Istituto Comprensivo Statale di Sant'Angelo di Piove
Via Roma, 21 - 35020 Sant'Angelo di Piove di Sacco (PD)
tel 0495846029 c.f. 80016280283
www.icsantangelodipiove.edu.it
peo: pdic82700n@istruzione.it pec: pdic82700n@pec.istruzione.it



Curricolo Digitale

Allegato al PTOF 2024 - 2025

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la **competenza digitale** tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come "La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico", come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (**Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018).**

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curricolo verticale. Le competenze digitali interessano ogni disciplina e si intrecciano, come già evidenziato, con tutte le altre competenze e, in generale, con tutte le cosiddette soft skills. Si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative. Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi. Il digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà.

In questo senso tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e tutti concorrono alla sua costruzione; si tratta di attuare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi

educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ciascuno.

Il PNRR (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu), in più parti del documento "Scuola 4.0" e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, poneva l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l'istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali.

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» allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale».

Poiché la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino deve poter vantare nel proprio corredo, al curricolo digitale fanno indifferentemente riferimento tutti gli indirizzi dell'Istituto.

Struttura del Curricolo digitale

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

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

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

DIMENSIONE 3 • **LIVELLI DI PADRONANZA**

BASE	1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	• rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali.
	2	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	• rilevare la credibilità e l'affidabilità delle fonti comuni di dati, informazioni e contenuti digitali.
INTERMEDIO	3	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	• eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti ben definite di dati, informazioni e contenuti digitali; • eseguire l'analisi, l'interpretazione e la valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali ben definiti.
	4	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	• eseguire l'analisi, il confronto e la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali; • eseguire l'analisi, l'interpretazione e la valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali.
AVANZATO	5	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	• svolgere una valutazione della credibilità e dell'affidabilità di fonti diverse di dati, informazioni e contenuti digitali; • svolgere una valutazione di dati, informazioni e contenuti digitali diversi.
	6	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	• valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, informazioni e contenuti digitali; • valutare in maniera critica i dati, le informazioni e i contenuti digitali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	• creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata inerenti l'analisi e la valutazione di fonti credibili e affidabili di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri nell'analisi e nella valutazione della credibilità e dell'affidabilità di dati, informazioni e contenuti digitali e le relative fonti.
	8	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:	• creare soluzioni per problemi complessi con molti fattori di interazione inerenti l'analisi e la valutazione di fonti credibili e affidabili di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

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

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
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 accedere ad Internet con la supervisione dell'insegnante • Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione 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, parole calde, icone	• Giochi interattivi e percorsi proposti dall'insegnante. • Lim/Digital board. • Tavolo interattivo.

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
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 e registrare un messaggio vocale, con la supervisione del docente.	• 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.	• Giochi interattivi e percorsi proposti dall'insegnante. • Lim/Digital board. • Tavolo interattivo.

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
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 e registrare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • 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 con drag and drop. • Utilizzo di • programmi e app di grafica.	• Giochi interattivi e percorsi proposti dall'insegnante. • Lim/Digital board. • Tavolo interattivo.

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
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 precedente mente impostate dai docenti • 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 codice alfanumerico e caratteri speciali. • Riflettere utilizzando infografich e o video, sui tempi e momenti di • utilizzo dei media.	• • Regolamento d'Istituto (vademecum per la scuola a prova di privacy)

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
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 riconoscerne il significato; • Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali	• Giochi interattivi e percorsi proposti dall'insegnante. • Lim/Digital board. • Tavolo interattivo.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul 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 approccia con macchine e strumenti tecnologici sempre con la guida dell'insegnante.
✓ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, con strumenti tecnologici.
✓ È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni/comandi.
✓ Esegue attività in unplugged

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
• Visiona immagini, brevi filmati e documentari sul monitor solo con il supporto dell'insegnante • Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche solo con il supporto dell'insegnante.	• Visiona immagini, brevi filmati e documentari sul monitor talvolta con il supporto dell'insegnante • Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche talvolta con il supporto dell'insegnante.	• Visiona immagini, brevi filmati e documentari sul monitor con sufficiente autonomia con la supervisione dell'insegnante • Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche con sufficiente autonomia con la supervisione dell'insegnante.	• Visiona immagini, brevi filmati e documentari sul monitor in autonomia con la supervisione dell'insegnante • Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche in autonomia con la supervisione dell'insegnante.

SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali **1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**	• Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, ne conosce il nome e la funzione. • Individuare 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…).	• Piattaforma G-Suite • LIM/Digital board, carrello mobile

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali **2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali** **2.5 Netiquette**	• Utilizzare tecnologie digitali semplici in ambienti protetti. • Conoscere • l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri (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 regole della rete.	• Piattaforma G-Suite • LIM/Digital board, carrello mobile

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
3.1 Sviluppare contenuti digitali **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali**	• Creare e modificare contenuti semplici. • Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito.	• Utilizzare giochi • didattici. • Creare disegni con app di grafica. • Elaborare un documento semplice di • videoscrittura. • On line o unplugged, scomporre o • ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli • Partecipare a Codeweek	• Piattaforma G-Suite • LIM/Digital board, carrello mobile • Lego Spike • Paint, Pixel Art • Coding, Scratch

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
4.1 Proteggere i dispositivi **5.1 Proteggere i dati personali e la privacy** **5.2 Proteggere la salute e il benessere;** **5.3 Proteggere l'ambiente**	• Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. • Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi (password, login…) • Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute • (riduzione del tempo di esposizione, • utilizzo di App…)	• Rifletter e, utilizzan do • infografiche o • video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. • Individuare eventi pericolosi, del • reale e del virtuale • Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di • videogiochi o la fruizione di un cartone	• • Piattaforma G-Suite • Regolamento d'Istituto (vademecum per la scuola a prova di privacy)

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e e coding	• Saper accendere e spegnere • monitor, pc e tablet • Utilizzare mouse e tastiera per • funzionalità di input • Utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali	• Piattaforma G-Suite • LIM/Digital board, carrello mobile

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

- Conoscere e utilizzare le principali componenti del computer
- Conoscere e utilizzare le principali funzionalità del computer.

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali **1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali** **1.3 Gestir e dati, informazioni e contenuti digitali**	• Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni. • Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete. • Salvare un documento o file in una cartella.	• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. • Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirla, visionare il contenuto. • Utilizzare correttamente la procedura per organizzare e salvare un file. • Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto • dell'insegnante.	• Piattaforma G-Suite • LIM/Digital board, carrello mobile • Libreoffice

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
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**	• Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare (netiquette). • Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto)	• Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola. • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma • Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione	• Piattaforma G-Suite • LIM/Digital board, carrello mobile

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
3.1 Sviluppare contenuti digitali **3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali** **3.3 Copyright e licenze** **3.4 Programmazione**	• Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali • Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari. • Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato • Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online • Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale.	• Scrivere in formato digitale un testo • Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte • Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice • Riconoscere i simboli del copyright e • individuarli in un contenuto online • Elaborare da un testo una mappa • concettuale	• Piattaforma G-Suite • LIM/Digital board, carrello mobile • Libreoffice • Software open source

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
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 • Essere consapevole che molti servizi • utilizzano le informazioni • personali • Conoscere l'account scolastico per accedere alla • piattaforma • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui	• Conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola • Utilizzare il proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine • 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.	• Piattaforma G-Suite • Regolamento d'Istituto (vademecum per la scuola a prova di privacy)

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
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 di programmazione e coding	• Conoscere e denominare le varie parti hardware • Conoscere e utilizzare software e applicativi	• Piattaforma • G-Suite • LIM/Digital board, carrello mobile

Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

- Creare un elaborato digitale.
- Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione e ricerca.
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

- **AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:**

➢ Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
➢ Conosce applicazioni e semplici software di vario tipo.
➢ Conosce e sa utilizzare le principali app di G-Suite.
➢ Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia elaborati digitali.
➢ Conosce alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
➢ Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
• Creare un elaborato digitale solo se guidato dall'insegnante. • Utilizzare la rete, solo con la guida di un adulto, per scopi di semplici informazioni, comunicazioni e ricerche. • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche solo se guidato dall'insegnante.	• Creare un elaborato digitale con la supervisione dell'insegnante. • Utilizzare la rete, con la supervisione di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione e ricerca. • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche, guidato dall'insegnante.	• Creare un elaborato digitale in autonomia. • Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, in modo autonomo, per scopi di informazione, comunicazione e ricerca. • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche in modo autonomo.	• Creare un elaborato digitale in modo autonomo e creativo. • Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, in modo autonomo e creativo, per scopi di informazione, comunicazione e ricerca. • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche in modo autonomo e responsabile.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI
Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni e le organizza.
2. COMUNICAZIONE	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse parzialmente sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia e condivide le risorse.	Comunica in ambienti digitali in autonomia e condivide risorse, elaborate in modo personale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali solo se guidato dall'insegnante.	Produce elaborati digitali con la supervisione dell'insegnante.	Produce elaborati digitali in autonomia.	Produce elaborati digitali in autonomia e in modo creativo.
4. SICUREZZA	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie, solo se guidato dall'insegnante.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie con la supervisione dell'insegnante.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie	Conosce e valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo e creativo.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSI PRIMA, SECONDA E TERZA

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
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 il motore di ricerca Google. • 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 gli argomenti di interesse. • Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.	• Piattaforma G-Suite

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
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**	• L'alunno utilizza e-mail per comunicare e collaborare. • L'alunno utilizza dispositivi digitali come tablet, computer per collaborare con gli altri su piattaforme digitali. • L'alunno scarica e condivide contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali • L'alunno cita le fonti digitali; sa redigere una sitografia • L'alunno compila test, questionari e giochi didattici in formato digitale • l'alunno utilizza documenti digitali come supporto alle presentazioni orali • L'alunno scarica e condivide contenuti digitali attraverso e-mail, registro elettronico e piattaforme digitali. • L'alunno cita le fonti digitali; sa redigere una sitografia.	• 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) • Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online.	• Account personale • Google Workspace • Consapevoli in rete • Canva • Prezi

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
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.	• Podcast • Canva • Infografica sui diritti di autore • LEGO® Education • Realtà aumentata

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
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 • Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. • Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale	•Leggere il regolamento d'Istituto. •Conoscere e ricordare le credenziali del proprio Account • Riflettere e identificare semplici modi per evitare i 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. • 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	• Piattaforma G-Suite • Regolamento d'Istituto (vademecum per la scuola a prova di privacy)

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
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 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	• Computer: Hardware • Uso dei dispositivi a scuola • Canva

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.
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.
- Utilizzare il PC e le periferiche.
- Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca.
- Utilizzare software offline e online per attività di Coding.
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali, solo se guidato dall'insegnante. • Utilizzare PC, periferiche, materiali digitali e nuove applicazioni informatiche, solo se guidato dall'insegnante. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca, solo se guidato dall'insegnante. • Utilizzare software offline e online per attività di Coding, solo se guidato dall'insegnante. • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche solo se guidato dall'insegnante.	• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali, guidato dall'insegnante. • Utilizzare PC, periferiche, materiali digitali e nuove applicazioni informatiche, guidato dall'insegnante. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca, guidato dall'insegnante. • Utilizzare software offline e online per attività di Coding, guidato dall'insegnante. • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche, guidato dall'insegnante.	• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali, in modo autonomo. • Utilizzare PC, periferiche, materiali digitali e nuove applicazioni informatiche, in modo autonomo. • Utilizzare la rete per scopi di informazione comunicazione e ricerca, in modo autonomo. • Utilizzare software offline e online per attività di Coding, in modo autonomo. • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche, in modo autonomo.	• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali, in modo autonomo e creativo. • Utilizzare PC, periferiche, materiali digitali e nuove applicazioni informatiche, in modo autonomo e creativo. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione e ricerca, in modo autonomo e creativo. • Utilizzare software offline e online per attività di Coding, in modo autonomo e creativo. • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche, in modo autonomo e creativo.

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**
• Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali per orientarsi nel mondo dei simboli e delle tecnologie.	• Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. • Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie. • Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni • Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, e ricerca. • Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. • Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all'uso delle tecnologie, anche informatiche.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI
Scuola secondaria di primo grado

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
1. INFORMAZIONE	Accede al browser guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede al browser con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per elaborarne di proprie.	Accede al browser per ricavare informazioni e per elaborarne di proprie.	Sa utilizzare il browser per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo se guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse elaborate in modo personale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo se guidato dall'insegnante.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.
4. SICUREZZA	E' consapevole dei rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie ma non li sa riconoscere.	E' consapevole dei rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie ma non sempre li sa riconoscere.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie e li sa riconoscere. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie, li sa riconoscere e valutare. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale solo se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.