

Istituto Comprensivo Maddaloni 1 Villaggio

Via Roma, 14 Maddaloni (CE)

CURRICOLO DIGITALE

La competenza digitale è una delle otto Competenze Chiave per l'apprendimento permanente individuate dal Parlamento Europeo nelle "Raccomandazioni" del 2006 e nella successiva revisione del 2018 e viene definita come "la capacità di padroneggiare le nuove tecnologie, utilizzandole con autonomia, spirito critico e senso di responsabilità, nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli".

L'emergenza COVID 19 ci ha dato maggiore consapevolezza del fondamentale ruolo acquisito dalle nuove tecnologie come unico strumento per arrivare agli studenti e alle loro famiglie. D'altro canto, la stessa emergenza, ha fatto emergere una forte carenza di competenze digitali ritenute chiavi dall'Unione Europea proprio per la loro importanza e pervasività nel mondo d'oggi, rendendo necessaria la creazione di una consapevolezza, e una consequenziale responsabilizzazione, nell'uso degli strumenti digitali.

Riconoscendo il ruolo fondamentale che la didattica digitale ha sulla partecipazione attiva, e di conseguenza sull'apprendimento, la nostra scuola, oltre ad aver tempestivamente designato un Animatore Digitale, un Team digitale e un Referente per la prevenzione e il contrasto al cyberbullismo, mette in atto progetti che vertono sul potenziamento delle competenze digitali degli studenti e prevede percorsi di formazione per il personale docente volti ad ampliare le conoscenze sull'apprendimento digitale e sulle metodologie innovative.

Il sistema educativo svolge, infatti, un ruolo decisivo nel preparare, stimolare e accompagnare gli studenti verso l'utilizzo consapevole delle tecnologie digitali, superando il ruolo di consumatori passivi. È, quindi, necessario che i nostri studenti siano in grado di agire attivamente e siano adeguatamente equipaggiati per diventare cittadini consapevoli. Considerando, infatti, le importanti trasformazioni digitali in corso nella società attuale, e il carattere pervasivo della diffusione delle nuove tecnologie, diventa fondamentale rivedere gli strumenti didattici tramite i quali si realizza il processo di insegnamento-apprendimento e promuovere percorsi di educazione all'uso dei media, affinché gli alunni possano acquisire conoscenze e competenze digitali sia dal punto di vista tecnico che civico e possano concepire la tecnologia digitale quale mezzo per apprendere, riconoscendo tuttavia i rischi legati ad essa.

Il nostro istituto è inoltre consapevole che le attività svolte utilizzando le nuove tecnologie costituiscono molto spesso un'impareggiabile mezzo d'inclusione per molti alunni, e che esse sono dunque uno strumento ulteriore per costruire un'identità propria in funzione della partecipazione alla comunità. Nella nostra scuola la presenza e l'utilizzo di strumenti tecnologici sono ormai una realtà consolidata, sia come supporto tecnico e compensativo nei casi di disabilità e di disturbi specifici di apprendimento, sia per la possibilità di progettare una didattica che utilizzi linguaggi diversi da quelli propri della lezione frontale. Con l'introduzione del piano

Scuola 4.0 il nostro istituto ha progettato ambienti innovativi di apprendimento e laboratori per le professioni digitali del futuro prevedendo, infatti, gemellaggi elettronici E-twinning, favorendo la creazione di classi virtuali con la progettazione autonoma di blog e siti GoogleSites e l'utilizzo di piattaforme digitali (WeSchool e Google Classroom) e sperimentando percorsi didattici innovativi in cui il digitale, quale strumento per la didattica, mette il discente al centro del percorso di apprendimento-insegnamento (e-learning, flipped classroom, webquest, gamification ecc.);

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 si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare, attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative. Lavorare sulle competenze digitali significa stimolare gli studenti a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarli alla risoluzione di problemi. Il digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà. Per pianificare il curriculum digitale, il nostro istituto si è basato sulle cinque aree di competenza fondamentali individuate nel documento **DigComp 2.1**



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

Livelli di competenza secondo il DigComp 2.2

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

SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIME

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

COMPETENZE	CONOSCENZE E ABILITA'	ATTIVITA'	STRUMENTI
INFORMAZIONE	RICERCA DI DATI INFORMAZIONI CONTENUTI IN AMBIENTI DIGITALI PER L'ACCESSO ALLA NAVIGAZIONE	ACCEDERE ALLE INFORMAZIONI ONLINE, EFFETTUARE RICERCHE IN PRESENZA DELL'ADULTO. REPERIRE IMMAGINI IN RETE	LIM ,PC,MOTORI DI RICERCA, INTERNET

AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

COMPETENZE	CONOSCENZE E ABILITA'	ATTIVITA'	STRUMENTI
COMUNICAZIONE	CON UN SUPPORTO ADEGUATO SCEGLIE E IDENTIFICA TECNOLOGIE SEMPLICI E MEZZI DI COMUNICAZIONI PERRR INTERAGIRE IN UN DETERMINATO CONTESTO	SCRITTURA CREATIVA	LIM, PC, MOTORI DI RICERCA, INTERNET

AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI

COMPETENZE	CONOSCENZE E ABILITA'	ATTIVITA'	STRUMENTI
CREARE CONTENUTI DIGITALI	CON UN SUPPORTO ADEGUATO MODIFICA E RIELABORA INFORMAZIONI E CONTENUTI	STORIE MULTIMEDIALI POESIE MULTIMEDIALI FILMATI	LIM, PC, PAINT

AREA 4: SICUREZZA

COMPETENZE	CONOSCENZE E ABILITA'	ATTIVITA'	STRUMENTI
RISCHI E PROTEZIONE DEI DISPOSITIVI	CON L'AIUTO DI QUALCUNO INDIVIDUA SEMPLICI MODALITA' PER PROTEGGERE IL DISPOSITIVO IN USO	PROGETTO DI PREVENZIONE PER I RISCHI IN RETE	PC, SITOGRAFIA

AREA 5: PROBLEM SOLVING			
COMPETENZE	CONOSCENZE E ABILITA'	ATTIVITA'	STRUMENTI
RISOLVERE PROBLEMI	SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE	MAPPE CONCETTUALI SCHEMI, TABELLE, GRAFICI	LIM, PC, INTERNET, SOFTWARE

CLASSI SECONDE

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

COMPETENZE	CONOSCENZE E ABILITA'	ATTIVITA'	STRUMENTI
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Con l'aiuto dell'insegnante, scopre come accedere ai dati attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali	Utilizzo dei motori di ricerca tramite parole chiave Lettura di una pagina web	PC – Internet – Motori di ricerca
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Con un supporto adeguato, rileva l'affidabilità delle fonti comuni di dati	Ricerca di fonti di vario tipo on line Selezione di informazioni	PC – Internet – Motori di ricerca

AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI

COMPETENZE	CONOSCENZE E ABILITA'	ATTIVITA'	STRUMENTI
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Con l'aiuto di qualcuno trova modalità per creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; crea e si esprime attraverso la creazione di strumenti digitali semplici	Videoscrittura	PC – Internet – Microsoft Office

AREA 4: SICUREZZA

COMPETENZE	CONOSCENZE E ABILITA'	ATTIVITA'	STRUMENTI
4.1 Protezione della salute e del benessere	Con un supporto adeguato, distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute e il benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali	Con il supporto dell'insegnante, acquisisce consapevolezza dell'impatto ambientale delle TIC e l'importanza di un corretto smaltimento dei rifiuti	PC – Internet – Software didattici

AREA 5: PROBLEM SOLVING

COMPETENZE	CONOSCENZE E ABILITA'	ATTIVITA'	STRUMENTI
5.1 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Con un adeguato supporto, individua semplici strumenti e tecnologie digitali; segue a livello individuale e collettivo processi cognitivi in semplici situazioni problematiche	Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitali	PC – Internet – Libri di testo in formato digitale

CLASSI TERZE

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
Navigare ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Con l'aiuto dell'insegnante scopre come accedere ai dati attraverso una semplice ricerca digitale.	Utilizzo dei motori di ricerca tramite parole chiave	Pc – smart lim – tablet, smartphone, internet.
Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	Con un supporto adeguato rileva l'affidabilità delle fonti comuni di dati	Ricerca di fonti di vario tipo on line – selezione di informazioni- confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali	Pc – smart lim – tablet, smartphone, internet.

AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Con un supporto adeguato sceglie e identifica tecnologie semplici e mezzi di comunicazione per interagire in un determinato contesto	Utilizzo corretto di ambienti virtuali di apprendimento	Pc – smart lim – tablet, smartphone, internet e google classroom.
Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Con il supporto del docente riconosce semplici tecnologie digitali per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.	Utilizzo di strumenti per la condivisione di dati, informazioni e contenuti: google apps	Pc – smart lim – tablet, smartphone, internet e google. classroom
Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Riconoscere semplici servizi digitali: social media	Ambienti virtuali di apprendimento: google classroom	Pc – smart lim – tablet, smartphone, internet e google classroom.

AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
Sviluppare contenuti digitali	Con l'aiuto del docente trova modalità per creare semplici contenuti digitali	Videoscrittura	Pc – smart lim – tablet, smartphone, internet, Microsoft office: word

AREA 4: SICUREZZA

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
Proteggere la salute e il benessere	Con l'aiuto del docente distingue semplici modalità per evitare rischi per la salute il benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali	Educazione fisica: benessere psico-fisico e uso delle TIC	Pc – smart lim – tablet, smartphone, internet

AREA 5: PROBLEM SOLVING

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Con l'aiuto del docente segue a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici e situazioni problematiche	Il coding come supporto alla risoluzione di situazioni problematiche	Pc – smart lim – tablet, smartphone, internet e libri di testo in formato digitale

CLASSI QUARTE

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Ricerca di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali per l'accesso e la navigazione.</p> <p>Strategie di ricerca personali.</p> <p>È in grado di avviare all'utilizzo di un motore di ricerca.</p> <p>Individuare i programmi principali.</p>	<p>Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca.</p> <p>Utilizzo di parole chiave.</p> <p>Lettura e analisi di una pagina web.</p> <p>Individuare i programmi principali.</p> <p>Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line.</p> <p>Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line.</p> <p>Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe.</p>	<p>Pc – tablet - Lim- smart tv- internet -google maps - motori di ricerca.</p> <p>Dizionari digitali.</p> <p>Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic...).</p> <p>Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)</p> <p>Libri digitali e audiolibri (Flipbook Maker Pro, ScribaEPUB...).</p> <p>App per le lingue straniere.</p>
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Organizzazione, archiviazione e recupero di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali in ambiente strutturato.</p> <p>È in grado di individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella.</p> <p>È in grado di utilizzare correttamente le procedure</p>	<p>Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto.</p> <p>Reperimento immagini.</p> <p>Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali.</p>	<p>Pc – tablet - Lim- smart tv- internet -google maps - motori di ricerca.</p> <p>Dizionari digitali.</p> <p>Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic...).</p>

	per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.	Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file , archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.	<p>Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)</p> <p>Libri digitali e audiolibri (Flipbook Maker Pro, ScribaEPUB...).</p> <p>App per le lingue straniere.</p>
--	---	---	---

AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	<p>Interagire attraverso una varietà di tecnologie digitali e comprendere i mezzi di comunicazione digitale appropriati per un determinato contesto.</p> <p>È in grado di prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola.</p>	<p>Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola.</p> <p>Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...).</p> <p>Testi, storie, ricerche, costruzione di pagine a più mani (scrittura collaborativa).</p> <p>Documentazione in rete.</p> <p>Gruppi, forum e comunità di pratiche.</p>	<p>Lim – pc - tablet</p> <p>Applicazioni collaborative di Google Workspace for education.</p> <p>Google classroom (Classe virtuale)</p> <p>Wikispaces - Blog - Google Sites Internet Chat.</p>
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Condivisione di dati, informazioni e contenuti digitali con altri	Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle	<p>Lim – pc – tablet.</p> <p>Drive condivisi (collaborazione in cloud)</p>

	<p>attraverso tecnologie digitali appropriate.</p> <p>È in grado di 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.</p>	<p>modifiche e dei commenti.</p> <p>Elaborazione grafica o multimediale a più mani.</p> <p>Gruppi, forum e comunità di pratiche.</p> <p>Collaborazione nella stesura di file condivisi (uso del pulsante "condividi").</p> <p>L'importanza della privacy online e del suo rispetto.</p> <p>Realizzazione di contenuti didattici digitali (presentazioni, documenti, mappe).</p>	<p>Applicazioni collaborative di Google Workspace for education.</p> <p>Google classroom (Classe virtuale) Wikispaces - Blog - Google Sites Internet Chat.</p>
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Utilizzare, guidati, strumenti digitali comunicando e condividendo, con adulti e coetanei, la propria esperienza, in ambienti protetti.	Trasmissione e condivisione online di idee e materiali	Lim-pc-tablet-internet Google classroom (Classe virtuale) Wikispaces - Blog - Google Sites Internet Chat - forum
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<p>Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e conoscenze.</p> <p>È in grado di conoscere le principali parti che compongono un</p>	<p>Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa.</p> <p>Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali.</p>	<p>Lim – pc – tablet.</p> <p>Applicazioni collaborative di Google Workspace for education.</p> <p>Google classroom (Classe virtuale) Wikispaces - Blog - Google Sites Internet Chat.</p>

	messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).		
2.5 Netiquette	<p>Norme comportamentali e del know-how durante l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali.</p> <p>È in grado di praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo.</p>	<p>Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</p> <p>Adozione di un comportamento appropriato quando si lavora con altri in una piattaforma digitale.</p> <p>Visione e discussione materiali campagne online.</p> <p>Lettura e discussione di libri e pubblicazioni.</p>	<p>Lim – pc – tablet</p> <p>Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...)</p> <p>Libri e pubblicazioni.</p>
2.6 Gestire l'identità digitale	Utilizzare piattaforme protette e tecnologie digitali tramite l'accesso controllato.	Conoscenza di alcune regole base per proteggere la propria immagine in rete.	<p>Lim-pc-tablet</p> <p>Internet</p> <p>Google classroom (Classe virtuale)</p> <p>Wikispaces - Blog - Google Sites Internet Chat - forum</p>

AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
------------	----------------------	----------	-----------

<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p>	<p>Creare e modificare contenuti digitali in diversi formati, esprimersi attraverso mezzi digitali.</p> <p>È in grado di scrivere in formato digitale un dialogo inventato.</p>	<p>Scrivere in formato digitale un dialogo inventato.</p> <p>Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online.</p> <p>Storie multimediali. Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico).</p> <p>Storytelling multimediale.</p> <p>Filmati. Produzione e rielaborazione di immagini ed opere d'arte .</p> <p>Salvataggio di un documento sul PC.</p>	<p>Lim – pc- tablet- scanner.</p> <p>Programmi per le presentazioni Paint – software per la grafica e l'editing foto Movie maker e strumenti per l'editing video.</p> <p>Registratore di suoni- Audacity e strumenti per l'editing audio.</p> <p>Wikispaces e Google Sites .</p> <p>Youtube Internet Scratch Programmi e web app per ebook .</p>
<p>3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali</p>	<p>Rielaborare, guidati, contenuti e informazioni scegliendo, da un elenco predefinito, la modalità più adatta e funzionale.</p> <p>Progettare semplici linguaggi.</p>	<p>Prerequisiti per la realizzazione di mappe concettuali, mentali e schemi linee del tempo utilizzando strumenti digitali specifici.</p>	<p>Lim, pc, tablet</p> <p>Internet</p> <p>Web app</p> <p>Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni Schede elettroniche e relativo software</p>
<p>3.3 Licenze e Copyright</p>	<p>Applicare le principali regole di rispetto del diritto d'autore a dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Essere consapevole dell'esistenza del diritto d'autore, del copyright e delle licenze.</p>	<p>Lim, pc, tablet</p> <p>Internet</p> <p>Web app</p> <p>Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni Schede elettroniche e relativo software</p>

3.4 Programmare	<p>Concetti di programmazione e pensiero computazionale: semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p> <p>È in grado di scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.</p>	<p>Esercitazioni online su un insieme limitato di comandi.</p> <p>Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante.</p>	<p>Lim – pc- tablet Internet</p> <p>Web app</p> <p>Sitografia di riferimento</p> <p>Libri e pubblicazioni</p> <p>Schede elettroniche e relativo software</p>
-----------------	---	---	--

AREA 4: SICUREZZA

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
4.1 Protezione dei dispositivi	<p>Protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali e comprensione dei rischi e delle minacce negli ambienti digitali.</p> <p>È in grado di impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza.</p>	<p>Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web.</p> <p>Utilizzo dei vari device (PC, LIM, digital board, notebook, tablet): procedure corrette di accensione e spegnimento, gestione corretta delle connessioni elettriche.</p>	<p>Lim – pc- tablet. Internet</p> <p>Google</p> <p>Regolamenti</p> <p>Sitografia di riferimento</p> <p>Libri e pubblicazioni</p> <p>Schede didattiche</p> <p>Google Workspace for education</p>

<p>4.2 Protezione dei dati personali e privacy</p>	<p>Conoscere le misure di sicurezza e protezione e tenere in debito conto l'affidabilità e la privacy.</p> <p>È in grado di rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola.</p> <p>È in grado di conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza.</p>	<p>Privacy e protezione dati personali e identità.</p> <p>Reputazione on line.</p> <p>Visione e discussione materiali campagne online.</p> <p>Riconoscere, con la guida del docente, contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news..).</p>	<p>Lim-pc-tablet-internet.</p> <p>Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, super errori, Sicuriinrete...)</p> <p>Google Workspace for education</p>
<p>4.3 Protezione della salute e del benessere</p>	<p>I rischi per la salute e minacce al benessere fisico e psicologico utilizzando le tecnologie digitali.</p> <p>Misure di protezione di sé stessi e degli altri da possibili pericoli in ambienti digitali (es. cyberbullismo).</p> <p>È in grado di rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali.</p>	<p>Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.</p> <p>Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).</p> <p>Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione</p>	<p>Lim-pc-tablet-internet.</p> <p>Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...)</p> <p>Libri e pubblicazioni Schede didattiche</p>

	È in grado di discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola.	civica e alla cittadinanza). Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie. Cura della posizione della schiena e delle gambe, assumere una corretta postura .	
4.4 Protezione dell'ambiente	Riconoscere da modelli noti semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e loro utilizzo.	Attuazione di alcune buone prassi utili per risparmiare energia.	Lim-pc-tablet Internet Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuriinrete...) Regolamenti Libri e pubblicazioni Schede didattiche

AREA 5: PROBLEM SOLVING

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
5.1 Risolvere problemi tecnici	Problemi tecnici durante il funzionamento dei dispositivi e l'utilizzo di ambienti digitali e strumenti di risoluzione (semplici operazioni e comandi per l'uso dei dispositivi digitali, come accensione e spegnimento).	Mappe concettuali Schemi, tabelle, grafici Presentazioni multimediali Ricerche Approfondimenti Citare le fonti	Lim – pc - tablet Internet Sitografia di riferimento Enciclopedie, atlanti e dizionari on line Programmi e web app per costruire mappe, schemi, tabelle, linee del tempo...

	<p>È in grado di denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone...</p> <p>È in grado di scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p>		Google Workspace for education
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Selezionare, da un elenco di risorse tecnologiche, predisposto e a tema, quella più idoneo alla necessità d'uso.	Conoscenza ed utilizzo degli strumenti digitali che si adattano meglio alle proprie esigenze.	<p>Lim-pc-tablet</p> <p>Internet</p> <p>Sitografia di riferimento Enciclopedie, atlanti e dizionari on line</p> <p>Programmi e web app per costruire mappe, schemi, tabelle, linee del tempo...</p> <p>Google Workspace for education</p>
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Conoscenza ed utilizzo degli strumenti digitali che si adattano meglio alle proprie esigenze.	<p>Il pensiero computazionale mediante attività Unplugged: giochi didattici per la comprensione del linguaggio informatico (carte con frecce direzionali...)</p>	<p>Lim-pc-tablet</p> <p>Internet</p> <p>Sitografia di riferimento Enciclopedie, atlanti e dizionari on line</p> <p>Programmi e web app per costruire mappe, schemi, tabelle, linee del tempo...</p> <p>Google Workspace for education</p>
5.4 Identificare divari di competenze digitale	Con la guida dell'insegnante,	Riconoscimento degli aspetti da migliorare per	Lim-pc-tablet

	<p>analizzare le competenze digitali possedute e individuare quelle necessarie/mancanti/superflue, in contesti autentici.</p>	<p>i propri fabbisogni delle competenze digitali. Attività di tutoraggio tra pari per lo sviluppo delle competenze digitali.</p>	<p>Internet</p> <p>Sitografia di riferimento Enciclopedie, atlanti e dizionari on line</p> <p>Programmi e web app per costruire mappe, schemi, tabelle, linee del tempo...</p> <p>Google Workspace for education</p>
--	---	--	--

CLASSI QUINTE

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • Conoscere strategie di ricerca; • Saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web, distinguendo informazioni attendibili e altre palesemente fake • Saper recuperare e salvare dati, organizzandoli in modo semplice. 	<p>Utilizzo di motori di ricerca tramite parole chiave. Lettura di una pagina web.</p> <p>La navigazione di alcuni siti selezionati.</p> <p>Utilizzo di Drive</p>	<p>Pc – tablet – smartphone</p> <p>Internet</p> <p>Google Suite for Education</p> <p>Motori di ricerca</p> <p>Padlet</p> <p>WeSchool e Google Classroom</p>

AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; 	<p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse.</p>	<p>Pc – tablet – smartphone</p> <p>Internet</p>
2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; 	<p>La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam. Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti.</p>	<p>Google Suite for Education WeSchool e Google Classroom</p>
2.3 Esercitare la cittadinanza tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. 	<p>Ambienti virtuali di apprendimento (WeSchool e Google Classroom)</p>	<p>Padlet</p>
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • scegliere strumenti e tecnologie digitali 	<p>Redazione di testi condivisi e collaborativi presentazioni multimediali in ambienti collaborativi (Google Apps)</p>	
2.5 Netiquette	<ul style="list-style-type: none"> • distinguere le semplici norme comportamentali e le modalità di comunicazione e strategie semplici adattate ad un pubblico 	<p>E-twinning</p> <p>Lettura e comprensione della Netiquette dell'Istituto</p> <p>Creazione di regolamenti condivisi</p>	<p>Netiquette di Istituto (Regolamento e Patto di corresponsabilità)</p> <p>Netiquette di Istituto (Regolamento e Patto di corresponsabilità)</p> <p>Regolamento BYOD</p>

2.6 Gestire l'identità digitale	<ul style="list-style-type: none"> • Che cos'è un'identità digitale; descrivere modi semplici di proteggerla. 	<p>Corretta gestione degli ambienti virtuali di apprendimento (WeSchool e Google Classroom)</p> <p>Corretto utilizzo della posta elettronica</p> <p>Gestione dell'account scolastico</p>	Google Suite for Edu
---------------------------------	--	--	----------------------

AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
<p>3.1 Sviluppare Cultura e contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Programmazione</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare semplici prodotti multimediali; • Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata • Scomporre un problema in sotto problemi e • Saper scrivere semplici algoritmi. 	<p>Videoscrittura</p> <p>Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse.</p> <p>Creazione di presentazioni multimediali semplici a partire da un modello</p> <p>Avviamento al coding (attività di continuità primaria-secondaria)</p>	<p>Pc – tablet – smartphone</p> <p>Internet</p> <p>Google Suite for Education</p> <p>Microsoft Office</p> <p>Videocamera e fotocamera</p>

AREA 4: SICUREZZA

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
4.1 Proteggere i dati personali e la privacy	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • la Netiquette digitale; • Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; 	<p>Visione e discussione materiali campagne online</p> <p>Lettura e discussione di libri e pubblicazioni</p> <p>Concetto di impronta digitale Utilizzo di password efficaci</p>	<p>Lim – pc- tablet- Internet Google</p> <p>Visione e discussione materiali campagne online</p> <p>Lettura e discussione di libri e pubblicazioni</p>
4.2 Tutelare la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali. 	<p>Attività di prevenzione del Cyberbullismo” ed elaborazione di strategie di contrasto.</p>	<p>Manifesto della comunicazione non ostile</p>

AREA 5: PROBLEM SOLVING

Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
5.1 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • Identificare semplici soluzioni per risolverli. 	<p>Attività in BYOD – risoluzione di problemi tecnici a scuola, con la guida dei docenti</p> <p>Utilizzo delle classi virtuali</p>	<p>Pc – tablet – smartphone</p> <p>Google Suite for Education</p> <p>Libri di testo in formato digitali</p>

5.2 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • individuare semplici strumenti e tecnologie digitali 	Utilizzo di libri e ambienti di digitale apprendimento digitali	
--	--	---	--

Approccio metodologico

La classificazione delle competenze digitali e gli indicatori riguardanti il loro livello di apprendimento inducono a introdurre metodologie didattiche innovative che promuovono la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse in cui la ricerca, la collaborazione, la comunicazione e la produzione digitale costituiscono gli ambiti di apprendimento che consentono di sviluppare capacità personali e relazionali (soft skills) e favoriscono l'educazione al lifelong learning.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PRIMARIA				
Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza	Al termine della classe quarta	Al termine della classe quinta
<p>Accendere e spegnere il computer e la Lim</p> <p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse)</p> <p>Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici</p> <p>Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura</p> <p>Utilizzare correttamente il mouse</p> <p>Utilizzare la tastiera</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim</p> <p>Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer</p> <p>Usare i principali comandi della tastiera</p> <p>Aprire e chiudere un file</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione</p> <p>Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno</p> <p>Usare software didattici</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim</p> <p>Utilizzare il mouse e tastiera</p> <p>Creare una cartella personale</p> <p>Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile</p> <p>Aprire e chiudere un file</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione</p> <p>Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi</p> <p>Usare software didattici</p> <p>Eseguire ricerche, on line, guidate</p>	<p>Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio</p> <p>Usare il programma di videoscrittura</p> <p>Usare corsivo, grassetto e sottolineatura, colorare un testo</p> <p>Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo</p> <p>Usare la formattazione del paragrafo</p> <p>Inserire elenchi puntati</p> <p>Usare software didattici</p> <p>Eseguire ricerche, on line, guidate</p> <p>Usare software di geometria</p>	<p>Inserire bordi e sfondi</p> <p>Utilizzare la barra del disegno Inserire WordArt e Clipart</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago</p> <p>Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche</p> <p>Usare il programma di videoscrittura</p> <p>Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale</p> <p>Inserire tabelle</p> <p>Navigare in Internet, attraverso un browser</p>