



# CURRICOLO DIGITALE

I.C. di Portogruaro e Fossalta di Portogruaro



<b>PREMESSA</b>	<b>3</b>
<b>Struttura del Curricolo digitale</b>	<b>4</b>
<b>CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>6</b>
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Al termine dei 5 anni di età</b>	<b>9</b>
<b>CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>11</b>
<b>CLASSI PRIMA E SECONDA</b>	<b>11</b>
<b>Al termine della classe PRIMA l'alunno è in grado di:</b>	<b>14</b>
<b>Al termine della classe SECONDA l'alunno è in grado di:</b>	<b>14</b>
<b>CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA</b>	<b>14</b>
<b>Al termine della classe TERZA l'alunno è in grado di:</b>	<b>17</b>
<b>Al termine della classe QUARTA l'alunno è in grado di:</b>	<b>17</b>
<b>CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>	<b>19</b>
<b>CLASSE PRIMA</b>	<b>20</b>
<b>CLASSE SECONDA E TERZA</b>	<b>23</b>
<b>PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012)</b>	<b>28</b>
<b>RISORSE SUGGERITE</b>	<b>29</b>

## PREMESSA

Il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo di Portogruaro e Fossalta di Portogruaro, raccoglie le competenze digitali, articolate in obiettivi e attività didattiche con suggerimenti pratici di risorse atte al loro raggiungimento.

Le competenze digitali sono trasversali, interessano ogni disciplina e si intrecciano con tutte le competenze socio-emotive ed imprenditive e, in generale, con tutte le *soft skills*. Si possono sviluppare efficacemente attraverso un approccio interdisciplinare, utilizzando metodologie attive e cooperative. Per lavorare sulle competenze digitali è necessario porre lo studente in modo concreto al centro del processo di apprendimento. I compiti di realtà, necessari ad applicare conoscenze e competenze in situazioni vicine al mondo reale, trovano facile attuazione tramite il mondo digitale.

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»<sup>1</sup> 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).

Le competenze digitali del cittadino sono un insieme di abilità e conoscenze che permettono di utilizzare efficacemente le tecnologie digitali in tutti i contesti, dall'alfabetizzazione informatica alla sicurezza in rete e la normativa legata alla proprietà intellettuale. Il che significa, per esempio, non soltanto saper utilizzare le tecnologie digitali, ma anche comprenderne i meccanismi, riflettere sull'impatto che queste hanno in termini di comunicazione e innovazione, essere in grado di proteggere i propri dati.

## Struttura del Curricolo digitale

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

AREE	DESCRITTORI
<b>1. Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	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
<b>2. Comunicazione e collaborazione</b>	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
<b>3. Creazione di contenuti</b>	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
<b>4. Sicurezza</b>	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
<b>5. Soluzione di problemi</b>	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

4 LIVELLI COMPLESSI VI	BASE		INTERMEDIO		AVANZATO		ALTAMENTE SPECIALIZZATO	
8 livelli granulari	1	2	3	4	5	6	7	8
COMPLESSITÀ DEI COMPITI	Compito semplice	Compito semplice	Compiti ben definiti di routine e problemi semplici	Compiti ben definiti e non routinari	Compiti e problemi diversi	Compiti più appropriati	Risolvere problemi con soluzioni limitate	Risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
AUTONOMIA	Con la guida	In autonomia e con la guida quando necessario	Da solo	Indipendente e in base alle mie esigenze	Guidare gli altri	Capacità di adattarsi agli altri in un contesto complesso	Integrare per contribuire e alla pratica professionale e per guidare gli altri	Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico
DOMINIO COGNITIVO	Ricordare	Ricordare	Comprendere	Comprendere	Applicare	Valutare	Creare	Creare

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

## CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'infanzia rappresenta un ambiente educativo intenzionalmente progettato per favorire l'apprendimento e la socializzazione dei bambini dai 3 a 6 anni. In questo contesto, l'intervento educativo assume un ruolo centrale nel promuovere lo sviluppo globale del bambino, attivando processi di simbolizzazione attraverso l'utilizzo di molteplici linguaggi espressivi. Attualmente i bambini entrano in contatto fin da piccoli con le nuove tecnologie. L'uso delle tecnologie supportato dalla presenza di un adulto può favorire il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico sostenendo lo sviluppo dell'attenzione, della riflessione, dell'analisi e della creatività. Attraverso esperienze digitali il bambino viene accompagnato nella costruzione di competenze affettive, cognitive, metacognitive e relazionali in un'ottica di apprendimento attivo. Il curriculum digitale si configura come parte integrante di un percorso educativo.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO ALTAMENTE SPECIALIZZATO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Visiona brevi contenuti multimediali.</li> <li>• Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi digitali anche online.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico e grafico.</li> <li>• Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre.</li> <li>• Realizza semplici elaborazioni grafiche.</li> <li>• Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza le varie parti di un dispositivo (touch e altri strumenti di input) in modo coerente all'utilizzo.</li> <li>• Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti.</li> <li>• Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.</li> </ul>

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
<b>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</b> <b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere che a determinati movimenti e/o gesti, corrispondono specifici input per il device.</li> <li>• Eeguire giochi ed esercizi di tipo grafico, uditivo, logico, linguistico, matematico, topologico, al</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzo delle icone su un dispositivo attraverso dei semplici giochi guidati, basati sul riconoscimento di icone per accedere a dei giochi didattici.</li> <li>• Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente che</li> </ul>

	computer, al tablet o ai tavoli interattivi.	<p>richiedano di toccare, trascinare o selezionare elementi per completare l'attività.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività di raggruppamento e riconoscimento di immagini o forme digitali, esplorando così, una modalità semplice per organizzare i contenuti.</li> </ul>
--	--	--

<b>AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<b>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare semplici strumenti digitali per svolgere delle attività collaborative di gruppo.</li> <li>• Partecipare alla creazione condivisa di contenuti digitali con i compagni.</li> <li>• Rispettare le regole di interazione (turno di parola) e di condivisione negli ambienti digitali.</li> <li>• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante.</li> <li>• Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento durante l'utilizzo di strumenti digitali e l'interazione con i compagni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi interattivi che richiedono la collaborazione di più bambini (es. creare scena condivisa o completamento puzzle).</li> <li>• Creazione di elaborati grafici o storie digitali, dove ciascun bambino aggiunge un pezzo di storia o di disegno.</li> <li>• Uso di emoticon o immagini identificative per esprimere un feedback o autovalutare la propria partecipazione alle attività di gruppo.</li> <li>• Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi.</li> <li>• Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.</li> </ul>

<b>AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>

<b>3.1 Sviluppare contenuti digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare semplici contenuti digitali (es. disegni, suoni, brevi registrazioni), utilizzando strumenti e applicazioni adatti all'età dei discenti.</li> <li>• Sperimentare semplici applicativi grafici.</li> <li>• Sperimentare la programmazione attraverso delle sequenze di istruzioni per la risoluzione di piccoli problemi (in modalità unplugged o con delle semplici app.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pixel Art</li> <li>• Utilizzo di programmi e app di grafica per sperimentare il disegno libero e creativo.</li> <li>• Realizzazione di semplici storie sonore o registrazioni vocali attraverso l'utilizzo di semplici software (es. audacity).</li> <li>• Coding unplugged: giochi di orientamento su una scacchiera, con frecce direzionali o comandi verbali, facendo muovere un compagno o un robot (es. bee-bot).</li> <li>• Giochi di inserimento di comandi seguendo degli algoritmi.</li> <li>• Giochi didattici con "drag and drop" per mettere in sequenza immagini o simboli.</li> </ul>
<b>3.4 Programmazione</b>		

<b>AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<b>4.3 Proteggere la salute e il benessere</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere che un uso eccessivo dei device può arrecare danni alla vista e al corpo.</li> <li>• Conoscere delle semplici regole per un utilizzo sicuro dei dispositivi digitali: tempi e modalità.</li> <li>• Partecipare a esperienze di cittadinanza digitale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discussione sui tempi di utilizzo degli schermi e sull'importanza di sperimentare il gioco all'aperto o con l'utilizzo di oggetti/giochi concreti.</li> <li>• Spiegare l'importanza della presenza dell'adulto durante il loro utilizzo.</li> <li>• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante.</li> <li>• Narrazione di storie o visione di brevi video didattici che trattano il corretto uso degli schermi per un benessere psicofisico.</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione ai concetti di sicurezza online e rispetto delle regole digitali, attraverso attività pratiche e discussioni guidate (visione cortometraggi e ascolto di storie reperibili in internet).</li> </ul>
--	--	---

<b>AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<b>5.1 Risolvere problemi tecnici</b> <b>5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</b> <b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sperimentare in modo creativo applicativi e giochi digitali</li> <li>• Conoscere semplici software didattici per creare dei prodotti digitali innovativi. (forse sono simili)</li> <li>• Utilizzare gli strumenti digitali per risolvere semplici problemi creativi o ludici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creazione di disegni e animazioni semplici con applicazioni (es. App Kids art) o programmi di grafica.</li> <li>• Realizzazione di storie digitali interattive utilizzando immagini, suoni e registrazioni.</li> <li>• Giochi di coding che permettono di sviluppare il pensiero logico e creativo.</li> <li>• Sperimentazione con LIM o tavoli interattivi per la risoluzione di puzzle o esplorare: forme, colori, oggetti in modo creativo.</li> </ul>

#### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Al termine dei 5 anni di età**

- Utilizzare i dispositivi passando da una modalità unplugged ad una digitale.
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor.
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.

## **RACCORDI SCUOLA DELL'INFANZIA - SCUOLA PRIMARIA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**

L'alunno:

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

## CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

Negli anni di frequenza della Scuola Primaria, gli alunni verranno introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione semplici e versatili, che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti digitali interdisciplinari.

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

## CLASSI PRIMA E SECONDA

<b>AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<b>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</b> <b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, e conoscerne il nome e la funzione.</li> <li>Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, interlinea, invio...).</li> </ul>

<b>AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<b>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.</li> <li>Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette)</li> <li>Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Giochi interattivi che richiedano la collaborazione di più bambini (es. creare scena condivisa o completamento puzzle).</li> <li>Creazione di elaborati grafici o storie digitali, dove ciascun bambino aggiunge un pezzo di storia o di disegno.</li> <li>Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante e discuterne in merito.</li> <li>Utilizzare strumenti digitali indicati dal docente per condividere eventuali materiali (es. ricerche).</li> </ul>

<b>AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>
--

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
<b>3.1 Sviluppare contenuti digitali</b>  <b>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</b>  <b>3.4 Programmazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare e modificare contenuti semplici</li> <li>• Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo.</li> <li>• Creare disegni con app di grafica.</li> <li>• Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici.</li> <li>• Scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding on line o unplugged).</li> <li>• Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale.</li> <li>• Partecipare a Codeweek.</li> </ul>

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
<b>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</b> <b>4.3 Proteggere la salute e il benessere</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali.</li> <li>• Comprendere che un uso eccessivo dei device può arrecare danni alla vista e al corpo.</li> <li>• Partecipare a esperienze di cittadinanza digitale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disegnare un avatar per tutelare la privacy della propria immagine.</li> <li>• Individuare i materiali digitali adeguati alla propria età.</li> </ul>

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE

<b>5.1 Risolvere problemi tecnici</b> <b>5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</b> <b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali.</li> <li>• Utilizzare le funzioni base dei dispositivi.</li> <li>• Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding.</li> <li>• Rivolgersi all'adulto di riferimento in caso di mancato funzionamento degli strumenti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accendere e spegnere monitor, pc e tablet.</li> <li>• Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input.</li> </ul>
---	--	--

**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 la Smartboard.
- 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.
- Utilizzare software didattici.

## CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

<b>AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</b>		
<b>DESCRIPTOR DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<b>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</b> <b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni.</li> <li>• Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete.</li> <li>• Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca.</li> <li>• Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirla e modificarla.</li> <li>• Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salvare un documento o file in una cartella.</li> <li>• Avviare la procedura per stampare un documento.</li> </ul>	
--	---	--

<b>AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<b>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</b>  <b>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali</b>  <b>2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali</b>  <b>2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</b>  <b>2.5 Netiquette</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail)</li> <li>• Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare in base al contesto.</li> <li>• Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto)</li> <li>• Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (Netiquette)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità.</li> <li>• Scrivere e impaginare documenti e mail formali e non.</li> <li>• Applicare la Netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</li> </ul>

<b>AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>

<p><b>3.1 Sviluppare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.4 Programmazione</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare</li> <li>• Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali</li> <li>• Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari.</li> <li>• Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato</li> <li>• Completare/costruire e mappe concettuali utilizzando applicativi online</li> <li>• Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale.</li> <li>• Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili on line (immagini, audio, video...).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scrivere in formato digitale un testo</li> <li>• Tradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi online</li> <li>• Completare una breve presentazione grafica utilizzando software o siti specifici</li> <li>• Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice</li> <li>• Codificare e decodificare le istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente.</li> <li>• Elaborare una mappa concettuale a partire da un testo.</li> </ul>
---	---	--

<b>AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<p><b>4.1 Proteggere i dispositivi</b></p> <p><b>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</b></p> <p><b>4.3 Proteggere la salute e il benessere</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie</li> <li>• Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari</li> <li>• Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui</li> <li>• Conoscere quali dati personali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola</li> <li>• Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza</li> <li>• Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante il giorno e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute.</li> </ul>



	condivido quando accedo ad un servizio online <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili on line (immagini, audio, video...)</li> </ul>	
--	---	--

<b>AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<b>5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</b> <b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali</li> <li>• Saper riconoscere quali software utilizzare in base alle esigenze</li> <li>• Saper creare un ebook</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi</li> <li>• Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding</li> </ul>

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

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Smartboard.
- 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 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 e saper utilizzare le principali app di Gsuite con il proprio account studente.
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
- Conoscere i più comuni browser e motori di ricerca.
- Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione.

#### **RACCORDI SCUOLA PRIMARIA - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO 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

La diffusione delle tecnologie di informazione e di comunicazione è una grande opportunità e rappresenta la frontiera decisiva per la scuola. Sono chiamati in causa l'organizzazione della memoria, la presenza simultanea di diversi codici, la compresenza di procedure logiche e analogiche, la relazione immediata tra progettazione, operatività, controllo, tra fruizione e produzione.

Dunque il "fare scuola" significa mettere in relazione la complessità di modi radicalmente nuovi di apprendimento con un'opera quotidiana di guida, attenta al metodo, ai nuovi media e alla ricerca multi- dimensionale. A questo scopo risulta molto efficace l'utilizzo delle nuove tecnologie che permettono agli alunni di operare insieme per costruire nuove conoscenze attraverso ricerche sul web.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO ALTAMENTE SPECIALIZZATO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accede alla rete con l'aiuto del docente per ricavare informazioni.</li> <li>• Scrive e invia in autonomia messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette</li> <li>• Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del cellulare e adotta i comportamenti preventivi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.</li> <li>• Costruisce tabelle di dati</li> <li>• Accede alla rete per ricercare informazioni.</li> <li>• Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adatta i comportamenti preventivi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli</li> <li>• Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</li> <li>• Sa utilizzare la rete per reperire informazioni;</li> <li>• organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici.</li> <li>• Collega file differenti.</li> <li>• Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti</li> </ul>

		inserire le proprie. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.</li> </ul>	document ali. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rispetta le netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), evitandoli.</li> <li>• Conosce le modalità di segnalazione e di eventuali pericoli in rete.</li> </ul>
--	--	---	--

## CLASSE PRIMA

<b>AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<b>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</b> <b>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</b> <b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali</li> <li>• Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno</li> <li>• Valutare dati, informazioni, siti e pagine web</li> <li>• Come orientarsi tra le informazioni attendibili e non attendibili.</li> <li>• Organizzare dati e contenuti per archivarli e successivamente recuperarli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca.</li> <li>• 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.</li> <li>• Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news)</li> <li>• Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni.</li> </ul>

<b>AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<b>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</b>  <b>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali</b>  <b>2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali</b>  <b>2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</b>  <b>2.5 Netiquette</b>  <b>2.6 Gestire l'identità digitale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sapere che cos'è un'identità digitale</li> <li>• Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali</li> <li>• Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto</li> <li>• Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti</li> <li>• Comunicare correttamente nelle interazioni digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati</li> <li>• Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola</li> <li>• Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato)</li> <li>• Partecipare ad attività di scrittura collaborativa, con uso messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale</li> <li>• Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli.</li> <li>• caricare e condividere un documento.</li> <li>• Organizzare in cartelle i documenti</li> </ul>

<b>AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<b>3.1 Sviluppare contenuti digitali</b>  <b>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</b>  <b>3.3 Copyright e licenze</b>  <b>3.4 Programmazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa.</li> <li>• Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programma per realizzare costruzioni geometriche (Geogebra)</li> <li>• Partecipazione a competizioni di robotica</li> <li>• Progettare e/o realizzare oggetti con software specifici</li> </ul>

<b>AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<b>4.1 Proteggere i dispositivi</b> <b>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</b> <b>4.3 Proteggere la salute e il benessere</b> <b>4.4 Proteggere l'ambiente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali</li> <li>• Conoscere e rispettare il regolamento d'Istituto sull'utilizzo dei propri dispositivi a scuola</li> <li>• Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui.</li> <li>• Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali</li> <li>• Distinguere l'ambiente digitale da quello reale</li> <li>• Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)</li> <li>• Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale</li> <li>• Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere il regolamento d'Istituto".</li> <li>• Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.</li> <li>• Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile</li> <li>• Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).</li> <li>• Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</li> <li>• Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco</li> <li>• Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media</li> </ul>

<b>AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<b>5.1 Risolvere problemi tecnici</b> <b>5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</b> <b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi.</li> <li>• Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi</li> </ul>

<b>5.4 Identificare i divari di competenze digitali</b>	<p>dispositivi e delle tecnologie digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici.</li> <li>• Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati</li> <li>• Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità.</li> <li>• Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.</li> <li>• Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...)</li> <li>• Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata.</li> <li>• Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro.</li> <li>• Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni</li> <li>• Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.</li> </ul>
---	--	---

## CLASSE SECONDA E TERZA

<b>AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<p>1.1 <b>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> <p>1.2 <b>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> <p>1.3 <b>Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere le proprie esigenze di ricerca</li> <li>• Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.</li> <li>• Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser</li> <li>• Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere.</li> <li>• Saper riconoscere i principali elementi hardware e software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca.</li> <li>• Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca.</li> <li>• Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili</li> <li>• Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud</li> <li>• Organizzare, da solo in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale</li> <li>• Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse.</li> <li>• Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per</li> </ul>

		selezionare uno specifico tipo di file.
--	--	---

<b>AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<b>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</b>  <b>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali</b>  <b>2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali</b>  <b>2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</b>  <b>2.5 Netiquette</b>  <b>2.6 Gestire l'identità digitale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione</li> <li>• Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca</li> <li>• Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti.</li> <li>• Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico;</li> <li>• Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati)</li> <li>• Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche)</li> <li>• Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare.</li> <li>• Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni.</li> <li>• Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online.</li> <li>• Conoscere come scuole, banche e comuni organizzano l'accesso online</li> </ul>

<b>AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>



<b>3.1 Sviluppare contenuti digitali</b>  <b>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</b>  <b>3.3 Copyright e licenze</b>  <b>3.4 Programmazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa.</li> <li>• Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</li> <li>• Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche</li> <li>• Conoscere e rispettare i diritti d'autore.</li> <li>• Attribuire le fonti da cui si prende materiale online.</li> <li>• Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto</li> <li>• Realizzare filmati e video con software e app</li> <li>• Realizzare podcast</li> <li>• Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica</li> <li>• Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata</li> <li>• Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati.</li> <li>• Partecipare a manifestazioni di coding e robotica</li> <li>• utilizzare in autonomia interfacce di programmazione</li> <li>• Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali.</li> <li>• Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra)</li> </ul>
--	--	--

<b>AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA</b>		
<b>DESCRITTORE DELLA COMPETENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b>
<b>4.1 Proteggere i dispositivi</b> <b>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</b> <b>4.3 Proteggere la salute e il benessere</b> <b>4.4 Proteggere l'ambiente</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali</li> <li>• Conoscere e rispettare i regolamenti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Leggere il regolamento d'Istituto".</li> <li>• Conoscere e ricordare le credenziali del proprio Account</li> </ul>

	<p>dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui.</li> <li>• Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali</li> <li>• Distinguere l'ambiente digitale da quello reale</li> <li>• Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)</li> <li>• Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale</li> <li>• Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile</li> <li>• Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).</li> <li>• Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</li> <li>• Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco</li> <li>• Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media.</li> <li>• Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy.</li> <li>• Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale (Spid e identità sui social)</li> <li>• Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato</li> <li>• Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</li> <li>• Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017)</li> <li>• Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.</li> </ul>
--	--	---

**AREA DI COMPETENZA 5:  
RISOLVERE PROBLEMI**

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE
<b>5.1 Risolvere problemi tecnici</b> <b>5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche</b> <b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b> <b>5.4 Identificare i divari di competenze digitali</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.</li> <li>• Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati</li> <li>• Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola</li> <li>• Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità.</li> <li>• Usare strumenti tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.</li> <li>• Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...)</li> <li>• Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro.</li> <li>• Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante)</li> <li>• Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici.</li> <li>• Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni</li> <li>• Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.</li> </ul>

**Al termine della SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno deve saper:**

- 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.

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

## RISORSE SUGGERITE

### PIXEL ART

- [ZaplyCode](#)

### CODING

- [Codeweeek](#)
- [CodyFeet](#),
- [CodyColor](#),
- [CodyRoby](#)
- [Code.org](#)
- [ScratchJr](#)
- [Micro:Bit](#)
- [Tinkercad - progettazione 3D](#)

### ROBOTICA EDUCATIVA CON LEGO

- [LEGO Spike](#)
- [LEGO Education](#)
- [FIRST LEGO League](#)

### SITI DI E PER QUESTIONARI E GIOCHI INTERATTIVI

- [Wordwall](#)
- [Learningapps](#)
- [PanQuiz](#)
- [Quizizz](#)
- [Kahoot \(per creazione quiz BYOD\)](#)
- [Edpuzzle](#)
- [Genially](#)
- [Educaplay](#)
- [Quizlet](#)
- [Flippity](#)
- [Bookwidgets](#)

### GIOCHI VARI

- [Il Gufo Boo - giochi per avviare l'uso di mouse e tastiera](#)
- [Fuga dal bosco \(gioco "Escape Room" - nozioni di informatica di base\)](#)
- [Jigsaw planet \(puzzle gratuiti online\)](#)
- [Wordle \(gioco trova la parola\)](#)

### GRAFICA E/O DISEGNO

- [Paint](#)
- [Canva](#)
- [Brush Ninja](#)
- [ABCYa Animate](#)

- [Bestsnip](#)
- [Wordart](#)
- [Padlet](#)
- [Flip Anim - Flipbook e animazioni online](#)
- [Pixton](#)
- [Avatar Maker](#)
- [Fantavolando](#)
- [Quick Draw](#)
- [Digttools](#)
- [People Art factory](#)
- [Recraft AI](#)
- [Brandmark](#)
- [Looka](#)
- [Linoit](#)
- [Brush Ninja](#)
- [Prezi AI - presentazioni](#)
- [Inkscape](#) Software per grafica vettoriale (Windows)

## **LAVAGNE DIGITALI CONDIVISE**

- [DigiPad](#)

## **GENERARE CONTENUTI CON AI**

- [Leonardo AI](#)
- [Gamma](#)

## **CHATBOT (ACCESSIBILI CON MAIL ISTITUZIONALE)**

- [Claude AI](#)
- [Perplexity AI](#)

## **Creazione digital book**

- [Storyjumper](#)
- [Bookcreator](#)
- [Ourboox](#)
- [Write Reader](#)

## **ITALIANO L2**

- [CiaoAmici](#)

## **CAA**

- [SimCAA](#)
- [Arasaac](#)

## **MATEMATICA**

- [Geogebra](#)
- [Polypad](#)
- [Infografix - realizzazione infografiche](#)

## **CREAZIONE DI MAPPE CONCETTUALI**

- [Canva](#)
- [Coggle](#)
- [Mindmeister](#)
- [Xmind](#)
- [Cmap \(software\)](#)

## **PER RICERCHE**

- [Google Scholar](#)
- [Ricerche maestre](#)
- [Focus Junior](#)

## **VIDEO RECORDING**

- [Loom - video recorder](#)
- [OBS Studio](#) (software video recording e streaming)
- [Screencast-O-Matic](#) (software per videoregistrazioni)

## **VIDEO EDITING**

- [Animaker](#)
- [Canva](#)
- [Powtoon](#)
- [Clip Champ](#)
- [Capcut - editor video AI](#)

## **FUMETTI ONLINE CON AI**

- [AI Comic Factory](#)
- [AI Ease - generatore fumetti](#)

## **SPEECH TO TEXT o VIDEO online**

- Google documenti - (Strumenti, digitazione vocale)
- [Turbo Scribe AI \(3 video o audio to text gratis al giorno\)](#)
- [Notta](#)
- [Restream - video to text](#)
- [Restream - audio to text](#)
- [Zamzar - mp3 to text](#)
- [Transkriptor](#)
- [Elven Labs](#)

## **TEXT TO SPEECH online**

- [Text To Speech](#)
- [Natural Readers](#)
- [Natural Readers app](#)
- [Elven Labs](#)
- [TTSMaker \(disponibile in più lingue\)](#)
- [Luvvoice](#)

- AI Invideo

#### **TEXT TO SPEECH software**

- Balabolka



## **MATERIALI FORMATIVI**

- Interland: avventure digitali → Interland - vivi Internet al meglio (gioco)
- Dal libro: "Le parole per scrivere" - La Netiquelle
- Consapevoli in rete - percorsi di cittadinanza digitale
- CIVIX FVG - Kit didattico di cittadinanza online
- Infografica sui diritti d'autore
- Agenda 2030
- Manifesto della comunicazione non ostile
- Decalogo uso dei dispositivi a scuola
- Impronta digitale
- I super Errori - serie animata formativa
- Scuola Primaria - Segui le tracce digitali (Cittadinanza consapevole)
- Scuola Primaria - Il potere delle parole (Cittadinanza consapevole)
- Scuola Primaria - Formy, Balm e il device misterioso
- Scuola Secondaria - Esploriamo il web
- Scuola Secondaria - La Web Reputation