo semplice e protetto. ● Introdurre i bambini al concetto di comunità digitale, mostrando come si può contribuire con messaggi positivi. ● Sviluppare atteggiamenti di rispetto e supporto reciproco in ambienti digitali. ● Collaborare con i compagni su attività di gruppo con l'aiuto di tecnologie digitali. ● Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento. ● Comprendere il concetto di buon comportamento 	<ul style="list-style-type: none"> ● Giochi collaborativi in cui i bambini possono interagire con gli altri partecipanti sullo schermo (come fare scelte o completare puzzle insieme). ● Scattare foto di disegni o lavoretti e condividerle con l'insegnante o la classe su piattaforme sicure e adatte per bambini. ● Disegnare usando app e condividere i propri lavori digitali con la classe attraverso un display o proiettore. ● Registrare e condividere brevi messaggi vocali o canti con i compagni. ● Ascoltare, registrare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. ● Conversazioni guidate su come comportarsi online,

	<p>online .</p> <ul style="list-style-type: none">● Imparare alcune semplici regole di comportamento durante le attività digitali, come aspettare il proprio turno e parlare con rispetto.	<p>ascoltando e rispettando gli altri anche attraverso il digitale.</p> <ul style="list-style-type: none">● Creazione di un progetto di classe per esempio un collage digitale con le foto o i disegni di tutti, per mostrare come si può “costruire qualcosa insieme”.● Utilizzo di app che permettono ai bambini di disegnare insieme, aggiungendo ciascuno un proprio elemento.● Creazione di storie digitali di gruppo, dove ogni bambino aggiunge un’immagine o una parola.● Discussioni con esempi pratici sulla gentilezza online, per imparare a dire “per favore” e “grazie” anche nel mondo digitale.● Giochi di ruolo digitali su come comportarsi educatamente, come salutare, attendere il proprio turno, ecc.● Visione di brevi storie animate o illustrate che insegnano le basi della netiquette e del rispetto.● Rispettare il proprio turno
--	--	---

		e lo spazio di attività.
--	--	--------------------------

AREA 3. Creazione di contenuti

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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"> • Sperimentare la creazione di contenuti digitali, come disegni, storie o foto, in modo semplice e guidato. • Imparare a utilizzare strumenti digitali di base per esprimere idee e creatività. • Introdurre il concetto di rispetto per le creazioni digitali, spiegando che è importante rispettare il lavoro degli altri. • Iniziare a capire che le creazioni digitali, come disegni e foto, appartengono a chi le ha create. • Introdurre i concetti di base della programmazione attraverso giochi e attività unplugged che sviluppano la logica e la comprensione delle sequenze (coding). 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo di app di disegno, dove i bambini possono creare immagini con il tocco dello schermo e con l'aiuto di colori, pennelli virtuali, adesivi e forme. • Attività guidate in cui i bambini scattano foto con un dispositivo, esplorando il concetto di creare immagini. • Creazione di messaggi vocali o registrazioni di storie raccontate dai bambini, per sperimentare la creazione di contenuti sonori. • Registrazioni di brevi video o attività in cui i bambini si presentano o descrivono un oggetto, aiutandoli a esprimere idee e creare contenuti multimediali. • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica.

		<ul style="list-style-type: none">● Raccontare semplici storie che spiegano che alcune immagini e musiche appartengono a chi le ha create e non possono essere usate senza permesso.● Esercizi in unplugged di programmazione a terra o sul banco in cui i bambini seguono o danno comandi a un personaggio (come "vai avanti", "salta", "gira a destra") per raggiungere un obiettivo.● Utilizzo di app di coding visuale per bambini (ES: ScratchJr) .● Attività con piccoli robot educativi,dove i bambini possono impostare una sequenza di movimenti per far muovere il robot lungo un percorso.● Creazione di storie interattive in cui i bambini selezionano semplici azioni da compiere, sviluppando così il concetto di causa-effetto e sequenza.● Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica)
--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un reticolo a scacchiera. • Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi.
--	--	--

AREA 4. Sicurezza

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a gestire e utilizzare con attenzione i dispositivi digitali. • Riconoscere l'importanza di maneggiare i dispositivi con cura. • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri. • Imparare a fare pause regolari per proteggere gli occhi e il corpo durante l'uso dei dispositivi. • Conoscere semplici comportamenti che 	<ul style="list-style-type: none"> • Esercizi pratici su come tenere correttamente tablet o dispositivi, evitando movimenti bruschi e spiegando il rischio di caduta. • Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico • Discussioni su come cavi e prese possano essere pericolosi e devono essere toccati solo dagli adulti, promuovendo la sicurezza. • Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.

<p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>aiutano a rispettare l'ambiente, come spegnere i dispositivi quando non servono.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Imparare a usare i dispositivi in modo responsabile e rispettoso verso la natura. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. ● Il gioco delle pause: gioco che alterna l'uso dei dispositivi a brevi pause. ● Regole del benessere digitale: creazione di semplici regole in classe. ● Brevi lezioni pratiche su come sedersi correttamente quando si usano i dispositivi, prevenendo cattive abitudini posturali. ● Giochi e storie che mostrano l'importanza di spegnere i dispositivi digitali quando non sono in uso per risparmiare energia. ● Storie che spiegano cosa succede ai dispositivi vecchi e perché è importante non buttarli via, ma riciclarli.
---	---	--

AREA 5. Soluzione di problemi

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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"> ● Familiarizzare con piccoli problemi tecnici comuni. ● Imparare semplici strategie per risolvere problemi con il supporto dell'adulto. ● Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo. ● Regolare il volume e la luminosità. ● Accendere e spegnere correttamente un dispositivo. ● Riconoscere situazioni quotidiane in cui la tecnologia può aiutare. ● Iniziare a identificare strumenti digitali adatti a specifiche attività, come giocare o disegnare. ● Usare dispositivi digitali per esprimere la creatività. ● Sperimentare la combinazione di immagini, suoni e parole in modo creativo. ● Imparare a chiedere aiuto quando si 	<ul style="list-style-type: none"> ● Esercitazioni in cui i bambini, con l'aiuto dell'insegnante, imparano a premere i pulsanti per accendere e spegnere i dispositivi in uso a scuola. ● Attività in cui i bambini imparano a regolare il volume quando è troppo alto o troppo basso, riconoscendo le icone del volume. ● Riconoscere le icone comuni (batteria scarica, volume disattivato, Wi-Fi) e cosa significano, per sviluppare una prima familiarità con gli avvisi. ● Giochi che esplorano i diversi usi della LIM o della digital board (per ascoltare una storia, fare un disegno) e aiutano i bambini a riconoscere quale dispositivo usare per ogni attività. ● Attività in cui i bambini scelgono un'applicazione o uno strumento specifico in base a una

	<p>incontrano difficoltà con i dispositivi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere i propri progressi e le abilità acquisite, celebrando i piccoli successi. 	<p>necessità (come un'app di disegno per colorare).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Attività con app di disegno o semplici strumenti di animazione, in cui i bambini possono creare personaggi o raccontare brevi storie visive. ● Utilizzare applicazioni che permettono ai bambini di combinare foto, adesivi e immagini, aiutandoli a esprimere idee visive in modo semplice e creativo. ● Attività in cui i bambini aggiungono suoni a immagini o creano piccole storie illustrate con registrazioni vocali. ● Abituare i bambini a chiedere aiuto per risolvere un problema con un dispositivo, imparando a riconoscere quando non sono in grado di proseguire da soli. ● Attività di riflessione con l'insegnante, dove i bambini raccontano cosa hanno imparato. ● Riconoscere i miglioramenti: attività di confronto, in cui i bambini
--	---	---

		notano i progressi fatti nel tempo.
--	--	-------------------------------------

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA l'alunno è in grado di:

- ❖ Dimostra interesse per giochi multimediali.
- ❖ Si avvicina con macchine e strumenti tecnologici con l'aiuto dell'insegnante.
- ❖ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura utilizzando anche le tecnologie digitali.
- ❖ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, anche al computer.
- ❖ È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- ❖ Esegue attività di coding unplugged e con i robottini nei reticoli.

LIVELLO DI PADRONANZA 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. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre sotto la guida dell'insegnante. • Realizza semplici produzioni grafiche. • Riconosce un collegamento multimediale e vi accede con l'aiuto dell'insegnante. 	<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 PRIME E SECONDE

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Saper navigare in ambienti digitali sicuri per esplorare immagini e video.</p> <p>Imparare a utilizzare motori di ricerca specifici per bambini o risorse digitali scolastiche.</p>	<p>Uso di strumenti di navigazione sicuri, come Kiddle o altre piattaforme adatte alla fascia d'età.</p> <p>Attività di ricerca guidata su argomenti di interesse, come animali o ambienti naturali.</p>
<p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Distinguere tra contenuti utili e non rilevanti con il supporto dell'insegnante.</p> <p>Riconoscere le fonti più affidabili, con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Comprendere la differenza tra informazioni di base e quelle più dettagliate.</p> <p>Valutare i contenuti digitali rispetto ai bisogni informativi specifici.</p>	<p>Esercizi di selezione e filtraggio di immagini pertinenti rispetto a quelle non attinenti, attraverso attività in gruppo.</p> <p>Attività di confronto tra informazioni su diversi siti, valutando quali sono più chiare e facili da comprendere.</p> <p>Discussione guidata sulla qualità delle immagini e dei testi trovati, aiutando gli studenti a identificare contenuti accurati.</p>
<p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Salvare e organizzare immagini o file su un computer o tablet.</p> <p>Creare e gestire semplici cartelle per conservare i contenuti digitali.</p> <p>Iniziare a comprendere come classificare i contenuti in base ai temi.</p>	<p>Esercizi di riconoscimento visivo per valutare la rilevanza di un'immagine rispetto a un tema specifico.</p> <p>Attività di creazione di cartelle tematiche, come "Animali" o "Piante", per organizzare le immagini scaricate.</p> <p>Esercizi pratici per salvare file in cartelle predefinite.</p> <p>Attività di archiviazione e revisione periodica dei</p>

		contenuti digitali raccolti, per abituarsi a una gestione regolare.
--	--	---

AREA 2. Comunicazione e collaborazione

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none"> ● Imparare a utilizzare strumenti digitali per interagire con i compagni e gli insegnanti. ● Esprimere idee e domande attraverso messaggi digitali (ad esempio disegni condivisi). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo di applicazioni per l'interazione di base (ad esempio piattaforme di messaggistica sicure o lavagne digitali). ● Attività che prevedono la condivisione di immagini o messaggi digitali per interagire su temi scolastici.
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper condividere semplici informazioni e risorse digitali con i compagni. ● Comprendere l'importanza di rispettare gli altri e condividere contenuti appropriati. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività di condivisione di disegni, foto o video realizzati per progetti scolastici. ● Esercizi per imparare a condividere materiali all'interno di piattaforme sicure, come Google Classroom o Padlet.
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Iniziare a comprendere il concetto di cittadinanza digitale e comportamenti positivi online. ● Partecipare a progetti digitali per sviluppare la consapevolezza sui comportamenti responsabili. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Progetti di classe che prevedano la creazione di regole di comportamento digitale. ● Discussioni guidate sulla cittadinanza digitale e sull'importanza di un comportamento rispettoso online.
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Collaborare con i compagni per realizzare progetti digitali. ● Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo in ambienti digitali. ● Conoscere le regole di buona condotta online. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Progetti di gruppo come disegni digitali collaborativi o storie illustrate. ● Utilizzo di applicazioni che consentano il lavoro di gruppo in modo semplice, come lavagne interattive digitali.
2.5 Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere il significato di netiquette e 	<ul style="list-style-type: none"> ● Esercizi di riflessione su comportamenti rispettosi

2.6 Gestire l'identità digitale	<p>iniziare ad applicarla durante l'interazione digitale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere l'idea di identità digitale e comprendere come comportarsi online. ● Riconoscere l'importanza di non condividere informazioni personali senza permesso. 	<p>e non rispettosi online.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Discussioni guidate su cosa sia il rispetto in ambiente digitale, come usare un linguaggio appropriato. ● Attività che esplorano il concetto di identità digitale e di rappresentazione online. ● Discussioni sul significato di privacy e sicurezza online, adattate all'età.
--	--	--

AREA 3. Creazione di contenuti

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare disegni, storie e semplici immagini digitali. ● Utilizzare strumenti di base per produrre contenuti visivi e testuali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzo di programmi di disegno digitale (come Paint o Tux Paint) per realizzare immagini. ● Creazione di storie con immagini, ad esempio attraverso l'uso di semplici software di presentazione.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Imparare a combinare immagini e testi per creare un contenuto completo. ● Sviluppare capacità di base di rielaborazione e modifica di contenuti digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività di produzione di contenuti visivi e testuali su temi scolastici, come racconti illustrati.
3.3 Copyright e licenze	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere che non tutti i contenuti digitali possono essere utilizzati liberamente. ● Comprendere l'importanza di rispettare il lavoro degli altri e di chiedere permesso o dare credito. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Discussioni su come riconoscere i lavori propri e quelli degli altri. ● Attività per scoprire semplici simboli di copyright e licenze sulle immagini o i contenuti digitali.
3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere i concetti base della programmazione, come sequenze e comandi. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Esercizi di riflessione su come dare credito a chi ha creato immagini, canzoni o storie. ● Utilizzo di strumenti come ScratchJr o

	<ul style="list-style-type: none"> ● Imparare a creare semplici sequenze di comandi attraverso giochi di programmazione visuale. 	<p>Bee-Bot per programmare movimenti semplici.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Attività di programmazione per risolvere problemi, come guidare un personaggio in un percorso. ● Esercizi di sequenza logica, come la creazione di storie interattive attraverso app di coding visuale.
--	---	---

AREA 4. Sicurezza

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper accendere e spegnere correttamente un dispositivo. ● Comprendere l'importanza di maneggiare con cura dispositivi come tablet e computer. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività di gioco e dimostrazioni pratiche su come accendere e spegnere i dispositivi. ● Esercizi sulla corretta pulizia dello schermo e la gestione dei dispositivi digitali. ● Conversazioni collettive sulla necessità di trattare i dispositivi con delicatezza e rispetto.
<p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere informazioni personali come nome, indirizzo e foto. ● Comprendere che non tutte le informazioni devono essere condivise online. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività di confronto sui rischi online e l'importanza degli antivirus. ● Esercizi per imparare l'importanza degli aggiornamenti software e di sistema. ● Attività per imparare a riconoscere i rischi di scaricare file da fonti non sicure e su come navigare in modo sicuro.
<p>4.3 Proteggere la salute e il benessere;</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere la necessità di pause regolari durante l'uso dei dispositivi. ● Imparare l'importanza di mantenere una postura 	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività di riconoscimento delle informazioni personali attraverso giochi o schede didattiche. ● Conversazioni collettive su cosa è appropriato

<p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>corretta e non passare troppo tempo davanti allo schermo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire buone pratiche per risparmiare energia durante l'uso dei dispositivi. • Comprendere l'importanza di non sprecare risorse digitali come la carta per le stampanti. 	<p>condividere e cosa mantenere privato.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esercizi su quando e come chiedere il permesso di condividere informazioni, come le foto di classe. • Attività che alternano uso del digitale a momenti di pausa e movimento. • Esercizi per imparare la corretta postura durante l'utilizzo dei dispositivi. • Discussioni sull'importanza di non passare troppo tempo online, attraverso l'uso di timer o giochi. • Attività che insegnano a spegnere i dispositivi quando non sono in uso. • Discussioni su come risparmiare energia, ad esempio spegnendo i computer e i tablet dopo l'uso. • Esercizi che esplorano l'idea di ridurre gli sprechi attraverso il corretto uso dei dispositivi.
---	--	---

AREA 5. Soluzione di problemi

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a gestire semplici problemi tecnici, come accendere e spegnere i dispositivi, controllare il volume e la luminosità o individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; • Saper reagire quando un'applicazione si blocca o il dispositivo non funziona correttamente 	<ul style="list-style-type: none"> • Esercizi di accensione e spegnimento di tablet o computer. • Attività pratiche per imparare a regolare il volume e riconoscere i principali comandi. • Discussioni guidate su come affrontare piccoli problemi, come riavviare un'applicazione o chiedere aiuto.

<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"> ● Riconoscere quando un'attività può essere facilitata dall'uso di un dispositivo digitale. ● Imparare a scegliere l'app o lo strumento giusto per svolgere una semplice attività. ● Sperimentare l'uso delle tecnologie digitali per creare semplici storie, disegni o collage. ● Imparare a utilizzare diverse funzioni di app di base per scopi creativi. ● Riconoscere quali attività digitali si sanno fare facilmente e quali richiedono supporto. ● Imparare a chiedere aiuto e a confrontarsi con i compagni per migliorare. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Discussioni su quando è utile utilizzare strumenti digitali per attività come disegnare, registrare la voce o fare foto. ● Esercizi su come scegliere tra diverse app per attività creative o didattiche. ● Attività pratiche che coinvolgono l'uso di diverse applicazioni per specifiche attività (ad esempio, app di disegno per illustrare una storia). ● Attività di disegno e creazione di immagini con app di disegno digitale. ● Progetti creativi che combinano testo e immagini, come la creazione di un libro illustrato digitale. ● Utilizzo di app di narrazione digitale per raccontare brevi storie con immagini e parole. ● Discussioni guidate su ciò che l'alunno sa fare con i dispositivi e su ciò che desidera imparare. ● Attività di gruppo dove si identificano i punti di forza e le aree di miglioramento nelle competenze digitali. ● Attività di peer learning per scambiarsi consigli su attività semplici, come l'uso di app di disegno o narrazione.
--	---	---

❖ CLASSI TERZE QUARTE E QUINTE

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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"> ● Utilizzare motori di ricerca e siti educativi per trovare informazioni su specifici argomenti. ● Applicare semplici criteri di ricerca per filtrare i risultati in base alle proprie necessità. ● Riconoscere contenuti digitali attinenti, escludendo informazioni irrilevanti. ● Saper distinguere tra fonti autorevoli e non affidabili. ● Identificare informazioni rilevanti e comprendere la differenza tra opinioni e fatti. ● Sviluppare una capacità iniziale di valutazione critica delle fonti online. ● Salvare, nominare e organizzare in modo accurato i contenuti digitali secondo criteri tematici. ● Utilizzare strumenti di archiviazione digitale per gestire file e contenuti scolastici. ● Rivedere e aggiornare regolarmente i contenuti digitali raccolti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività di ricerca strutturata su temi di studio, come la storia o le scienze. ● Uso di filtri di ricerca avanzati, ad esempio, per immagini e video legati al tema trattato. ● Esercizi pratici per limitare i risultati di ricerca a determinati tipi di contenuti (es. immagini, testi, video). ● Confronto tra articoli o contenuti digitali di diverse fonti per discutere l'affidabilità. ● Attività di valutazione di immagini e testi, identificando caratteristiche di qualità. ● Esercizi di riflessione guidata su come valutare contenuti promozionali rispetto a contenuti informativi. ● Attività di creazione di una struttura di cartelle tematiche per archiviare ricerche e materiali. ● Esercizi di organizzazione di contenuti per progetti scolastici, con denominazione e suddivisione tematica. ● Progetti che prevedano la revisione e l'aggiornamento di archivi digitali per sviluppare abilità di gestione a lungo termine.

AREA 2. Comunicazione e collaborazione

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare strumenti digitali per comunicare idee in modo autonomo e appropriato. ● Essere in grado di individuare in una mail: mittente, destinatario, oggetto della email ecc. ● Riconoscere come adattare il linguaggio e i contenuti ai diversi contesti digitali. ● Condividere informazioni, presentando contenuti adeguati al pubblico digitale. ● Riconoscere e rispettare il diritto di condivisione delle informazioni online. ● Saper riconoscere comportamenti positivi e negativi nel contesto digitale. ● Partecipare attivamente in progetti che promuovono la cittadinanza digitale. ● Collaborare in modo produttivo con altri in progetti digitali. ● Sviluppare capacità di lavoro di gruppo anche a distanza, utilizzando tecnologie collaborative. ● Applicare la netiquette in tutte le interazioni digitali. ● Riconoscere e prevenire comportamenti inappropriati online, come il cyberbullismo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività di comunicazione su piattaforme digitali scolastiche, come forum di discussione o Google Meet. ● Progetti di interazione digitale su temi scolastici con l'uso di e-mail o messaggi scritti (corrispondenza virtuale con altre scuole, anche estere). ● Progetti di ricerca e condivisione dei contenuti con compagni su piattaforme sicure. ● Attività che richiedono di selezionare contenuti pertinenti e prepararli per la condivisione con i compagni. ● Creazione di un "codice di cittadinanza digitale" di classe con il contributo di tutti gli studenti. ● Progetti e attività che promuovono un uso sicuro e responsabile delle tecnologie digitali. ● Progetti di gruppo, come la creazione di presentazioni, racconti digitali o brevi video. ● Utilizzo di strumenti collaborativi come Google Drive e Jamboard per attività condivise. ● Conversazioni collettive e attività pratiche su

digitale	<ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere e proteggere la propria identità digitale, imparando cosa è appropriato condividere. ● Riconoscere l'importanza di costruire una reputazione digitale positiva. 	<p>comportamenti corretti e scorretti in vari contesti digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Simulazioni di situazioni online per identificare i comportamenti da adottare o evitare. ● Attività che aiutano gli studenti a riflettere sul tipo di informazioni che condividono online. ● Discussioni sul tema della reputazione digitale e dell'impatto delle azioni online a lungo termine.
-----------------	--	---

AREA 3. Creazione di contenuti

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Creare presentazioni multimediali complete con testo, immagini e audio. ● Sviluppare brevi video o semplici storie digitali su temi scolastici. ● Integrare elementi visivi, audio e testuali per creare prodotti digitali. ● Rielaborare contenuti esistenti per creare progetti personali e originali. ● Riconoscere le principali licenze (come Creative Commons) e rispettare il copyright. ● Saper distinguere tra contenuti utilizzabili 	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività di creazione di presentazioni su argomenti scolastici utilizzando PowerPoint o Google Slides. ● Esercizi di montaggio di brevi video, come racconti o esperimenti, utilizzando app di editing di base. ● Progetti di scrittura e registrazione di brevi narrazioni audio per integrarle in video o presentazioni. ● Progetti di creazione di collage digitali che combinano testo e immagini su temi scolastici. ● Attività di remix di immagini e audio, aggiungendo elementi

<p>3.4 Programmazione</p>	<p>liberamente e quelli che richiedono permesso o attribuzione.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Imparare a programmare utilizzando Scratch o altri linguaggi di programmazione visuale. ● Creare semplici animazioni e storie interattive attraverso l'uso del coding. 	<p>per rielaborare contenuti digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creazione di storie digitali che combinano video, immagini e musica per raccontare un tema. ● Discussioni sui concetti di copyright e sulle tipologie di licenze per l'uso di immagini e musica. ● Attività che prevedono la ricerca di immagini e suoni liberi da copyright. ● Progetti che richiedono l'inserimento dei crediti per i materiali usati, con l'uso di risorse aperte. ● Utilizzo di Scratch per sviluppare brevi storie interattive, giochi o animazioni. ● Esercizi di programmazione che includono l'uso di cicli, condizioni e sequenze per risolvere problemi. ● Progetti di programmazione collaborativa, dove i compagni lavorano insieme per creare un piccolo gioco o animazione.
----------------------------------	---	--

AREA 4. Sicurezza

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Saper utilizzare le basi dei software antivirus e comprendere l'importanza degli aggiornamenti. ● Riconoscere i rischi di scaricare file da fonti sconosciute. ● Imparare a utilizzare password sicure e a 	<ul style="list-style-type: none"> ● Attività di discussione sui rischi online e l'importanza degli antivirus. ● Esercizi per imparare l'importanza degli aggiornamenti software e di sistema. ● Attività per imparare a riconoscere i rischi di

<p>personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere;</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>non condividerle con estranei.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprendere che la condivisione di informazioni personali online deve essere fatta in modo consapevole e responsabile. ● Riconoscere l'importanza di fare pause regolari e di mantenere una postura corretta durante l'uso del computer. ● Conoscere l'impatto dell'uso eccessivo degli schermi sulla salute e adottare abitudini che favoriscono il benessere. ● Riconoscere come il consumo di energia dei dispositivi digitali influisce sull'ambiente. ● Adottare buone pratiche per il risparmio energetico e lo smaltimento corretto dei dispositivi. <p style="text-align: center;">:</p>	<p>scaricare file da fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ● non sicure e su come navigare in modo sicuro. ● Esercizi su come creare e ricordare password sicure e consigli pratici per mantenerle protette. ● Discussioni sulla privacy online e su come scegliere quali informazioni personali condividere. ● Attività che esplorano i rischi della condivisione di informazioni private in modo irresponsabile e come proteggere i propri dati personali. ● Attività per l'alternanza tra tempo online e momenti di attività fisica. ● Esercizi per imparare la postura corretta durante l'uso del computer e delle tecnologie. ● Discussioni guidate sull'uso equilibrato dei dispositivi digitali e la gestione del tempo davanti allo schermo. ● Attività di riflessione su come il risparmio energetico possa essere realizzato spegnendo i dispositivi non utilizzati. ● Esercizi che esplorano l'idea di riciclo e smaltimento dei dispositivi elettronici in modo corretto. ● Discussioni sulle risorse digitali, su come ridurre gli sprechi e praticare il rispetto per l'ambiente attraverso un uso consapevole delle tecnologie.
---	--	---

AREA 5. Soluzione di problemi

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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"> ● Saper risolvere piccoli problemi come la connessione a internet o l'aggiornamento di un'app. ● Comprendere come gestire errori di sistema e semplici blocchi di software. ● Imparare a selezionare il software o l'app più adeguata per compiti scolastici o creativi. ● Riconoscere situazioni in cui l'uso della tecnologia può migliorare il lavoro e facilitare la risoluzione dei problemi. ● Sperimentare la combinazione di immagini, testo e suoni per creare progetti multimediali. ● Utilizzare le tecnologie digitali per raccontare storie, documentare attività o creare presentazioni originali. ● Riflettere sulle proprie capacità digitali. ● Imparare a utilizzare risorse online o chiedere supporto per migliorare in competenze specifiche. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Esercizi pratici su come connettere dispositivi alla rete Wi-Fi e gestire le impostazioni di connessione. ● Attività che insegnano a gestire le impostazioni principali di un dispositivo, come aggiornare applicazioni o controllare la memoria disponibile. ● Attività di riflessione condivisa su come agire quando un'app non funziona correttamente e quando è necessario rivolgersi a un adulto. ● Attività di esplorazione di diverse app per progetti creativi o didattici, come presentazioni o montaggio video. ● Organizzare una gita o una visita ad un museo usando internet per reperire notizie e informazioni (compito di realtà). ● Esercizi che richiedono di scegliere tra diversi strumenti digitali per un progetto (ad esempio, scegliere tra un programma di scrittura o una presentazione per un progetto di ricerca). ● Discussioni su come la tecnologia possa rendere più facile o veloce completare un'attività scolastica o creativa. ● Progetti di creazione di presentazioni multimediali o brevi

		<p>video, combinando immagini, musica e narrazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Attività che incoraggiano l'esplorazione creativa di strumenti digitali, come la produzione di video o audio per raccontare esperienze scolastiche. ● Esercizi di utilizzo di strumenti di disegno digitale, animazione o programmazione visuale per creare contenuti originali. ● Attività di autovalutazione delle proprie competenze digitali, con il supporto di semplici griglie o checklist. ● Progetti collaborativi in cui ciascun alunno può contribuire in base ai propri punti di forza, imparando dagli altri. ● Discussioni su come trovare risorse di apprendimento per colmare le lacune, come tutorial online o guide.
--	--	--

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno è in grado di:

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.
- ❖ Identificare le parti principali del computer (tastiera, schermo, mouse).
- ❖ Usare i principali comandi della tastiera.
- ❖ Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.
- ❖ Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.

- ❖ Usare software didattici.
- ❖ Conoscere le principali applicazioni della piattaforma di Istituto.
- ❖ Riconoscere i rischi di navigazione e l'importanza di rivolgersi ad un adulto per utilizzare Internet.

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)
- ❖ Comprendere e rispettare le regole di Netiquette.

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.
- ❖ Organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata.
- ❖ Elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

LIVELLO DI PADRONANZA SCUOLA PRIMARIA

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<p>L'alunno, con il supporto dell'insegnante, è in grado di trovare dati, informazioni e contenuti con una semplice ricerca in ambienti digitali. Conosce la terminologia specifica di base e individua le icone dei programmi e software conosciuti. Con la guida dell'insegnante utilizza software ed applicazioni (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe). Mostra interesse per le nuove tecnologie, ma ha bisogno di supporto per esplorare e utilizzare in modo appropriato gli strumenti digitali.</p>	<p>L'alunno utilizza in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi. E' in grado di gestire le regole di formattazione del testo basilari e di adoperare i programmi e i software in modo abbastanza corretto, anche se a volte richiede indicazioni per ottimizzare la struttura e la formattazione dei contenuti. Realizza prodotti ed elaborati multimediali sulla base di un modello di riferimento fornito dall'insegnante. Dimostra interesse per le tecnologie digitali, ma necessita di supporto per esplorare e utilizzare nuove applicazioni.</p>	<p>L'alunno è consapevole di dover utilizzare le nuove tecnologie nel rispetto dei diritti propri ed altrui. Utilizza i principali software in modo autonomo e produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando gli strumenti multimediali. In generale dimostra di possedere buone competenze digitali e mostra curiosità nell'esplorare nuove risorse, anche se nell'affrontare situazioni più complesse necessita occasionalmente di supporto.</p>	<p>L'alunno riconosce in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale. Per questo individua quale software o applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidera creare. Produce modelli e rappresentazioni grafiche del proprio operato originali, utilizzando gli strumenti multimediali. Si mostra curioso e aperto a sperimentare nuove soluzioni digitali, con un approccio proattivo e autonomo.</p>

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

❖ CLASSE 1

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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 e navigare al loro interno ● Valutare dati, informazioni, siti e pagine web <ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (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 . ● Distinguere i principali domini ● Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata) ● 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.

AREA 2. Comunicazione e collaborazione

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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 ● 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, con uso messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale ● Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegati ad una email, e salvarli. ● caricare e condividere un documento. ● Organizzare in cartelle i documenti

AREA 3. Creazione di contenuti

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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. ● Progettare e realizzare prodotti tridimensionali attraverso l'utilizzo di strumenti di modellazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast) ● Scrivere in formato multimediale un dialogo e trasformalo in animazione. ● Realizzare una presentazione multimediale utilizzando varie 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

		<p>coding (Scratch, MicroBit, Lego...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare storie e far interagire dialoghi attraverso cambi di sfondo e dialoghi sincronizzati. • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra, Tinkercad) • Partecipazione a competizioni di robotica
--	--	---

AREA 4. Sicurezza

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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 delle aule e dei laboratori digitali • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. • Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali • Distinguere l'ambiente digitale da quello reale • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere il regolamento d'Istituto". • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile • Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di

	<p>alla pubblicazione di immagini personali)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...) 	<p>sintesi (es: infografica).</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
--	--	---

AREA 5. Soluzione di problemi

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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 soluzioni per risolvere i problemi tecnici. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati 	<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

	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>lavoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.
--	--	--

❖ **CLASSE SECONDA E TERZA**

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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"> • 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. 	<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 in modo collaborativo,

	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere i principali elementi hardware e software 	<p>l'ambiente di lavoro personale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse. • Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.
--	---	---

AREA 2. Comunicazione e collaborazione

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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"> • 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

		<p>sondaggi ai compagni.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online.
--	--	---

AREA 3. Creazione di contenuti

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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 ● 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

		<p>programmazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali. • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra, Tinkercard)
--	--	---

AREA 4. Sicurezza

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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 delle aule e dei laboratori digitali. • Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD. • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. • Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali. • Distinguere l'ambiente digitale da quello reale. • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere il regolamento d'Istituto". • Conoscere e ricordare le credenziali dei proprio Account • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile • Riflettere e identificare semplici modi per evitare i 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

	<p>privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale 	<p>social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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
--	---	---

AREA 5. Soluzione di problemi

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE
<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 per connettere i dispositivi 	<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

	<p>della scuola.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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. 	<p>e gestione (Webcam, USB, stampante).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. ● Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi presentazioni ● Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.
--	---	--

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, esplorando 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.

LIVELLO DI PADRONANZA SCUOLA SECONDARIA 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 le netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di

			dati personali, ecc.), evitandoli. <ul style="list-style-type: none"> ● 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.”

TRAGUARDI FORMATIVI

Al termine della scuola dell’INFANZIA	Al termine della scuola Primaria	Al termine della scuola SECONDARIA primo grado
<ul style="list-style-type: none"> ● Padroneggiare prime abilità di tipo logico, inizia 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. ● Padroneggiare le coordinate spazio temporale per orientarsi nel mondo dei simboli e delle tecnologie ● Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie. ● Usare il computer e la rete per reperire, valutare, 	<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

	<p>produrre, presentare, scambiare informazioni</p> <ul style="list-style-type: none">● Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione	<p>potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</p> <ul style="list-style-type: none">●Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all'uso delle tecnologie, anche informatiche.
--	--	--

