

# CURRICOLO DIGITALE

allegato al PTOF 2024-2025



### PREMESSA

La competenza digitale è un pilastro fondamentale per l'apprendimento continuo, allo stesso modo delle competenze di base linguistiche, scientifiche, civiche... tutte interagiscono alla pari, al fine di formare un cittadino esperto e responsabile.

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”*<sup>1</sup>. La **competenza digitale** viene quindi definita come **la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione.**

Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una **cittadinanza attiva e consapevole**, 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). In particolare per le competenze al termine della scuola primaria *“L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.”*<sup>2</sup> e al termine del primo ciclo

d'istruzione *“L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi”*<sup>3</sup>

In più parti nell'ultimo documento *“Piano Scuola 4.0”* e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, si pone come



<sup>1</sup> rif. pag.C189/9 - C189/10 Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea 4 giugno 2018

<sup>2</sup> rif. Certificazione delle competenze al termine della Scuola Primaria D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A)

<sup>3</sup> rif. Certificazione delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato B)

## I.C. Nicotera Costabile

data limite l'anno scolastico 2024/2025 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 è quindi basato sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini **DigComp** aggiornato alla versione 2.2 e sul **DigCompEdu**; questi quadri sono i riferimenti fondamentali, e sono stati armonizzati con l'attuale Piano Scuola 4.0. Il Curricolo Digitale rappresenta quindi «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”.

### APPROCCIO METODOLOGICO

Per Curricolo Digitale si intende un percorso didattico:

- progettato per **sviluppare competenze digitali**;
- di **facile replicabilità, utilizzo e applicazione**;
- necessariamente **verticale** (su più anni di corso e/o su più livelli di istruzione);
- con forti **elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare**;
- declinato attraverso **modalità di apprendimento pratico e sperimentale**, metodologie e contenuti a carattere altamente innovativo;
- teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche;
- scalabile a tutta la scuola e al sistema scolastico.

Il **Curricolo Digitale** si propone quindi come un percorso di lavoro indicativo ma al contempo concreto, pensato per orientare i docenti nello sviluppo progressivo delle competenze digitali degli studenti. Attraverso attività, proposte e risorse adeguate all'età e al livello scolastico, mira a:

- **integrare le competenze digitali** secondo le cinque aree chiave e le 21 competenze del **Quadro europeo DigComp 2.2**, con particolare attenzione alla **formazione di cittadini digitali responsabili**;
- **favorire attività flessibili** e adattabili, non vincolate rigidamente al grado o alla classe; le stesse competenze vengono riproposte a livelli crescenti di complessità, in modo che ciò che evolve sia **l'autonomia degli studenti** nell'utilizzarle;
- **promuovere un approccio collaborativo e dinamico**, sviluppando uno strumento perfezionabile e modificabile nel tempo, grazie anche ai suggerimenti e al contributo dei docenti.

Nella progettazione delle esperienze di apprendimento, le **competenze digitali sono trasversali** e

## I.C. Nicotera Costabile

**coinvolgono tutte le discipline e tutti i gradi scolastici.** Questo significa che, per svilupparle, è necessario un **approccio interdisciplinare**, che combini metodologie attive e cooperative. Ciò implica che l'integrazione delle tecnologie digitali debba essere intesa come un elemento comune a ogni esperienza di apprendimento.

Le competenze digitali sono strettamente collegate anche ad altre competenze importanti, come quelle socio-emotive e imprenditoriali, e si integrano naturalmente con le soft skills. Lavorare sulle competenze digitali significa **mettere lo studente al centro dell'apprendimento**, coinvolgendolo in attività di progettazione, creazione, analisi e risoluzione di problemi. Il digitale consente di proporre attività autentiche e compiti di realtà (per esempio la costruzione di blog, la proposta radiofonica delle web radio, la costruzione di videogames, il disegno e la prototipazione di oggetti, la programmazione di automi e componenti robotici ...). . Queste attività, integrate nella didattica quotidiana, contribuiscono efficacemente allo sviluppo di molte competenze chiave.

La classificazione delle competenze digitali e gli indicatori relativi al loro livello di apprendimento richiedono l'implementazione di metodologie didattiche innovative. Queste metodologie devono promuovere la partecipazione attiva degli studenti, dove la ricerca, la collaborazione, la comunicazione e la produzione digitale sono centrali. Tali ambiti di apprendimento permettono lo sviluppo di competenze personali e relazionali (soft skills) e favoriscono l'educazione al lifelong learning.

## STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE

Il Curriculum è organizzato come segue:

Scuola dell'infanzia: nessuna suddivisione del triennio. Scuola primaria e Scuola secondaria: suddivise in bienni in particolare, primo biennio (classi 1<sup>a</sup> e 2<sup>a</sup> della primaria), secondo biennio (classi 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> della primaria), terzo biennio (classi 5<sup>a</sup> della primaria e 1<sup>a</sup> della secondaria di primo grado) ed infine quarto biennio (classi 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> della secondaria di primo grado). Nel primo biennio si considerano come prerequisiti le abilità acquisite nella scuola dell'infanzia o tramite esperienze informali.

Lo sviluppo delle competenze si basa sulle **5 aree di competenze** (Dimensione 1): **alfabetizzazione su informazioni e dati, comunicazione e collaborazione, creazione di contenuti digitali, sicurezza, e problem**

## I.C. Nicotera Costabile

**solving**, con conoscenze, abilità e attività indicate per ciascuna area.

Sono inclusi link a risorse utili per supportare i docenti nella realizzazione delle attività in classe. L'intento

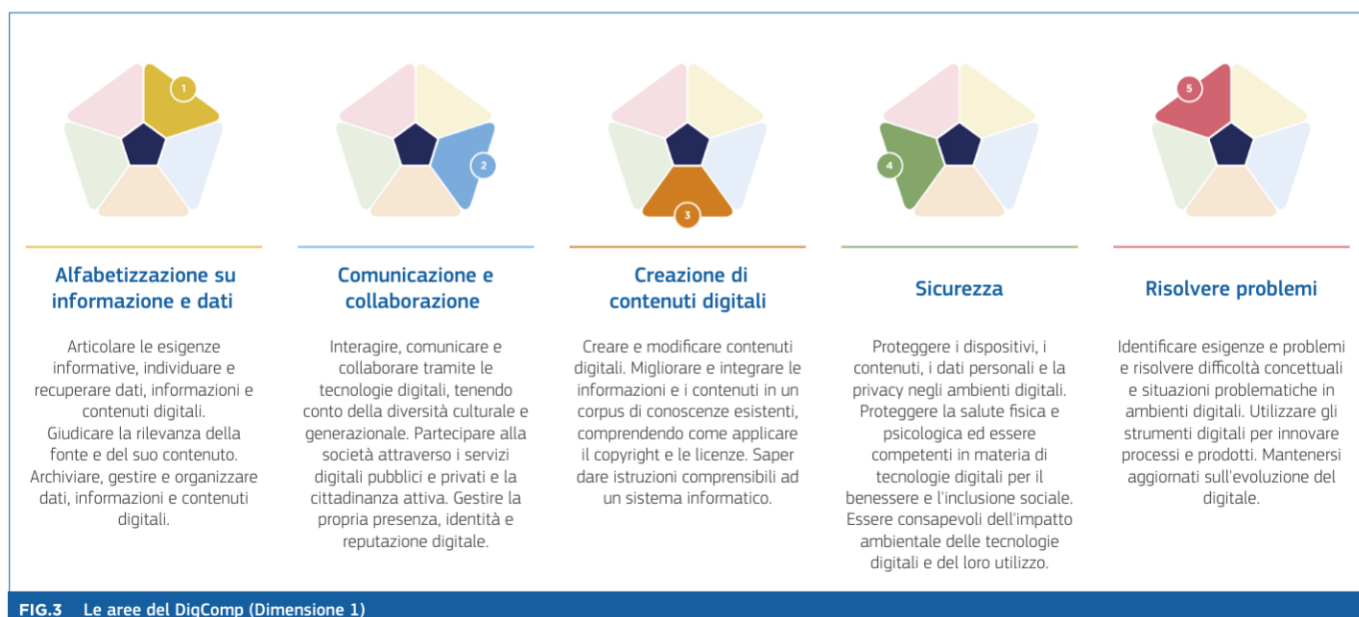


FIG.3 Le aree del DigComp (Dimensione 1)

è quello di suggerire un ventaglio di supporti operativi (software, app, materiali, esempi...) che aiutino i docenti a realizzare le attività in classe; questi suggerimenti non sono esaustivi. Ogni docente adatta la programmazione alle specifiche del proprio contesto, considerando le caratteristiche degli studenti e le risorse digitali disponibili.

Ciascuna area di competenza viene declinata in diverse **Competenze** (Dimensione 2) (p.es. 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali). Le aree 4 Sicurezza e 5 Risolvere problemi sono "trasversali" in quanto si applicano a qualsiasi tipo di attività svolta con mezzi digitali.



## STRUMENTI PER LA REALIZZAZIONE DEL CURRICOLO DIGITALE

Il Curricolo Digitale si realizza con strumenti didattici e attrezzature digitali. Le metodologie innovative, integrate con le tecnologie, sviluppano abilità, competenze e inclusione. I docenti, insieme al Team digitale d'Istituto, progettano queste metodologie nelle riunioni di Consiglio di classe e Dipartimento, favorendo apprendimenti stabili e il lifelong learning.

## VALUTAZIONE

Riguardo alla valutazione, per ciascuna delle **competenze** declinate (Dimensione 2) sono previsti **8 livelli di padronanza**, secondo il documento DigComp2.2: 2 Livelli Base, 2 Livelli Intermedio, 2 Livelli Avanzato, 2 Livelli Altamente specializzato, dove ogni livello rappresenta un passo avanti verso una maggiore autonomia, parallelamente alla complessità delle attività e dei compiti affrontati.

Livelli di padronanza	Grado	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio cognitivo
-----------------------	-------	-------------------------	-----------	-------------------

## I.C. Nicotera Costabile

<b>Base</b>	<b>1</b>	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	<b>2</b>	Compiti semplici	In autonomia e con guida in caso di necessità	Conoscere
<b>Intermedio</b>	<b>3</b>	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	Da solo/a, in autonomia	Comprendere
	<b>4</b>	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
<b>Avanzato</b>	<b>5</b>	Compiti e problemi diversi	Guidando gli altri	Applicare
	<b>6</b>	Compiti più opportuni	Abile ad adattarsi agli altri in un contesto complesso	Valutare
<b>Altamente Specializzato</b>	<b>7</b>	Risoluzione di problemi complessi con soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	<b>8</b>	Risoluzione di problemi complessi con molti fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico	Creare

*Tabella delle principali parole chiave che contraddistinguono i livelli di padronanza*

## CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia rappresenta un ambiente di apprendimento e socializzazione appositamente strutturato per i bambini dai tre ai sei anni. In questo contesto, grazie all'azione educativa, i bambini iniziano a sviluppare capacità di simbolizzazione utilizzando diversi linguaggi. Fin da piccoli, entrano in contatto con le nuove tecnologie e, con il supporto di un adulto, imparano a familiarizzare con esse. Questo approccio facilita il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico e favorisce lo sviluppo di attenzione, riflessione, capacità di analisi e creatività, attraverso esperienze progettate per stimolare le loro dimensioni affettive, cognitive, metacognitive e relazionali.

AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati:</b> introdurre i bambini alla navigazione e alla ricerca di informazioni semplici tramite piattaforme digitali adatte all'età, sempre sotto supervisione dell'adulto.</p> <p><b>1.3 Gestire dati e contenuti digitali:</b> favorire la comprensione di come archiviare e recuperare contenuti in un ambiente digitale strutturato.</p>	<p>L'alunno con il supporto dell'insegnante è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● riconoscere e denominare gli strumenti tecnologici presenti a scuola.</li> <li>● conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia;</li> <li>● ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali);</li> <li>● sviluppare la capacità di un semplice utilizzo di tali strumenti tecnologici;</li> <li>● eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● utilizzo degli strumenti disponibili;</li> <li>● uso delle icone su un dispositivo;</li> <li>● uso del mouse e dei tasti della tastiera;</li> <li>● uso di applicazioni multimediali selezionate per ricercare informazioni con comandi vocali, pulsanti, parole chiave e icone;</li> <li>● esperienze ludiche con applicazioni multimediali adatte per stimolare creatività e acquisire competenze;</li> <li>● conoscenza e utilizzo della funzionalità touch di dispositivi come tavoli interattivi, tablet e lavagne interattive.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="#">YouTube Kids</a> canale video di Google per esplorare contenuti multimediali adatti ai bambini in un ambiente sicuro.</li> <li>● Motori di ricerca sicuri per bambini: siti come <a href="#">KidRex</a> o <a href="#">Kiddle</a>.</li> <li>● Siti di giochi interattivi proposti dai docenti (p.es. <a href="#">Interland di Google</a>: gioco interattivo per introdurre alla cittadinanza digitale e alle regole di sicurezza online).</li> </ul>

## I.C. Nicotera Costabile

AREA DI COMPETENZA 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	<p>L'alunno con il supporto dell'insegnante è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● usare strumenti tecnologici come PC, tablet e LIM per scoprirne le funzioni;</li> <li>● giocare con strumenti multimediali e non;</li> <li>● essere introdotto al coding e allo sviluppo del pensiero computazionale.</li> <li>● riconoscere immagini, foto e video mostrati dall'insegnante;</li> <li>● registrare e inviare un messaggio vocale sotto supervisione;</li> <li>● utilizzare emoticon per autovalutare il proprio comportamento online.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● familiarizzare con gli strumenti tecnologici a scuola.</li> <li>● usare i media come input creativi.</li> <li>● eseguire giochi logici, linguistici, matematici e topologici rispettando le regole.</li> <li>● realizzare disegni con programmi di grafica semplice.</li> <li>● visionare immagini, filmati e documentari didattici per il piacere dell'ascolto.</li> <li>● descrivere ciò che si vede sullo schermo per arricchire l'esperienza linguistica.</li> <li>● assistere ai giochi e disegni dei compagni, imparando a rispettare il proprio turno.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzo di risorse didattiche online come <a href="#">Wordwall</a> e giochi interattivi.</li> <li>● Impiego di strumenti di grafica semplici come Paint.</li> <li>● Eseguire percorsi su scacchiere-pavimento con giochi strutturati con robot educativi (Koko e Cubetto).</li> <li>● Libri digitali e monitor interattivi.</li> <li>● Ricerche guidate.</li> <li>● Coding unplugged: carte direzionali, percorsi tappeto, schede didattiche con codici e pixel art.</li> <li>● Attività di smontaggio e osservazione di piccoli meccanismi con discussione.</li> <li>● Laboratori di storytelling.</li> </ul>

## AREA DI COMPETENZA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

## I.C. Nicotera Costabile

DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1. Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<p>L'alunno con il supporto dell'insegnante è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante.</li> <li>● ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale con supervisione.</li> <li>● usare emoticon per l'autovalutazione del comportamento online.</li> <li>● sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica);</li> <li>● Coding unplugged;</li> <li>● Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera;</li> <li>● Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi;</li> <li>● Utilizzo di giochi didattici con drag and drop;</li> <li>● Utilizzo di programmi e app di grafica.</li> </ul>	<p><b>Pixel Art</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="#">ZaplyCode</a></li> </ul> <p><b>Coding</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="#">CodyFeet</a></li> <li>● <a href="#">CodyColor</a></li> <li>● <a href="#">CodyRoby</a></li> <li>● <a href="#">ScratchJr</a></li> <li>● <a href="#">code.org</a></li> <li>● <a href="#">Wordwall</a></li> <li>● <a href="#">LearningApps.org</a></li> </ul> <p><b>Prodotti Digitali</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <a href="#">Flippity</a></li> <li>● Tiny tap</li> </ul> <p><b>Grafica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Paint</li> <li>● App di disegno</li> </ul>

### AREA DI COMPETENZA 4. SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>	<p>L'alunno con il supporto dell'insegnante è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● usare le procedure di protezione dei dispositivi impostate dai docenti o genitori;</li> <li>● riconoscere chi contattare in caso di pericolo;</li> <li>● conoscere le norme basilari di sicurezza personale e collettiva.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico;</li> <li>● Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale;</li> <li>● Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini <a href="https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk">https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk</a></li> <li>● Interland: avventure digitali <a href="https://www.poliziadistato.it/statics/11/google_interland_avventure_digitali.pdf">https://www.poliziadistato.it/statics/11/google_interland_avventure_digitali.pdf</a></li> </ul>

## I.C. Nicotera Costabile

AREA DI COMPETENZA 5. RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<b>5.1 Risolvere problemi tecnici</b> <b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b>	L'alunno con il supporto dell'insegnante è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> <li>● individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo;</li> <li>● regolare il volume e la luminosità;</li> <li>● accendere e spegnere correttamente un dispositivo;</li> <li>● conoscere semplici software didattici;</li> <li>● conoscere le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato;</li> <li>● Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged);</li> <li>● App Kids Art and Drawing App.</li> </ul>

### TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Sotto la supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante i bambini di 5 anni sono in grado di:

- esplorare immagini, video e documentari con curiosità e osservazione;
- usare strumenti tecnologici di base (touch screen, mouse, tastiera) in modo autonomo;
- partecipare a giochi interattivi digitali, abbinando, scegliendo e creando contenuti semplici;
- condividere giochi digitali con i compagni, rispettando turni e regole e collaborando;
- sviluppare abilità logico-matematiche di base tramite giochi ed esercizi digitali;
- utilizzare applicazioni di grafica semplice per disegnare, colorare e creare immagini digitali;
- interiorizzare concetti spazio-temporali e orientarsi nel contesto digitale;
- sperimentare la scrittura digitale di lettere e simboli;
- partecipare ad esperienze immersive che integrano il digitale con materiali reali;
- riconoscere l'utilità delle tecnologie per espressione personale e comunicazione, usando responsabilmente e creativamente.

## CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA PRIMARIA

### PRIMO BIENNIO – CLASSI PRIMA E SECONDE SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</b></p> <p><b>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</b></p>	<p>L'alunno, a livello base e con il supporto dell'insegnante è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, ne conosce il nome e la funzione;</li> <li>● trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;</li> <li>● scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno;</li> <li>● individuare ed utilizzare file, applicativi e software all'interno di un dispositivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi;</li> <li>● Accedere e individuare una cartella o un file su un dispositivo, esplorare il contenuto, nominare e salvare file o cartelle;</li> <li>● Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video;</li> <li>● Iniziare a utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo);</li> <li>● Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Presentare le parti del computer: mouse e la tastiera, saper digitare (<a href="#">Le parti del computer</a> <a href="#">Accendere e spegnere il pc - Accensione e spegnimento - Il desktop, Mouse e tastiera - La tastiera - classe prima - La tastiera con le 10 dita - Come usare la tastiera</a> <a href="#">Typingclub - allenamento videoscrittura</a>)</li> <li>● <a href="#">Ricerche Maestre "In rete con la testa"</a></li> <li>● Usare in modo elementare Monitor, tablet, portatili per fare ricerche o interagire con giochi didattici;</li> <li>● Utilizzare il motore di ricerca adatti ai bambini per cercare informazioni;</li> <li>● Utilizzare semplici software per creare e modificare immagini o scrivere testi.</li> </ul>

## CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA PRIMARIA

### PRIMO BIENNIO – CLASSI PRIMA E SECONDE SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p>	<p>L'alunno, a livello base e con il supporto dell'insegnante è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;</li> <li>• conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette);</li> <li>• conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola;</li> <li>• Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile;</li> <li>• Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review;</li> <li>• Presentare le</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare in modo elementare Monitor, tablet, portatili per fare ricerche o interagire con giochi didattici;</li> <li>• Utilizzare di app e piattaforme online per creare presentazioni, grafici e fogli di calcolo (Canva, Google Workspace, Office 365);</li> <li>• Utilizzare di app e piattaforme online per leggere la posta elettronica e accedere a documenti attraverso il cloud e il drive (Google Workspace, Office 365);</li> <li>• <a href="#">Manifesto della Comunicazione Non Ostile</a> (con schede didattiche che possono essere utilizzate per riflettere</li> </ul>

## I.C. Nicotera Costabile

principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto);

- Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo e dopo utilizzare la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza.

sull'importanza delle parole e della comunicazione non ostile.

## CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA PRIMARIA

### PRIMO BIENNIO – CLASSI PRIMA E SECONDE SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>3.1. Sviluppare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</b></p> <p><b>3.4 Programmazione</b></p>	<p>L'alunno, a livello base e con il supporto dell'insegnante è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;</li> <li>• scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;</li> <li>• elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;</li> <li>• riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.</li> <li>• conoscere che cosa è un algoritmo e a cosa serve</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno);</li> <li>• Utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio);</li> <li>• Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti;</li> <li>• Creare un disegno con un software/app di grafica;</li> <li>• Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online;</li> <li>• Digitare con la tastiera;</li> <li>• Conoscere le periferiche di input e output dei dispositivi digitali;</li> <li>• Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Usare in modo elementare Monitor, tablet, interagire con giochi didattici;</li> <li>• Usare semplici applicativi per studiare e eseguire i giochi: <a href="#">Wordwall</a>, <a href="#">LearningApps</a>, <a href="#">TinyTap</a>, <a href="#">Educaplay</a>, <a href="#">Digitools</a>, <a href="#">La Digitale</a>, <a href="#">Quizizz</a>, <a href="#">Panquiz</a>;</li> <li>• Utilizzare di app e piattaforme online per creare contenuti digitali (Canva, Google Workspace, Office 365);</li> <li>• Utilizzare il motore di ricerca adatto ai bambini per cercare informazioni;</li> <li>• Disegnare con <a href="#">Paint</a> e <a href="#">Canva</a>;</li> <li>• Creare semplici animazioni: (<a href="#">FlipAnim</a>, <a href="#">ABCya</a>),_ e animare disegni dei bambini (<a href="#">Quick Draw</a>, <a href="#">Animated Drawings</a>, <a href="#">Animate</a>);</li> </ul>

## I.C. Nicotera Costabile

- Partecipare ad attività di coding (Codeweek, L'ora del Codice).

### Coding e pixelart

- PixelArt online e attività sui reticoli ([Fantavolando](#), [ZaplyCode](#));
- [Codeweek](#), [CodyFeet](#), [CodyColor](#), [CodyRoby](#), [ScratchJr](#), [code.org](#).

## CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA PRIMARIA

### PRIMO BIENNIO – CLASSI PRIMA E SECONDE SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 4. SICUREZZA			
<i>DESCRITTORI DI COMPETENZA</i>	<i>OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA</i>	<i>ATTIVITÀ PROPOSTE</i>	<i>RISORSE SUGGERITE</i>

## I.C. Nicotera Costabile

<p><b>4.1 Proteggere i dispositivi</b></p> <p><b>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</b></p> <p><b>4.3 Proteggere la salute e il benessere</b></p>	<p>L'alunno, a livello base e con il supporto dell'insegnante è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</li> <li>• conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;</li> <li>• riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);</li> <li>• riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;</li> <li>• sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;</li> <li>• riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;</li> <li>• saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.</li> </ul>	<p>Solo con il supporto dell'adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa;</li> <li>• Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola e disegnare un evento pericoloso;</li> <li>• Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo.</li> <li>• Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base.</li> <li>• Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app.</li> <li>• Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche.</li> <li>• Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali.</li> <li>• Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Protezione e sicurezza su internet per bambini</a></li> <li>• <a href="#">Interland: avventure digitali</a></li> <li>• <a href="#">Cittadinanza digitale Fermati e pensa online</a></li> <li>• <a href="#">Il gioco delle emozioni per bambini</a></li> <li>• Disegnare il proprio Avatar su carta; creare un Avatar digitale( <a href="#">Digiface by La Digitale, Avatar Maker</a>), e foto di classe con avatar (<a href="#">Pixton</a>)</li> <li>• Disegnare con <a href="#">Paint</a> e <a href="#">Canva</a>;</li> <li>• Creare semplici animazioni: (<a href="#">FlipAnim, ABCya</a>), e animare disegni dei bambini (<a href="#">Quick Draw, Animated Drawings, Animate</a>).</li> </ul>
---	--	--	---

## I.C. Nicotera Costabile

- Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.

# CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA PRIMARIA

PRIMO BIENNIO – CLASSI PRIMA E SECONDE SCUOLA PRIMARIA

## I.C. Nicotera Costabile

AREA DI COMPETENZA 5. RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p><b>5.1 Risolvere problemi tecnici</b></p> <p><b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b></p>	<p>L'alunno, a livello base e con il supporto dell'insegnante è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;</li> <li>• agire sui dispositivi secondo le funzioni base.</li> </ul>	<p>Solo con il supporto dell'adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet.</li> <li>• Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input.</li> <li>• Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le parti del computer e le sue funzioni (<a href="#">Le parti del computer</a>)</li> <li>• Accendere e spegnere il computer e gli altri dispositivi digitali, il desktop, il mouse e la tastiera (<a href="#">Accendere e spegnere il pc, Mouse e tastiera</a>)</li> </ul>

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO DELLA SCUOLA PRIMARIA	
<p>Al termine della classe PRIMA l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accendere e spegnere il computer.</li> <li>• Conoscere le principali parti del computer.</li> <li>• Conoscere semplici programmi per disegnare e giochi didattici.</li> <li>• Scrivere parole con programma di videoscrittura.</li> </ul>	<p>Al termine della classe SECONDA l'alunno è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor touch.</li> <li>• Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.</li> <li>• Usare i principali comandi della tastiera.</li> <li>• Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.</li> </ul>

## I.C. Nicotera Costabile

- Utilizzare il mouse e la tastiera.

- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.
- Usare software didattici.
- Conoscere le principali applicazioni della piattaforma di Istituto

## CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA PRIMARIA

### SECONDO BIENNIO – CLASSI TERZE E QUARTE SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali			
AREA DI COMPETENZA 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette			

## I.C. Nicotera Costabile

### AREA DI COMPETENZA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione			

### AREA DI COMPETENZA 4. SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente			

### AREA DI COMPETENZA 5. RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali			

## CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA PRIMARIA

### CLASSI QUINTE SCUOLA PRIMARIA

AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali			
AREA DI COMPETENZA 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE

## I.C. Nicotera Costabile

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette			
---	--	--	--

### AREA DI COMPETENZA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione			

### AREA DI COMPETENZA 4. SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE

## I.C. Nicotera Costabile

4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente			
--	--	--	--

### AREA DI COMPETENZA 5. RISOLVERE PROBLEMI

<i>DESCRITTORI DI COMPETENZA</i>	<i>OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA</i>	<i>ATTIVITÀ PROPOSTE</i>	<i>RISORSE SUGGERITE</i>
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali			

## CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA SCUOLA SECONDARIA

### CLASSI PRIME SCUOLA SECONDARIA

AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali			
AREA DI COMPETENZA 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE

## I.C. Nicotera Costabile

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette			
---	--	--	--

### AREA DI COMPETENZA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione			

### AREA DI COMPETENZA 4. SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE

## I.C. Nicotera Costabile

4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente			
--	--	--	--

### AREA DI COMPETENZA 5. RISOLVERE PROBLEMI

<i>DESCRITTORI DI COMPETENZA</i>	<i>OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA</i>	<i>ATTIVITÀ PROPOSTE</i>	<i>RISORSE SUGGERITE</i>
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali			

## I.C. Nicotera Costabile

AREA DI COMPETENZA 1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali			

AREA DI COMPETENZA 2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE.			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette			

AREA DI COMPETENZA 3. CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE

## I.C. Nicotera Costabile

<b>3.1. Sviluppare contenuti digitali</b> <b>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</b> <b>3.4 Programmazione</b>			
--	--	--	--

### AREA DI COMPETENZA 4. SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<b>4.1 Proteggere i dispositivi</b> <b>4.3 Proteggere la salute e il benessere</b> <b>4.4 Proteggere l'ambiente</b>			

### AREA DI COMPETENZA 5. RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORI DI COMPETENZA	OBIETTIVI E SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<b>5.1 Risolvere problemi tecnici</b> <b>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</b>			

## I.C. Nicotera Costabile

## I.C. Nicotera Costabile

## I.C. Nicotera Costabile

### LIVELLI DI PADRONANZA CLASSI PRIMA E SECONDA PRIMARIA

#### A1

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.
- • individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

#### A2

- utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti;
- conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).

#### A3

- creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;
- scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;
- scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;
- riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

#### A4

- individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;
- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada..);
- riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;
- sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;
- riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

**A5 A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:**

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base.

## I.C. Nicotera Costabile

### LIVELLI DI PADRONANZA CLASSI TERZA E QUARTA PRIMARIA

#### A1

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

#### A2

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

#### A3

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

#### A4

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni

## I.C. Nicotera Costabile

minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);

- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

### A5

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli.

## LIVELLI DI PADRONANZA CLASSI QUINTA PRIMARIA E PRIMA SECONDARIA

### A1

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;
- conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.

**A2 A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato**, laddove necessario, sono in grado di:

- 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 le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

**A3 A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi**, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

**A4 A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato**, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni

## I.C. Nicotera Costabile

di risparmio energetico, ecc..).

**A5 A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:**

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli;
- individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività;
- individuare problemi di accessibilità;
- riconoscere le mie esigenze di formazione.

### LIVELLI DI PADRONANZA CLASSI SECONDA E TERZA SECONDARIA

#### A1

- avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); • eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

#### A2

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;
- utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri
- (virtuali e non).

#### A3 - A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

#### Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:

- registrarmi ad un sito online indicato dal docente;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.

#### A4 In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

## I.C. Nicotera Costabile

### **A5 A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di:**

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali;
- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.