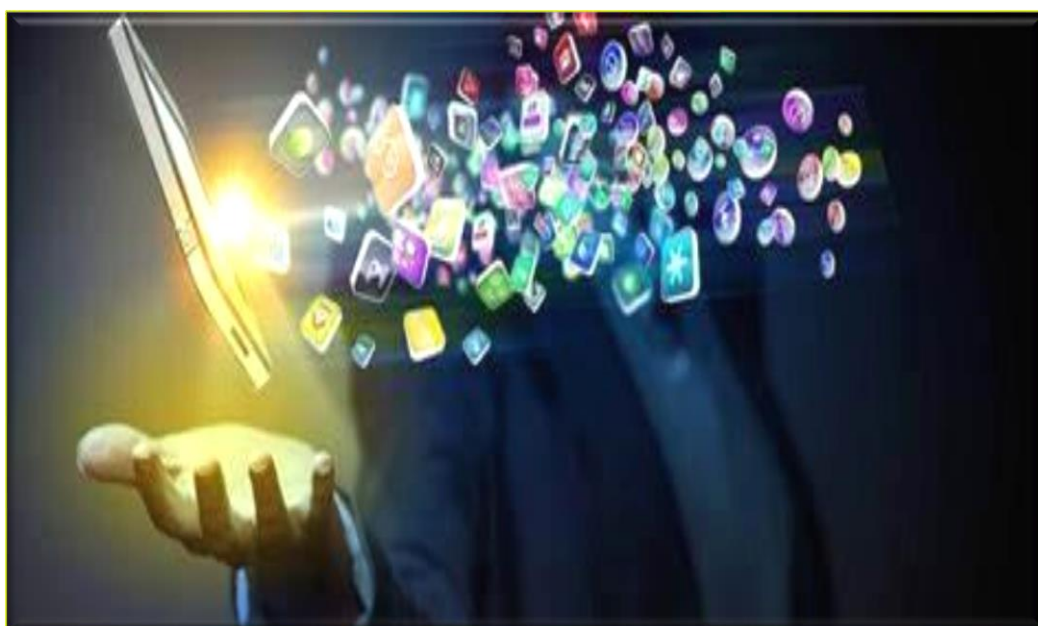


CURRICOLO DIGITALE



PREMESSA

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la **competenza digitale** tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come *“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”*.

Un curriculum digitale, dunque, non può prescindere da un quadro normativo italiano ed europeo e tenere presente:

Normativa italiana

Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) – Legge 107/2015 e aggiornamenti attuativi successivi.

- **Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica** – Legge 92/2019 (competenza digitale come componente della cittadinanza).
- **Indicazioni Nazionali 2012 e Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018** (cittadinanza digitale).
- **Quadro di riferimento per le competenze digitali e per l'Educazione all'uso consapevole delle tecnologie** – MI 2020.
- **Linee guida per l'uso dell'Intelligenza Artificiale nelle scuole (MIM, 2023–2024)**.
- **PNRR – Missione 4: Istruzione e Ricerca: Scuola 4.0, Next Generation Classroom, Next Generation Labs.**

Riferimenti europei

- **DigComp 2.2 (2022)** – Quadro europeo delle competenze digitali.
- **AI ACT (2024)** – Principi di uso responsabile dell'Intelligenza Artificiale.
- **GDPR 2016/679** – Tutela dei dati personali.
- **DigCompEdu** – Competenze digitali del personale docente.

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 curriculum verticale. Le competenze digitali sono trasversali, poiché interessano ogni disciplina e si intrecciano, come già evidenziato, con tutte le altre competenze socio-emotive ed imprenditoriali 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. Tutte queste attività, che sono proponibili nei tempi e nei modi della didattica ordinaria, aiutano a sviluppare molte delle competenze descritte. 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 presente documento si basa principalmente 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». 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).

Ogni curriculum digitale, inoltre, non può non tenere in considerazione l'intelligenza artificiale, il cui avvento ha influito molto sulla didattica e il cui peso cresce ogni giorno di più.

L'Istituto accoglie l'IA come una risorsa potenzialmente preziosa per l'innovazione didattica e lo sviluppo delle competenze degli studenti. Le tecnologie digitali offrono enormi opportunità e l'IA in particolare offre la possibilità di:

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 presente documento si basa principalmente 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». 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).

Ogni curriculum digitale, inoltre, non può non tenere in considerazione l'intelligenza artificiale, il cui avvento ha influito molto sulla didattica e il cui peso cresce ogni giorno di più.

L'Istituto accoglie l'IA come una risorsa potenzialmente preziosa per l'innovazione didattica e lo sviluppo delle competenze degli studenti. Le tecnologie digitali offrono enormi opportunità e l'IA in particolare offre la possibilità di:

- Personalizzare l'apprendimento, adattando i percorsi alle specificità di ogni studente.

- Supportare l'inclusione, potenziando strumenti compensativi e fornendo ausili didattici mirati.
- Innovare la didattica, offrendo nuove modalità di insegnamento e apprendimento.

L'Istituto è comunque consapevole delle sfide e dei rischi associati all'uso delle tecnologie digitali e dell'IA. Tra le criticità individuate vi sono:

- Problemi di etica e trasparenza negli algoritmi utilizzati.
- Sicurezza e protezione dei dati. È fondamentale garantire la tutela della privacy e la sicurezza dei dati sensibili di studenti e personale. L'uso di piattaforme AI sarà monitorato in linea con le normative sulla protezione dei dati personali.
- Rischio di esclusione digitale per famiglie non dotate di adeguati strumenti tecnologici, ampliando il divario educativo.

Per affrontare le sfide e sfruttare le opportunità, l'Istituto si impegna, pertanto, a un'introduzione graduale e responsabile del digitale e dell'IA. Le strategie includono:

- Esplorazione e valutazione di strumenti pertinenti. L'adozione di strumenti basati su IA sarà subordinata a criteri di validità pedagogica, sicurezza, trasparenza e conformità normativa.
- Formazione specifica per il personale sull'IA, il digitale e le loro applicazioni didattiche.
- Aggiornamento costante del PTOF e dei documenti interni per allineare le pratiche didattiche alle innovazioni tecnologiche e alle esigenze emergenti.

STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE

Il Digicomp 2.2 individua cinque aree di competenze.

AREA	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: - individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; - dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	2	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: - individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; - seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali.
INTERMEDIO	3	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: - scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti; - partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	4	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di: - distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; - partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
AVANZATO	5	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di: - applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi; - applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	6	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di: - adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti; - risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	A un livello altamente specializzato, sono in grado di: - creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata utilizzando strumenti e tecnologie digitali; - integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
	8	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di: - creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione utilizzando strumenti e tecnologie digitali; - proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. È in questo contesto che, grazie all'intervento educativo, si avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. I bambini, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, supportando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	- 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	- Utilizzo degli strumenti a disposizione - Utilizzo delle icone su un dispositivo	- You tube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- 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.	- 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	- Siti di giochi interattivi proposti dai docenti

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	- Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante.	- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante.	- You tube canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	- Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente.	- Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi.	- Siti di giochi interattivi proposti dai docenti.
2.5 Netiquette	- Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online	- Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	- Eseguire percorsi su grandi scacchiere-pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot, Blue- Bot) - Codeweek - Schede didattiche e libri digitali

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' 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.	- Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica)	Pixel Art
	- Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente.	- Coding unplugged	Coding: <i>CodyFeet , CodyColor , CodyRoby Scratch Jr code.org Wardw all Learn in gapps</i>
	- Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online	- Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera	Prodotti Digitali Flippity Tiny tap
	-Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	- 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	Grafica Paint App di disegno

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' 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 precedentemente impostate dai docenti/genitori	- Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico - Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.	- <u>Protezione e sicurezza su internet</u> per bambini.
	- Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;	- Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	- Interland: avventure digitali
	- Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri.		

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici	- Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; -Regolare il volume e la luminosità; -Accendere e spegnere correttamente un dispositivo	-Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato;	- Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged)
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	-Conoscere semplici software didattici -Conoscere le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	-Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali	-App Kids art

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

- Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor.
- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive (puzzle).
- 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/a**

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

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
-Visiona brevi contenuti multimediali -Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer	-Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo. -Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input. - Conosce le persone a cui far riferimento in caso di pericolo	-Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre. -Realizza semplici elaborazioni grafiche. - Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema. - Riconosce un collegamento multimediale e vi accede	-Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre. -Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti -Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIME E SECONDE

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	- Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, ne conosce il nome e la funzione.	-Conoscere le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio...).	Tablet Pc Software didattici
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online.	-Individuare cartelle e file su un dispositivo	Bee bot Digital board
	-Individuare utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	-Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante. -Utilizzare di software didattici con la guida dell'insegnante.	LIM Wordwall

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	- Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.	-Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante.	YOU TUBE Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età
	-Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette)	-Conoscere la struttura di una e-mail e invio -Effettuare videochiamate: utilizzo dei tasti audio e video in modo corretto.	Siti di giochi interattivi proposti dai docenti
	-Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto)	-Conoscere e utilizzare workspace -Effettuare scambi comunicativi attraverso piattaforme scolastiche.	Manifesto della comunicazione (con schede didattiche) Applicazioni di Google Workspace (Meet, Classroom, Mail)
		-Usare consapevolmente ed in modo appropriato le parole	

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	Creare e modificare contenuti semplici	-Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo.	- Paint - Google drive - Google presentazioni
	Scegliere modi per modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme.	- Creare disegni con app di grafica.	LearningApps
	Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito.	-Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici. On line o unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding)	- Dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di programmazione visuale a blocchi e di robotica (codeorg, programma il futuro, Scratch, Bloockly, Lego Education, We Do, CodyRobY ...)
	Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale Partecipare a Codeweek	- Schede di programmazione in pixel art

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' 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	- Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali.	-Riconoscere comportamenti corretti per prendersi cura dei dispositivi digitali.	Protezione e sicurezza su internet per bambini
	- Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale.	-Individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizzare disegni o cartelloni.	Interland: avventure digitali Cittadinanza digitale
	- Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...)	-Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone	Il gioco delle emozioni per bambini
	-Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...)	-Impostazione di una password sicura per proteggere informazioni, dati e contenuti. -Uso sostenibile della tecnologia (es: non stampare inutilmente, usare luce naturale...)	Digiface by La digital Avatar Maker Pixton

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' 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	Riconoscere dispositivi e le principali componenti	Dispositivi digitali a disposizione
	-Utilizzare le funzioni base dei dispositivi	Saper utilizzare semplici programmi di giochi didattici interattivi.	App coding plugged e unplugged
	-Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding	Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno	Software didattici
	-Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	Ricerca video e risorse didattiche in rete con la supervisione del docente	Scratch junior Digital storytelling Il Web

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

- Accendere e spegnere in modo corretto i dispositivi digitali
- Conoscere le principali parti dei dispositivi
- Utilizzare programmi e giochi didattici.
- Scrivere parole con programma di videoscrittura.
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.

Classi terze quarte e quinte

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire 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	-Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca -Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirla, visionarne il contenuto	Tablet Pc Software didattici Bee bot e robot educativi Digital board
	-Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali -Salvare un documento o file in una cartella.	-Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file	LIM Principali strumenti di videoscrittura e presentazioni digitali.
	-Avviare la procedura per stampare un documento		

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Intergire 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 la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail)	Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola. Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom, Me)	Impronta digitale
	-Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare.	Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità	Attività di cittadinanza digitale
	Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto)	Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione	Applicazioni di Google Workspace
	-Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette)	Conoscere la propria "impronta digitale"	
	-Utilizzare correttamente la propria identità digitale	Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari	

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	-Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare -Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali -Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari.	-Scrivere in formato digitale un testo -Tradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi online -Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte -Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice	- Google drive - Google presentazioni - LearningApps - Dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di programmazione visuale a blocchi e di robotica (codeorg, programma il futuro, Scratch, Bloockly, Lego Education, We Do, CodyRobY ...) -Siti internet per scaricare immagini senza copyright (es. pixabay)
	-Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online	-Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente. -Riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto online.	
	-Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale.	-Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali	
	-Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili online (immagini, audio, video...)	-Elaborare da un testo una mappa concettuale	

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' 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 per filtrare messaggi pubblicitari -Utilizzare con sicurezza l'account 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	-Scoprire e saper leggere i termini di utilizzo dei servizi web -conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola -Scegliere password sicure -Utilizzare il proprio account nei device della scuola effettuando il logout al termine -Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza -Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute. -Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico. -Eliminare le password salvate	Seguire le tracce digitali ● Alla scoperta del Web ● Cosa è internet ● Cosa è Internet (schede didattiche) ● Vivi Internet al meglio ● Il potere delle Parole ● Materiali didattici ● -Ludoteca ● Impronta digitale ● Space Shelter (proteggersi online) ● Detective per un giorno ● I super Errori nel Web Proteggere i nostri dati.

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' 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	Riconoscere dispositivi e risolvere semplici malfunzionamenti	Dispositivi digitali a disposizione
	-Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali	Simulare una situazione di assenza segnale e mostrare come disattivare/riattivare il WI-FI o cambiare rete per trovare quella corretta	App coding plugged e unplugged
	- Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding	Utilizzare piattaforme Cloud.	Software didattici
	-Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	Effettuare in ricerche in rete con la guida del docente	Scratch Digital storytelling Il Web Canva

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

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

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

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno/a:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un dispositivi digitali e le relazioni essenziali fra di essi.
- Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di **Workspace** con il proprio account studente.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti con i dispositivi digitali.
- 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.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Da solo o in coppia, con la supervisione dell'insegnante, utilizza i dispositivi digitali per attività e giochi matematici, logici, linguistici. Utilizza con sufficiente autonomia il mouse e il touch.	Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base di alcuni strumenti digitali. Utilizza i principali componenti dei dispositivi, in particolare tastiera, mouse.	Con l'aiuto del docente, scrive testi, li salva; inserisce immagini/forme/tabelle. Legge dati contenuti in grafici e tabelle. Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.	Scrive, revisiona e salva in modo autonomo testi scritti con i dispositivi digitali; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, tabelle. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. Realizza e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

CLASSE PRIMA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	- Comprendere che cos'è un sistema di Intelligenza Artificiale e cosa significa "apprendimento automatico".	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)	Motori di ricerca Focus Junior
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	- Distinguere tra strumenti digitali tradizionali e strumenti basati su AI (riconoscimento vocale, chatbot, filtri intelligenti, motori di ricerca potenziati da AI).	Individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news) Analisi guidata di situazioni quotidiane in cui è presente l'AI.	Come usare google per trovare informazioni Fake News Interland
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali			

CLASSE PRIMA

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE (DigComp 2)			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' 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	Comprendere come l'AI modera contenuti, suggerisce informazioni o filtra elementi online. Utilizzare strumenti di AI generativa (testo, immagini, audio) in modo critico e responsabile, rispettando le regole della netiquette e il copyright.	Co-progettazione di un testo con un assistente AI verificando attendibilità e bias. Discussione su come i social network utilizzano l'AI per proporre contenuti. Simulazioni di moderazione automatica e confronto con la moderazione umana.	Dati personali e ALTRI DATI Seguire le tracce digitali Google Workspace La Netiquette: regole per scrivere.

CLASSE PRIMA

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI (DigComp 3)			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	Utilizzare strumenti di AI generativa per produrre contenuti digitali (testi, immagini, infografiche, video) riconoscendo le responsabilità etiche e legali.	Realizzazione di un'infografica o story board generato con un tool AI e revisione critica. Produzione di immagini e analisi dei limiti (deepfake, alterazioni).	• Animaker • Storyjumper • Ourboox • Storyboard That • Google Presentazioni • Power Point Canva • Creazione di poster/giornale/infografica con Canva • Genially • Book Creator - Istruzioni • Utilizzo Foto e immagini – Il diritto d'autore • Infografica sui diritti di autore • Speack pic (far parlare quadri) • Interviste impossibili con Chat Animator • Flibook – animazioni online

CLASSE PRIMA

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA (DigComp 4)			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' 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	Comprendere rischi e potenzialità dell'AI in relazione alla privacy e ai dati personali. Riconoscere i deepfake e le manipolazioni digitali create con l'AI.	Analisi di esempi di deepfake (appropriati all'età) con discussione guidata. Simulazioni di phishing generato con AI e strategie di difesa.	● Programma il futuro ● Come difendersi dal Phishing ● Innovazione digitale ● Web reputation ● Cybersecurity ● Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale ● Usare internet in sicurezza ● Generazioni connesse ● Sicurezza in rete ● Quando ti connetti, connetti <u>anche la testa</u> ● Il potere delle parole Manifesto della <u>comunicazione</u> non ostile Crittografare i nostri dati

CLASSE PRIMA

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI (DigComp 4)			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' 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	Comprendere le differenze tra programmazione tradizionale e apprendimento automatico. Saper utilizzare strumenti educativi di Machine Learning (come <i>Machine Learning for Kids</i> o <i>Teachable Machine</i>) per creare semplici modelli.	Addestrare un semplice classificatore di immagini/pose/suoni e testarne i limiti.	- Uso dei dispositivi a scuola - Animate Avatar - Creare Gif animate - Canva - Creare e animare personaggi online.

CLASSE SECONDA E TERZA

AREA DI COMPETENZA 1 : ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI (DigComp 1)			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' 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	Comprendere che i sistemi di AI imparano dai dati e che la qualità dei dati influisce sui risultati.	Attività con strumenti che mostrano come cambiano i risultati in base ai dati forniti (es. allenare un modello semplice con <i>Teachable Machine</i>).	Come usare Google per trovare informazioni. Motori di ricerca Fake News
	Individuare esempi di AI nella vita quotidiana (assistenti vocali, raccomandazioni video/musicali, filtri social, traduttori automatici).	Confronto tra ricerca tradizionale su internet e ricerca potenziata da AI (con riflessione critica).	Interland Trovare le bufale

CLASSE SECONDA E TERZA

AREA DI COMPETENZA 2 : COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE (DigComp 2)			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' 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	Collaborare in un ambiente digitale condiviso valutando quando e come l'AI può supportare il lavoro di gruppo.	Co progettazione di un testo con un assistente AI verificando attendibilità e bias. Discussione su come i social network utilizzano l'AI per proporre contenuti. Simulazioni di moderazione automatica e confronto con la moderazione umana.	-Dati personali e altri dati. -Google Workspace. -La Netiquette: regole per scrivere. -Consapevoli in rete. - Canva - DigiPad

CLASSE SECONDA E TERZA

AREA DI COMPETENZA 3 : CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI (DigComp 3)			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	Saper distinguere tra contenuto umano e contenuto generato da AI. Comprendere il concetto di <i>prompt</i>, di istruzioni per l'AI e di miglioramento dei risultati tramite revisioni guidate (prompt engineering di base).	Esercizi di scrittura collaborativa uomo-AI: trasformare, riassumere, verificare.	<u>storymap</u> ● <u>Storyjumper</u> ● <u>Book creator</u> ● <u>Storyboard That</u> ● <u>Podcast</u> ● Creazione di poster / giornale / infografica con Canva ● Book Creator - <u>Istruzioni</u> ● <u>Infografica sui diritti di autore</u> ● Interviste impossibili con Chat Animator ● Stop Motion: ● Geogebra ● LEGO Education Professional Development ● Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League ● Pixabay immagini free

CLASSE SECONDA E TERZA

AREA DI COMPETENZA 4 : SICUREZZA (DigComp 4)			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' 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 di sicurezza quando si utilizzano strumenti AI (età minima, dati forniti, permessi, limiti). Comprendere come l'AI può essere usata sia per proteggere sia per violare la sicurezza digitale.	Analisi di esempi di deepfake (appropriati all'età) con discussione guidata. Simulazioni di phishing generato con AI e strategie di difesa.	Come difendersi dal Pishing Web <u>reputation</u> Cybersecurity Be Safe - Kit di Cittadinanza <u>digitale</u> Usare internet in sicurezza Sicurezza in rete Crittografare i nostri dati Agenda 2030 Conseguenze climatiche Polizia Postale – sezione approfondimenti Generazioni connesse Google Workspace

CLASSE SECONDA E TERZA

AREA DI COMPETENZA 5 : RISOLVERE PROBLEMI (DigComp 5)			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' 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	Riconoscere che l’AI può dare risposte errate o distorte e saperle verificare criticamente.	Esercizi di debugging dei risultati dell’AI (“Perché ha sbagliato?”).	● Hardware ● Uso dei dispositivi a scuola ● Animate Avatar ● Creare Gif animate
	Comprendere il concetto di <i>bias</i> e di equity nei dati e nei modelli.	Giochi unplugged che simulano il funzionamento delle reti neurali (classificazione a stadi).	● Canva ● Creare e animare personaggi online ● Kahoot ● Panquiz ● Quizlet ● Flippity
			Escape Room con Google Moduli

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno/a 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.



CURRICOLO DIGITALE Istituto Comprensivo Statale "Giacinto Romano" – Eboli (SA)

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI 1 GRADO			
LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Accede alla rete con l'aiuto del docente per ricavare informazioni. Scriva e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi	Scriva, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. Costruisce tabelle di dati Accede alla rete per ricercare informazioni. Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adatta i comportamenti preventivi.	Scriva, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie. Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici. Collega file differenti. Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali. Rispetta la netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), evitandoli. Conosce le modalità di segnalazione di eventuali pericoli in rete.



CURRICOLO DIGITALE Istituto Comprensivo Statale "Giacinto Romano" – Eboli (SA)

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO D'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, ricerca e svago Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all'uso delle tecnologie, anche informatiche.