

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "DON LORENZO MILANI"

Via Roma 193, Piandiscò - 52026 Castelfranco Piandiscò (AR) Tel 055 960047 – Fax 055 960593 –

Sito web: www.scuoledonmilani.edu.it

Email aric81700a@istruzione.it / aric81700a@pec.istruzione.it ARIC81700A –

C.F. 81004110516

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE



PREMESSA

La competenza digitale, riconosciuta tra le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente dalle Raccomandazioni del Consiglio Europeo (2006, revisione 2018), è definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. La sua implementazione è oggi centrale per la promozione di una cittadinanza attiva, consapevole e responsabile, come sottolineato anche dalle principali normative nazionali (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018). Nel primo ciclo d'istruzione, la competenza digitale si sviluppa in modo trasversale, coinvolgendo tutte le discipline e tutti gli ordini di scuola, secondo la logica di un curriculum verticale. Essa si intreccia con le altre competenze chiave, socio-emotive e imprenditive, e si può sviluppare efficacemente solo attraverso un approccio interdisciplinare e metodologie attive, costruttiviste e cooperative. Il curriculum digitale si fonda sui riferimenti europei più aggiornati (DigComp 2.2 e DigCompEdu), armonizzati con le linee guida nazionali e con le prospettive della "Scuola 4.0". L'obiettivo è fornire agli studenti strumenti per affrontare le sfide del mondo digitale, sviluppando capacità di progettare, creare, risolvere problemi, documentare, programmare, analizzare dati, proporre strategie comunicative e costruire contenuti digitali. Il digitale, inoltre, consente di proporre attività autentiche e compiti di realtà, favorendo la partecipazione attiva degli studenti e la costruzione di competenze trasversali fondamentali per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale. Il presente curriculum rappresenta uno strumento per migliorare le competenze digitali di tutti gli alunni, in coerenza con il quadro europeo e nazionale, e si propone di accompagnare la crescita di cittadini consapevoli, critici e responsabili nell'era dell'informazione. Sono state inoltre progettate per i diversi ordini di scuola tre UDA progettate come strumenti operativi con cui i docenti realizzano il curriculum digitale, traducendo le finalità generali in attività concrete e coerenti, che danno forma al quadro normativo di riferimento, garantendo un percorso di crescita digitale per gli studenti.

Struttura del Curricolo digitale

Il Digicomp 2.2 individua 5 aree di competenze



Riguardo alla valutazione, per ciascuna delle competenze descritte sono indicati **8 livelli di padronanza**.

Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

Livelli di competenza DigComp 1.0	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
Altamente specializzato	7	Problemi complessi e soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	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

AREA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet • Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia • Ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi.	• Utilizzo degli strumenti a disposizione • Utilizzo delle icone su un dispositivo • Uso del mouse ed alcuni tasti della tastiera • Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, icone	• LIM • DIGITAL BOARD • I PAD • PC

AREA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. • Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	• I PAD • PC • LIM • DIGITAL BOARD • TELECAMERA PER PC PER CREARE VIDEO E ANIMAZIONI • VIDEO PROIETTORE • ROBOTINO

AREA DI COMPETENZA 3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	• Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica) • Coding unplugged • Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera • Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi; • Utilizzo di giochi didattici • Utilizzo di programmi e app di grafica	• I PAD • PC • LIM • DIGITAL BOARD • TELECAMERA PER PC PER CREARE VIDEO E ANIMAZIONE • APP • VIDEO PROIETTORE • STAMPANTE 3D • TAPPETO E CARTE CODY ROBY, CODY FEED E CODY COLOR • ROBOTTINO

AREA DI COMPETENZA 4			
SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE STRUMENTI
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	• Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri.	• Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico • Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. • Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	• I PAD • PC • LIM • DIGITAL BOARD

AREA DI COMPETENZA 5			
RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	STRUMENTI RISORSE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo • Regolare il volume e la luminosità • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo • Conoscere semplici software didattici	• Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e c il significato • Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali	• I PAD • PC • LIM • DIGITAL BOARD • TELECAMERA PER PC PER CREARE VIDEO E ANIMAZIONI • STAMPANTE 3D • VIDEO PROIETTORE

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

L'alunno:

- Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione utilizzando le tecnologie
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- Esegue attività in unplugged

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIME E SECONDE

AREA DI COMPETENZA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRIPTORRE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Individuare alcuni tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, conoscerne 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.	• 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.	• PC, tablet, monitor touch, software, web app adeguate all'età

AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRIPTORRE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali • Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali • Regole di comportamento	• Utilizzare tecnologie 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).	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola. • Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete.	• PC, tablet, monitor touch, software, web app adeguate all'età, Google workspace.

AREA DI COMPETENZA 3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	• Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito. • Riconoscere le icone per accedere ad alcune app. • Eseguire semplici giochi e attività attraverso le istruzioni date dalle insegnanti.	• Eseguire giochi didattici utilizzando mouse e tastiera. • Creare disegni con app di grafica. • Eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (Cody Roby). • Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale	• PC, tablet, monitor touch, software, web app adeguate all'età, Google workspace, robot programmabili per coding.

AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
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	• Rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. • Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi (password, login...) • Conoscere alcune modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...)	• Riflettere sui tempi e momenti di utilizzo dei media. • Realizzare cartelloni sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. • Riconoscere alcuni eventi pericolosi, del reale e del virtuale e realizzare un disegno o un cartellone.	• Supporti visivi e tecnologici di vario genere.

AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Riconoscere nei dispositivi alcune parti fondamentali - Utilizzare alcune funzioni base dei dispositivi - Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding	- Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet - Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input - Utilizzare un dispositivo, applicativi e giochi digitali.	PC, tablet, monitor touch, software, web app adeguate all'età.

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 alcuni comandi della tastiera. - Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione. - Usare software didattici.

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 1			
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
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	• Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete • Organizzare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali • Salvare un documento o file in una cartella. • Avviare la procedura per stampare un documento	• 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	• Lavagna digitale • Internet • Libri digitali • Device

AREA DI COMPETENZA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
Interagire con gli altri attraverso le tecnologie Condividere attraverso le tecnologie digitali Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali Netiquette Gestire l'identità digitale	• 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 più appropriato da utilizzare (netiquette). • Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto) • Utilizzare correttamente la propria identità digitale	• Conoscere 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 • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione • Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari	• Internet • Device • Piattaforme (Gmail)

AREA DI COMPETENZA 3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	• Individuare e utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali • Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari. • Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili on line (immagini, audio, video ...)	• Scrivere in formato digitale un testo • Semplici attività di coding • Riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto online	• Internet • Device • Libri digitali • Programmi di videoscrittura • Software • Lego Education

AREA DI COMPETENZA 4**SICUREZZA**

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
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	• Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie • Sapere 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	• Conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola • Scegliere password sicure • 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.	• Device • Internet

AREA DI COMPETENZA 5 RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali • Utilizzare semplici software didattici • Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	• Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi • Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi • Utilizzare piattaforme Cloud	• Device • Internet • Software

Al termine della classe QUINTA
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. • Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi. • Usare software didattici.. • Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding) • Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. • Conoscere i più comuni motori di ricerca

CURRICOLO DIGITALE SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE PRIMA

AREA 1			
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• 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 (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. • Organizzare dati e contenuti per archivarli e successivamente recuperarli	• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca • Distinguere i principali domini • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata) • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili • Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news) • Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni.	• Pc, Digital, Ipad • Motori di ricerca • App della piattaforma Google Workspace (Google drive, Classroom, Gmail, Google Earth...) • Interland

AREA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire identità digitale	• 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	• 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	• "Parole O_Stili" • Scoolfood • Progetto Cyberhelp • Classroom • Gmail • Classroom • Gmail • Drive

AREA DI COMPETENZA 3

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	• 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.	• Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast) • Scrivere in formato multimediale un dialogo e trasformarlo in animazione. • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto. • Realizzare un filmato o cortometraggio con software online. • Scrivere in modalità collaborativa con app di scrittura online. • Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore. • Partecipare ad attività e gare di coding e programmazione digitale. • Utilizzare piattaforme di coding (Scratch, Tinkering) • Creare storie e far interagire dialoghi attraverso cambi di sfondo e dialoghi sincronizzati. • Utilizzare programmi	• Google Presentazioni; Powerpoint; Scratch; Phet; Book Creator, Tinkercad, Code.org • Filtri dei motori di ricerca • App di iPad: Pages, Freeform, iMovie • Robot Lego Spike • Stampante 3D

AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
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	• Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali • Aver cura e rispetto degli strumenti digitali • Distinguere l'ambiente digitale da quello reale • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale	• Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile • Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica creando prodotti multimediali di sintesi • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco • Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media	https://www.generazioniconnesse.it https://www.navigareconsapevoli.it/ https://www.paroleostili.it/

AREA DI COMPETENZA 5
RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
5.1 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.2 Identificare i divari di competenze digitali	• Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	• 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.	• Libri digitali (associati ai libri di testo)

CLASSE SECONDA E TERZA

AREA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
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	• 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	• 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.	• Pc, Digital, Ipad • Motori di ricerca • App della piattaforma Google Workspace (Google drive, Classroom, Gmail, Google Earth...)

AREA 2			
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	• Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione • Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca • Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti. • Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali)	• Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico; • Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati) • Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche) • Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare. • Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni. • Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online.	• Gmail • Classroom • Google Moduli • Netiquette di Istituto • Progetto Cyberhelp

AREA DI COMPETENZA 3 CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	• 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	• Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto • Realizzare filmati e video con software e app • Realizzare podcast • Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica • Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata • Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati. • Partecipare a manifestazioni di coding e robotica • Utilizzare in autonomia interfacce di programmazione • Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali. • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse	• Google Presentazioni; Powerpoint; Scratch; Phet; Book Creator, Tinkercad, Code.org • App di iPad: Pages, Freeform, iMovie • Robot Lego Spike • Stampante 3D • Geogebra

AREA DI COMPETENZA 4 SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
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	• Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. • Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali • Distinguere l'ambiente digitale da quello reale • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale	• Conoscere e ricordare le credenziali dei propri Account • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile • Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. • Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco • Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. • Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy. • Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale (Spid e identità sui social) • Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo • Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.	https://www.generazioniconnesse.it https://www.navigareconsapevoli.it/ https://www.paroleostili.it/ • Progetto Cyberhelp

AREA DI COMPETENZA 5
RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE E STRUMENTI
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Identificare i divari di competenze digitali	• Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati • Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	• 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) • Utilizzare AirDrop per la condivisione di materiale • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.	• Libri digitali (associati ai libri di testo) • iPad

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.

SCUOLA DELL' INFANZIA	
AREA 3	CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI (3.1 3.2 3.4)
TITOLO: CREAZIONE DI UNA STORIA CON IL DIGITALE	
METODOLOGIA ADOTTATA	• Lavoro di gruppo • Brainstorming • Attività laboratoriale • Didattica ludica • Digital learning • Storytelling Costante supporto del docente
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	• Sviluppare creatività e immaginazione • Migliorare le capacità narrative E e l'espressione orale • Acquisire familiarità con strumenti digitali di base • Lavorare in gruppo e condividere idee • Imparare a strutturare un racconto
DISCIPLINE COINVOLTE	Tutti i campi di esperienza
ATTIVITA' PRATICHE PREVISTE E PRODOTTI DEGLI STUDENTI	In piccoli gruppi i bambini inventano una storia utilizzando dei personaggi che il docente proietta su uno schermo. I bambini successivamente raccontano una storia seguendo le sequenze inizio,

	contenuto, finale con la webcam che registra video e suoni Disegnano le scena con app grafica Riordinano le sequenze utilizzando la lavagna digitale Con la stampa 3D stampano i personaggi protagonisti del racconto.
DESTINATARI	Alunni di 5 anni (Attività in piccolo gruppo)
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	LIM O Digital Board I PAD Microfono per storytelling Stampante 3D
TIPOLOGIA DI PRODOTTI	Racconto in formato digitale Disegno con l'utilizzo dell'app grafica Personaggio creato con stampante 3D
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA E LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE	Osservazione sistematica Artefatto digitale (personaggio in 3D)

RUBRICA DI VALUTAZIONE			
ATTIVITA'	PARTECIPAZIONE	CREATIVITÀ	ACQUISIZIONE COMPETENZA DIGITALE
IN VIA DI ACQUISIZIONE	Mostra scarso interesse alle attività, richiede incoraggiamento da parte del docente	Ha difficoltà a generare storie	Ha difficoltà a utilizzare gli strumenti digitali, necessita di assistenza completa
RAGGIUNTO	Partecipa attivamente alle attività, mostra interesse se stimolato	Contribuisce con le proprie idee sebbene a volte necessiti di supporto	Mostra una comprensione di base degli strumenti, riesce a svolgere semplici compiti
PIENAMENTE ACQUISITO	Partecipa con entusiasmo e iniziativa proponendo idee spontaneamente	Mostra spiccata immaginazione e contribuisce con idee originali	Utilizza strumenti digitali con agilità e sicurezza
GRIGLIA DI AUTOVALUTAZIONE			
I bambini con degli smiles esprimono il loro gradimento per l'attività			

SCUOLA PRIMARIA	
AREA 3	CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 3.1 3.2 3.3
TITOLO	UN GIORNO DA DINOSAURO
METODOLOGIA ADOTTATA	• Cooperative Learning • Learning by doing • Flipped classroom • Brainstorming • Storytelling
DISCIPLINE COINVOLTE	Italiano, Storia, Scienza, Geografia, Tecnologie, Arte
ATTIVITA' PRATICHE PREVISTE E PRODOTTI DEGLI STUDENTI	ATTIVITA': Ricerca in rete sull'argomento Leggere testi informativi Visionare video PRODOTTI: Linea del tempo realizzata con app GOOGLE DISEGNI Carta di identità digitale dei dinosauri individuati con app GOOGLE DOC Realizzazione dei protagonisti del racconto con app HERO FORGE Stesura a mano del racconto e successiva copiatura in GOOGLE DOC

ARTICOLAZIONE DELLA CLASSE/GRUPPI	Lavoro in gruppo con il supporto degli insegnanti della classe in compresenza.
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	Salvare il lavoro nel PC e stampare.
TIPOLOGIA DI PRODOTTI	File di testo.
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA E LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE	Osservazione in itinere da parte dei docenti presenti.

RUBRICA DI VALUTAZIONE SCUOLA PRIMARIA	
ATTIVITA'	
IN VIA DI ACQUISIZIONE	L'alunno opera solo con l'aiuto dell'insegnante.
BASE	L'alunno opera con parziale autonomia.
INTERMEDIO	L'alunno opera quasi sempre in autonomia.
AVANZATO	L'alunno opera in completa autonomia.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	
AREA 3	CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 3.1. Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati per esprimersi attraverso mezzi digitali
TITOLO: Crea il tuo racconto	
METODOLOGIA ADOTTATA	● Flipped Classroom ● Cooperative Learning ● Learning by doing
DISCIPLINE COINVOLTE	Tutte
ATTIVITA' PRATICHE PREVISTE E PRODOTTI DEGLI STUDENTI	Attività Realizzare mediante un programma di videoscrittura, una produzione scritta (narrazione, descrizione, relazione ...) Salvarne la produzione in un file di testo e recuperarlo all'interno del proprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud Prodotto Documento creato con editor di testo su argomento dato, salvato all'interno di uno spazio di archiviazione in cloud
ARTICOLAZIONE DELLA CLASSE/GRUPPI	Lavoro individuale o in coppia, con il supporto dell'insegnante
STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI	Editor di testo - piattaforma di archiviazione in cloud in uso all'interno dell'istituzione scolastica

TIPOLOGIA DI PRODOTTI	File di testo
TIPOLOGIA DI PROVA PER LA VERIFICA E LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE	Tipologia di prova: • Produzione digitale con testo e immagini, con un editor di testo e salvataggio sul proprio pc oppure in uno spazio di archiviazione in cloud Valutazione: vedi rubrica di valutazione

RUBRICA DI VALUTAZIONE	
ATTIVITA'	• Realizzare mediante un programma di videoscrittura, una produzione scritta (narrazione, descrizione, relazione ...) • Salvarne il risultato in un file di testo e recuperarlo all'interno del proprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud
IN VIA DI ACQUISIZIONE	L'alunno con l'aiuto dell'insegnante: • Dato un argomento specifico, accede al programma di videoscrittura, crea un semplice testo e segue i passaggi per salvarne il risultato in un file di testo
BASE	L'alunno in parziale autonomia: • Dato un argomento specifico, accede al programma di videoscrittura, crea un semplice testo, salva il risultato in un file e lo recupera all'interno del proprio pc
INTERMEDIO	L'alunno in autonomia: • Dato un argomento specifico, accede al programma di videoscrittura, crea un documento, lo salva in un file di testo e lo recupera all'interno del proprio pc o

	in uno spazio di archiviazione in cloud
AVANZATO	L'alunno in completa autonomia: ● Dato un argomento specifico, accede al programma di videoscrittura, crea un documento e lo salva in un file di testo per poi recuperarlo all'interno del proprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud; ● Fornisce spiegazioni ai compagni