



CURRICOLO DIGITALE

Allegato al PTOF 2025-2026





PREMESSA

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 " Competenza digitale che presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico", come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018**).**

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curricolo verticale. 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. Il digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà. In questo senso tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e tutti concorrono alla sua costruzione.

Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla **versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0**. Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini»¹ allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale». L'aggiornamento alla **versione 2.2 del DigComp 2.2** riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).

I.C. GARIBALDI PIPITONE



Questa Istituzione scolastica, nell'ambito del miglioramento della propria proposta formativa, nell'adottare il presente strumento, si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguitamento delle competenze digitali in accordo ai descrittori ed ai livelli di apprendimento indicati



Struttura del Curricolo digitale

Il Digidomp 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



I.C. GARIBALDI PIPITONE

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

- 2 Livelli Base
- 2 Livelli Intermedio
- 2 Livelli Avanzato
- 2 Livelli Altamente specializzato

Livelli in DigComp 1.0	Livelli in DigComp 2.1	Complassità dei compiti	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Ricordo
	2	Compiti semplici	Autonomia e guida in caso di necessità	Ricordo
Intermedio	3	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia	Comprensione
	4	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Indipendente e in base alle mie necessità	Comprensione
Avanzato	5	Compiti e problemi diversi	Guida per gli altri	Applicazione
	6	Compiti più opportuni	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Valutazione
Altamente specializzato	7	Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate	Integrazione per contribuire alla prassi professionale e per guidare gli altri	Creazione
	8	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione	Proposta di nuove idee e processi nell'ambito specifico	Creazione



La precedente tabella fornisce un quadro sinottico dei livelli di padronanza e delle parole chiave che li contraddistinguono.

L'aggiornamento a DigComp 2.2 ha introdotto una quarta ed una quinta dimensione con esempi e casi d'uso (relativi al ramo educational).

Allegato 1 Scuola dell'Infanzia (livelli di padronanza, esempi e casi d'uso)

Allegato 2 Scuola primaria (livelli di padronanza, esempi e casi d'uso)

Allegato 3 Scuola secondaria di Primo Grado (livelli di padronanza, esempi e casi d'uso)

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE



I.C. GARIBALDI PIPITONE

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none">• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;• scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.	Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. <ul style="list-style-type: none">- Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato.- Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante	Le parti del computer https://www.youtube.com/watch?v=r-bwtND1FRc Accendere e spegnere un computer https://www.youtube.com/watch?v=AzNuAPBrSX4 TypingClub https://www.edclub.com/it/library/digitazione-selvaggia Ricerche Maestre: un motore di ricerca per bambini, genitori e docenti https://www.ricerchemaestre.it/
---	---	---	---

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DI COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE



<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">• scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione• distinguere le semplici norme comportamentali e il know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali	<ul style="list-style-type: none">- Familiarizzare con la piattaforma in uso a scuola- Rispettare alcune regole di comportamento previste per l'utilizzo delle tecnologie digitali•	<p>Google Workspace per la scuola</p> <p>https://workspace.google.com/intl/it/business/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=emea-it-all-it-dr-bkws-all-super-trial-e-t1-1011339&utm_content=text-ad-none-none-DEV_c-CRE_471141648445-ADGP_Hybrid%20%7C%20BKWS%20-%20EXA%20%7C%20Txt%20~%20Google%20Workspace%20~%20Business_GSB01-KWID_43700057748512737-kwd-346911454270-userloc_20619&utm_term=KW_google%20works pace-g&ds_rl=1289227&gclid=CjwKCAjwmJeYBhAwE</p> <p>Il Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>https://www.paroleostili.it/manifesto-della-comunicazione-non-ostile</p> <p>Schede didattiche parole ostili</p> <p>https://www.paroleostili.it/blog</p> <p>Cos'è la netiquette? Regole di comportamento su Internet per bambini</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=LVRbcdJ7wM</p>
<p>2.5 Netiquette</p>			

**AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DI COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORS E SUGGERITE
1. Sviluppare contenuti digitali 3.4 Programmazione	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • scegliere come esprimermi attraverso la creazione di materiali digitali semplici. • elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	- Utilizzare giochi didattici con drag and drop - Creare un disegno con un software/app di grafica -Programmare Bee-Bot per semplici percorsi	https://flipanim.com/ https://learningapps.org/ https://campus.tinytap.com/en https://www.educaplay.com/ https://www.zaplycode.it/ https://www.pixilart.com/ https://www.zaplycode.it/ https://www.mathplayground.com/ https://wordwall.net/it Bee bot Robotica educativa https://www.youtube.com/watch?v=iCEPkxW4hs0



AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DI COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORS E SUGGERIMENTI
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere;	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none">• individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; scegliere semplici modalità per proteggermi da possibili pericoli negli ambienti digitali;<ul style="list-style-type: none">•	-Con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa <ul style="list-style-type: none">•	Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk <ul style="list-style-type: none">•

**AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI**

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	SVILUPPO DI COMPETENZA	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali	- Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. - Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante	Che cosa è il computer - Baby Chat Kids - lezione di tecnologia per bambini https://www.youtube.com/watch?v=j5IPglm17pw Le componenti del computer https://www.youtube.com/watch?v=lHokPJR06w8 •

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**Con il supporto di un adulto:**

- Riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook)
- Individua il pulsante start e avvia un dispositivo
- Utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet)
- Visiona immagini, animazioni, video
- Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.



RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- ✓ Dimostra interesse per giochi multimediali.
- ✓ Si appropria 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

**CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA****• CLASSI PRIMA E SECONDA**

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, 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...).Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella.Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none">Le parti del computerAccendere e spegnere il pcAccensione-spegimento - Il desktopMouse e tastieraLa tastiera - classe primaLa tastiera con le 10 ditaCome usare la tastieraTypingclub - allenamento videoscrittura gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mailRicerche Maestre In rete con la testaPiattaforma GIADA Erickson

**AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE**

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2. Condividere attraverso le tecnologie digitali 4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 5. Netiquette	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.• Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette)• Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto)	<ul style="list-style-type: none">• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante.• Imparare a scrivere ed inviare una mail• Partecipare, con l'aiuto del docente, ad una videochiamata utilizzando i tasti audio e video in modo corretto• Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola.• Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete	<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• Manifesto della Comunicazione Non Ostile (con schede didattiche)• Applicazioni di Google Workspace (Meet, Classroom, Mail)

**AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI**

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Sviluppare contenuti digitali 2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none">• Creare e modificare contenuti semplici• Scegliere modi per modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme.• Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito.• Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo.• Creare disegni con app di grafica.• Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici.• On line o unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding)• Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale• Partecipare a Codeweek	<ul style="list-style-type: none">- Paint- Animate ed Drawings- Animate- Wordwall- TinyTap- Educaplay- ZaplyCode- Pixelart- Fantavolando- Quick Draw- Digitools- Codeweek- CodyFeet- CodyColor- CodyRoby- ScratchJr- code.org- Learningapps- Quizizz- Panquiz



AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORS E SUGGERI TE



<p>1. Proteggere i dispositivi</p> <p>2. Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>3. Proteggere la salute e il benessere;</p> <p>4. Proteggere l'ambiente</p>	<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...)	<ul style="list-style-type: none">• Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.• Realizzare e cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali.• Creare un avatar con programmi online da utilizzare sui dispositivi.• Disegnare un avatar da indossare per le riprese video.• Individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizzare disegni o cartelloni.• Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone	<ul style="list-style-type: none">• <u>Protezione e sicurezza su internet per bambini</u>• <u>Interland</u>: <u>avventurare</u> <u>digitali</u>• <u>Cittadinanza digitale</u>• <u>Il gioco delle emozioni per bambini</u>• <u>Digiface by La Digitale</u>• <u>Avatar Maker</u>• <u>Pixton</u>
--	--	--	---

**AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI**

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Risolvere problemi tecnici 2. Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali• Utilizzare le funzioni base dei dispositivi• Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding• Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	<ul style="list-style-type: none">• Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet• Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input• Utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali	<ul style="list-style-type: none">• Le parti del computer• Accendere e spegnere il pc• Mouse e tastiera• Coding unplugged e digitale

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

- Accendere e spegnere il computer.
- Conoscere le principali parti del computer.
- Conoscere semplici programmi per disegnare e giochi didattici.
- Scrivere parole con programma di videoscrittura.
- Utilizzare il mouse e la tastiera.

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

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



- Usare software didattici.
- Conoscere le principali applicazioni della piattaforma di Istituto



- **CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA**

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Navigare , ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni• Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete• Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali• Salvare un documento o file in una cartella.• Avviare la procedura per stampare un documento	<ul style="list-style-type: none">• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca• Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionarne il contenuto• Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file	<ul style="list-style-type: none">- In rete con la testa- Ricerche maestre- Ti presento Windows- WordWall- Ricerche in rete- Symbaloo- Utilizzo di Drive, Office, Libreoffice



AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2. Condividere attraverso le tecnologie digitali 3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 5. Netiquette 6. Gestire l'identità digitale	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail)• Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare.• Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto)• Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette)• Utilizzare correttamente la propria identità digitale	<ul style="list-style-type: none">• Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola.• Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom, Meet)• Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità• Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali• Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione• Conoscere la propria "impronta digitale"• Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari	<ul style="list-style-type: none">• L'impronta digitale• Attività di cittadinanza digitale• Linoit• Padlet• Symbaloo• Excalidraw• Applicazioni di Google Workspace• Whiteboard



AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Sviluppare contenuti digitali 2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3. Copyright e licenze 4. Programmazione	<ul style="list-style-type: none">Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creareUtilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitaliSaper gestire le regole di formattazione del testo basilari.Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello datoCompletare/ costruire mappe concettuali utilizzando applicativi onlineSaper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale.C o n o s c e r e l'esistenza dei diritti d ' a u t o r e d e i materiali reperibili on line (immagini, audio, video...)	<ul style="list-style-type: none">Scrivere in formato digitale un testoTradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi onlineCompletare una breve presentazione utilizzando le strutture propostePartecipare ad attività di Codeweek o Ora del CodiceCodificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente.Riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto onlineElaborare da un testo una mappa concettuale	<ul style="list-style-type: none">- Anymaker- StoryJumper- BookCreator- Google Presentazioni- Canva- Ed Puzzle- Il copyright e il diritto d'autore- CodeWeek- L'ora del codice- CodyFeet,- CodyColor,- CodyRoby- ScratchJr- code.org- Utilizzo Foto e immagini – Il diritto d'autore- Flibook – animazioni online



AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
------------------------------------	-----------	-----------------------	----------------------



<p>1. Proteggere i dispositivi</p> <p>2. Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>3. Proteggere la salute e il benessere;</p> <p>4. Proteggere l'ambiente</p>	<ul style="list-style-type: none">• Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie• Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari• Utilizzare con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma• Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali• Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui• Conoscere quali dati personali condivido quando accedo ad un servizio online	<ul style="list-style-type: none">• Scoprire e saper leggere i termini di utilizzo dei servizi web• conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola• Scegliere password sicure• Utilizzare il proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine• Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza• Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute.• Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico.• Eliminare le password salvate	<ul style="list-style-type: none">• <u>Segui le tracce digitali</u>• <u>Alla scoperta del Web</u>• <u>Cosa è internet</u>• <u>Cosa è Internet (schede didattiche)</u>• <u>Vivi Internet al meglio</u>• <u>Il potere delle Parole</u>• <u>Materiali didattici -Ludoteca</u>• <u>Impronta digitale</u>• <u>Space Shelter (proteggersi online)</u>• <u>Detective per un giorno</u>• <u>I super Errori nel Web</u>• <u>Protegger e i nostri dati</u>
--	---	--	---

I.C. GARIBALDI PIPITONE



**AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI**

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Risolvere problemi tecnici 2. Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali• Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali• Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding• Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	<ul style="list-style-type: none">• Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi• Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi alla più adeguata• Utilizzare piattaforme Cloud	<ul style="list-style-type: none">• Il gioco della Rete• Compute r: Hardwar e• Escape Room• Come si apre una cartella• Il device misterioso• Digital storytelling• Esploriamo il Web• Canva

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

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor Touch.
- Utilizzare il mouse e tastiera. Creare e salvare una cartella personale. Aprire e chiudere un file.
- Completare mappe utili per lo studio predisposte dal docente.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding)

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

I.C. GARIBALDI PIPITONE



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



Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

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

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

• AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- ▶ Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- ▶ Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- ▶ Conosce e sa utilizzare le principali app di Gsuite 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 DI PRIMO GRADO

■ CLASSE PRIMA

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE



<p>1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none">• Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali• Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno• Valutare dati, informazioni, siti e pagine web• Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (fake news), fatti, opinioni e teorie.• Organizzare dati e contenuti per archiviarli e successivamente recuperarli	<ul style="list-style-type: none">• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca• 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• Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molti tipi di informazioni.	<ul style="list-style-type: none">• Focus Junior• Come usare Google per trovare informazioni• Interland• https://www.treccani.it/
--	--	---	---

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE



<p>1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</p> <p>2. Condividere attraverso le tecnologie digitali</p> <p>3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali</p> <p>4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</p> <p>5. Netiquette</p> <p>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 allegato ad una e-mail, e salvarli. • caricare e condividere un documento. • Organizzare in cartelle i documenti 	<ul style="list-style-type: none"> • https://edu.google.com/intl/ALL_it/ • Avatar Maker • La Netiquette: regole per scrivere • Consapevoli in rete
--	---	--	--



AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORS E SUGGERIMENTI



1. Sviluppare contenuti digitali 2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3. Copyright e licenze 4. Programmazione	<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)• Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto.• Scrivere in modalità collaborativa con app di scrittura online.• Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore.• Partecipare ad attività e gare di coding e programmazione digitale.• Utilizzare piattaforme di coding (Scratch, MicroBit, MBot, Lego...)• Creare storie e far interagire dialoghi attraverso cambi di sfondo e dialoghi sincronizzati.• Utilizzare programmi	<ul style="list-style-type: none">• Animaker• Storyjumper• Ourboox• Storyboard That• Google Presentazioni• Power Point Canva• https://genially.com/it/• https://bookcreator.com/• https://www.smartech.com/it-it/lumio• Infografica sui diritti di autore• Speack pic (far parlare quadri)• Interviste impossibili con Chat Animator• Flibook – animazioni online• Aggiendere disegnare immagini in modo collaborativo• People Art factory• Video tutorial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio
--	--	---	--

I.C. GARIBALDI PIPITONE



		<p>per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra)</p> <ul style="list-style-type: none">• Partecipazione a competizioni di robotica• Progettare e/o realizzare oggetti con software specifici	<ul style="list-style-type: none">• Garage Band• Stop Motion:• Geogebra• LEGO® Education Professional Development (minicorsi sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE)• Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam• Micro:Bit Pagina dei progetti
--	--	---	--



AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORS E SUGGERITE



1. Proteggere e i dispositivi	<ul style="list-style-type: none">Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali	<ul style="list-style-type: none">Leggere il regolamento d'Istituto".	<ul style="list-style-type: none">Programma il futuro
2. Proteggere e i dati personali e la privacy	<ul style="list-style-type: none">Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYODAvere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui.Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitaliDistinguere l'ambiente digitale da quello realeScegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitaleAdottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...)	<ul style="list-style-type: none">Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostileRiflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.Riflettere e discutere sulle emozioni suscite durante l'utilizzo di un videogiocoStabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media	<ul style="list-style-type: none">Come difendersi dal PishingWeb reputati onCybersecurityBe Safe - Kit di Cittadinanza digitaleUsare internet in sicurezzaSicurezza in reteQuando ti connetti, connetti anche la testaIl potere delle paroleManifesto della comunicazione non ostileCrittografare i nostri dati
3. Proteggere e la salute e il benessere;			
4. Proteggere l'ambiente			



AREA DI COMPETENZA 5: SOLUZIONE DI PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Risolvere problemi tecnici 2. Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 4. Individuare i divari di competenze digitali	<ul style="list-style-type: none">• Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.• Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici.• Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati• Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità.• Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.• Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	<ul style="list-style-type: none">• Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...)• Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata.• Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro.• Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni• Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.	<ul style="list-style-type: none">• Uso dei dispositivi a scuola• Animatore Avatar• Creare Gif animate• Canva• Creare e animare personaggi online



■ CLASSE SECONDA E TERZA

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere le proprie esigenze di ricerca• Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.• Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser• Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere.• Saper riconoscere i principali elementi hardware e software	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca.• Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca.• Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili• Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud• Organizzare, da solo in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale• Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse.	<ul style="list-style-type: none">- https://www.treccani.it/• Focus Junior• Come usare Google per trovare informazioni• Fake News• Interland• Linoit• Symbaloo

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE



DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico;	<ul style="list-style-type: none">• Clip Champ• Avatar Maker
2. Condividere attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">• Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca• Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti.	<ul style="list-style-type: none">• Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati)	<ul style="list-style-type: none">• La Netiquette: regole per scrivere
3. Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali)	<ul style="list-style-type: none">• 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.	<ul style="list-style-type: none">• Consapevoli in rete• Canva• DigiPad• Timely• Prezi• Genially• Parole ostili
4. Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali		<ul style="list-style-type: none">• Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni.	
5. Netiquette			
6. Gestire l'identità digitale		<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online.• conoscere come scuole e comuni organizzano l'accesso online	



AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORS E SUGGERIR TE



<p>1. Sviluppare contenuti digitali</p> <p>2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3. Copyright e licenze</p> <p>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• Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali.• Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra)	<ul style="list-style-type: none">• Storyjumper• Book creator• Storyboard That• Podcast• Creazione di poster / giornale / infografica con Canva• Genially• https://www.smarttech.com/it-it/lumio• Infografica sui diritti di autore• Interviste impossibili con Chat Animator• Stop Motion:• Geogebra• LEGO® Education Professional Development• Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam• Micro:Bit Pagina dei progetti• Pixabay immagini free• Creative Commons• Google Earth
---	---	--	---



AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORS E SUGGERITE



<p>1. Proteggere e i dispositivi</p> <p>2. Proteggere e i dati personali e la privacy</p> <p>3. Proteggere e la salute e il benessere;</p> <p>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 privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)• Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale	<ul style="list-style-type: none">• Leggere il regolamento d'Istituto”.• Conoscere e ricordare le credenziali dei propri o Account• Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile• Riflettere e identificare semplici modi per evitare rii rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).• Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.• Riflettere e discutere sulle emozioni suscite 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	<ul style="list-style-type: none">• <u>Come difendersi dal Pishing</u>• <u>Web reputati on</u>• <u>Cybersecurity</u>• <u>Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale</u>• <u>Usare internet in sicurezza</u>• <u>Sicurezza in rete</u>• <u>Crittografar e i nostri dati</u>• <u>Agenda 2030</u>• <u>Conseguenze climatiche</u>• <u>Polizia Postale – sezione approfondimenti</u>• <u>Generazioni connesse</u>
--	--	--	--



I.C. GARIBALDI PIPITONE

	<ul style="list-style-type: none">• Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...)	<p>(Spid e identità sui social)</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato• Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.• Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017)• Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.	
--	---	---	--

AREA DI COMPETENZA 5: SOLUZIONE DI PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
------------------------------	-----------	--------------------	-------------------



1. Risolvere problemi tecnici 2. Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 4. Identificare i divari di competenze digitali	<ul style="list-style-type: none">• Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.<ul style="list-style-type: none">• Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati• Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola<ul style="list-style-type: none">• Comprende re e risolvere piccoli problemi di accessibilità.• Usa re stru ment i e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.• Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	<ul style="list-style-type: none">• Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...)• Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro.• Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante)• Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici.• Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni• Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.• Creare Escape Room	<ul style="list-style-type: none">• Compute r: Hardware• Uso dei dispositivi a scuola• Animatore Avatar• Create Gif animate• Canva• Create e animare personaggi online• Kahoot• Panquiz• Quizlet• Flippity• Escape Room con Google Moduli
--	--	---	---



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.



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

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

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

TRAGUARDI FORMATIVI		
Al termine della Scuola dell’INFANZIA	Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado



<ul style="list-style-type: none">• Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali per orientarsi nel mondo dei simboli e delle tecnologie.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.• Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.• Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni• Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago• Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni• Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all'uso delle tecnologie, anche informatiche.
--	--	--