



I.C. 2 "RITA LEVI-MONTALCINI"
via Avezzana, Santa Maria Capua Vetere (Ce)



CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

Premesse

In esecuzione del decreto ministeriale dell'11 marzo 2016, prot. n. 157, il M.I.U.R. ha promosso la realizzazione di Curricoli Digitali da parte delle istituzioni scolastiche ed educative statali, favorendo esperienze di progettazione partecipata al fine di creare, sperimentare e mettere a disposizione di tutte le scuole nuovi curricoli didattici innovativi, strutturati, aperti e in grado di coinvolgere la comunità scolastica allargata.

La competenza digitale è una delle otto Competenze Chiave per l'apprendimento permanente individuate dal Parlamento Europeo nelle "Raccomandazioni" del 2006 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".

Cosciente dell'impossibilità, ormai, di non avvantaggiarsi della tecnologia digitale, ma anche della necessità di creare una consapevolezza e una conseguente responsabilizzazione nell'uso degli strumenti digitali e soprattutto dei *social network*, la nostra scuola, oltre ad aver tempestivamente designato un Animatore Digitale, un Team per l'Innovazione e un Referente per la prevenzione e il contrasto al bullismo e al cyberbullismo, mette in atto da alcuni anni progetti che insistono sul potenziamento delle competenze digitali degli studenti e sull'uso consapevole delle nuove tecnologie.

Per quanto riguarda la prevenzione e il contrasto al cyberbullismo e la sicurezza nell'uso della rete, si realizzano progetti in collaborazione con i diversi Enti preposti.

La nostra scuola ha inoltre redatto un documento di ePolicy, in collaborazione con il *Safer Internet Center* nell'ambito del progetto "Generazioni Connesse", per descrivere e autovalutare il proprio approccio alle tematiche legate alle competenze digitali e alle misure di prevenzione contro gli abusi inerenti le TIC.

Nel nostro Istituto viene infine implementata in modo trasversale un'educazione alla sicurezza digitale (*Digital Security*), concernente ad esempio informazioni sulla protezione delle proprie password, sulla ricerca sicura online e sui comportamenti che possono determinare situazioni di pericolo durante la navigazione, tanto da dotarsi del Documento di E-Policy; questi strumenti di valutazione del rischio vengono integrati da un approccio educativo in prospettiva di Educazione alla Cittadinanza (il concetto di privacy, informazioni sul Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati e sul copyright ecc.), nel presupposto fondamentale che la formazione di un'identità digitale non possa che procedere di pari passo col pieno sviluppo dell'individuo come cittadino.

La nostra scuola è altresì conscia che le attività con le TIC 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. Considerando 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 dal punto di vista tecnico e civico e possano concepire la tecnologia digitale quale mezzo per apprendere e non come mero fine didattico.

Nel nostro Istituto 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, nella consapevolezza che la scuola digitale vada pensata non solo in funzione dell'innovazione fine a se stessa, ma anche e soprattutto delle concrete finalità didattiche.

Da anni il nostro Istituto sperimenta 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.). Il digitale è quindi l'occasione per estendere nel tempo e nello spazio l'avventura più bella del mondo: imparare ad imparare e a gestire le nuove competenze man mano acquisite.

La crescente esigenza di rafforzamento e di continuità delle competenze digitali evidenzia la necessità di concepire il curriculum digitale come un percorso verticale che, nei tre ordini di scuola, permetta agli alunni di sviluppare competenze digitali interdisciplinari di facile replicabilità, utilizzo e applicazione su più fronti, muovendo dalle cinque aree di competenza fondamentali individuate nel documento DigComp 2.1 formulato dall'European Commission's Joint Research Centre¹:

- Alfabetizzazione su informazioni e dati
- Comunicazione e collaborazione
- Creazione di contenuti digitali
- Sicurezza
- Problem solving

Avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curriculum 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.

Partendo quindi dalle 5 aree di competenza individuate nel documento DigComp 2.1, si è proceduto a stilare il presente curriculum digitale, analizzando i descrittori delle varie competenze e contestualizzandoli al grado di istruzione.

Va da sé che la Scuola dell'Infanzia è stata dotata solo in parte del curriculum digitale, declinando solo 2 delle 5 aree di competenza, in considerazione dell'età dei bambini.

5 Aree di competenza

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i 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 con gli altri 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 digitali

- 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. Risolvere problemi

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare i divari di competenze digitali

CURRICULUM DIGITALE VERTICALE				
Scuola dell'Infanzia				
AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE				
Descrittori di competenza: <i>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</i> <i>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</i> <i>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</i> <i>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</i> <i>2.5 Netiquette</i> <i>2.6 Gestire l'identità digitale</i>				
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: Porsi domande e proporre possibili soluzioni Riconoscere e distinguere i principali strumenti digitali Riconoscere icone utilizzate e saper aprire i file	Conoscere semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini (con la supervisione del docente)	Utilizzare semplici strumenti digitali per giocare, guardare immagini (con la supervisione del docente)	Attività di problem solving Usare gli strumenti a disposizione Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet) Conoscere il mouse ed alcuni tasti della tastiera Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio	Tabelle di registrazione dei dati Rimando di semplici domande in circle time Giochi "programmati" dalle insegnanti nell'utilizzo di Lim, pc, tablet

CURRICULUM DIGITALE VERTICALE				
Scuola dell'Infanzia				
AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI				
Descrittori di competenza: 3.1 <i>Sviluppare contenuti digitali</i> 3.2 <i>Integrare e rielaborare contenuti digitali</i>				
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: Costruire insiemi con criteri dati Contare Discriminare le quantità	Capire come il copyright e le licenze si applicano ai dati, alle informazioni e ai contenuti digitali. Programmare	Eseguire o progettare per far eseguire semplici istruzioni in sequenza per raggiungere un obiettivo	Attività di routine legate al contare o a creare insiemi Giochi con gli insiemi Giochi con i numeri Giochi con le quantità Creazioni di semplici algoritmi per costruire insiemi Contare sulla linea del 10	App con giochi con i numeri (toddler games) Materiali psicomotorio Learning app Linea del 10 Utilizzo gioco come ape blu bot, cubetto, mtyni o altri strumenti per il coding Schemi, tabelle in base alla quantità.

CURRICULUM DIGITALE VERTICALE				
Scuola Primaria				
AREA COMPETENZA 1 - ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI				
Descrittori di competenza: <i>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</i> <i>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</i> <i>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</i>				
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di:</p> <p>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.</p>	<p>Conoscere browser e motori di ricerca; conoscere i vari formati di immagini; conoscere le enciclopedie multimediali</p> <p>Conoscere i principali siti di organizzazioni italiane, comunitarie o internazionali;</p> <p>Conoscere cos'è un dominio</p> <p>Conoscere il sito della scuola e la sua articolazione</p> <p>Conoscere la <i>directory</i> per creare archivi digitali</p> <p>Riconosce contenuti dannosi e pericolosi in Rete</p>	<p>Saper navigare e orientarsi per ricercare, filtrare e selezionare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>Saper riconoscere i limiti e le potenzialità dell'accesso alle informazioni in rete; saper navigare nel sito della scuola per individuare le categorie di informazioni</p> <p>Riconoscere fake news</p> <p>Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.</p> <p>Sa difendersi da contenuti dannosi e pericolosi in Rete</p>	<p>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).</p> <p>Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi.</p> <p>Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video.</p> <p>Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato.</p> <p>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).</p> <p>Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte.</p>	<p>Le parti del computer</p> <p>Accendere e spegnere il pc</p> <p>Accensione-spegnimento - Il desktop</p> <p>Mouse e tastiera</p> <p>La tastiera</p> <p>La tastiera con le 10 dita</p> <p>Come usare la tastiera</p> <p>Typingclub - allenamento videoscrittura gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail</p> <p>Ricerche Maestre</p> <p>In rete con la testa</p> <p>Piattaforma GIADA Erickson</p>

			Ritrovare file archiviati. Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante	
--	--	--	---	--

CURRICULUM DIGITALE VERTICALE				
Scuola Primaria				
AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE				
Descrittori di competenza: 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				
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con supporto, 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.	Conoscere diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola Conoscere gli strumenti di condivisione degli ambienti utilizzati. Riconoscere correttamente le fonti. Conoscere i servizi digitali offerti dalla scuola. Conoscere pratiche di cittadinanza attiva	Utilizzare diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola Condividere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola. Citare correttamente le fonti. Partecipare alla vita della comunità scolastica attraverso l'utilizzo dei servizi digitali offerti dall'Istituto. Utilizzare le tecnologie digitali per esercitare pratiche di cittadinanza attiva.	Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile. 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. Conoscere le principali parti che compongono un	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Manifesto comunicazione non ostile Schede didattiche parole ostili

			<p>messaggio (destinatario, 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 utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza.</p>	
--	--	--	--	--

CURRICULUM DIGITALE VERTICALE				
Scuola Primaria				
AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI				
Descrittori di competenza: 3.1 <i>Sviluppare contenuti digitali</i> 3.2 <i>Integrare e rielaborare contenuti digitali</i> 3.3 <i>Copyright e licenze</i> 3.4 <i>Programmazione</i>				
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con supporto, 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.	Conoscere le funzioni di alcune app per creare ipertesti e semplici contenuti multimediali Conoscere le procedure per produrre contenuti nuovi e creativi a partire da contenuti preesistenti (riassunti, mappe, didascalie, loghi, foto, app di trasformazione e collage di immagini, ecc) Conoscere i concetti di copyright e le licenze Conoscere i principi base del coding e della robotica	Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video) Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti Produrre espressioni creative Comprendere le regole basilari del diritto d'autore nel dominio digitale. Ricercare materiale creativo common attraverso adeguati filtri di ricerca Eseguire e progettare algoritmi al fine di risolvere problemi	Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni. Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); Utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). Creare un disegno con un software/app di grafica. Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. ATTIVITÀ UNPLUGGED Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli;	Paint FlipAnim Animate Animated Drawings Quick, Draw! Wordwall Crea lezioni migliori più velocemente https://learningapps.org/ TinyTap - Educational Games and Interactive Lessons Educaplay ZaplyCode Attività reticoli Pixilart Divertiamoci con la pixel art - Fantavolando Coding autunno: schede di pixel art - Fantavolando Disegno CodyRoby - CodeMOOC Digttools by La Digitale EU Code Week

			<p>e eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli. Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nella scuola e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri...).</p> <p>Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito.</p> <p>Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</p> <p>Realizzare ORIGAMI.</p> <p>Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticoli.</p> <p>Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni.</p> <p>Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia).</p> <p>Partecipare alle attività di Codeweek.</p>	
--	--	--	---	--

CURRICULUM DIGITALE VERTICALE				
Scuola Primaria				
AREA DI COMPETENZA 4- SICUREZZA				
Descrittori di competenza: 4.1 <i>Proteggere i dispositivi</i> 4.2 <i>Proteggere i dati personali e la privacy</i> 4.3 <i>Proteggere la salute e il benessere</i> 4.4 <i>Proteggere l'ambiente</i>				
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con supporto, 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	Conoscere semplici modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali Distinguere semplici rischi e minacce in ambienti digitali Identificare semplici modi per considerare gli aspetti legati all'affidabilità e alla privacy Conosce il fenomeno del cyberbullismo, l'incitazione all'odio e le dipendenze da gioco online e sa come riferire problemi o preoccupazioni riguardanti contenuti ottenuti o contatti stabiliti su Internet. Conoscere alcuni effetti sull'ambiente dell'utilizzo delle tecnologie digitali (risparmio energetico, smaltimento, ecc.)	Applicare semplici misure di sicurezza e protezione negli ambienti digitali Rispetta le principali regole sulla tutela della privacy e sull'utilizzo dei dati personali negli ambienti digitali, misure al riguardo. Attivarsi in forma semplice per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psicofisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. Denunciare in modo opportuno casi di cyberbullismo o minacce al proprio benessere psicofisico Utilizzare con consapevolezza e responsabilità il decalogo del m'illumino di meno per ridurre l'impatto ambientale delle tecnologie digitali	Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. Disegnare un evento pericoloso. Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche.	Avatar Maker Digiface by La Digitale Pixton Cittadinanza digitale Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini Interland: avventure digitali IL GIOCO DELLE EMOZIONI PER BAMBINI DELLA SCUOLA PRIMARIA - PLAYandLEARN

sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).			<p>Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.</p> <p>Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.</p>	
---	--	--	---	--

CURRICULUM DIGITALE VERTICALE				
Scuola Primaria				
AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI				
Descrittori di competenza: 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				
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia o con supporto, 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.	Conoscere il funzionamento dei principali dispositivi in uso Conoscere la funzionalità dei principali programmi in uso Conoscere strumenti digitali creativi Conoscere il divario tra quello che so fare e quello che potrei imparare	Identificare semplici problemi tecnici che possono insorgere utilizzando dispositivi e ambienti digitali, e cercare modi per risolverli Conoscere la funzionalità dei principali programmi in uso Conoscere la possibilità di espandere in modo creativo la funzionalità Conoscere e scoprire strumenti digitali creativi Informarsi sull'evoluzione tecnologico-digitale e riflettere sul gap tra quello che so fare e quello che potrei imparare	Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.	Parti computer Parti del pc Accendere e spegnere il pc Accensione e spegnimento – Desktop Mouse e tastiera Parti computer e relative funzioni

CURRICULUM DIGITALE VERTICALE				
Scuola Secondaria di Primo Grado				
AREA COMPETENZA 1 - ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI				
Descrittori di competenza: 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				
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: 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.	<p>Conoscere browser e motori di ricerca; conoscere i vari formati di immagini; conoscere le enciclopedie multimediali</p> <p>Conoscere i principali siti di organizzazioni italiane, comunitarie o internazionali;</p> <p>Conosce cos'è un dominio</p> <p>Conoscere il sito della scuola e la sua articolazione</p> <p>Comprendere il livello di credibilità di comuni fonti di dati</p> <p>Conoscere i principali siti di fake news</p> <p>Conoscere la <i>directory</i> per creare archivi digitali</p> <p>Riconosce contenuti dannosi e pericolosi in Rete</p>	<p>Saper navigare e orientarsi per ricercare, filtrare e selezionare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>Saper riconoscere i limiti e le potenzialità dell'accesso alle informazioni in rete; saper navigare nel sito della scuola per individuare le categorie di informazioni</p> <p>Analizzare, interpretare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali; riconoscere fake news</p> <p>Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.</p> <p>Mantenere i materiali e le risorse organizzati nelle aule virtuali</p> <p>Saper utilizzare google drive per archiviare dati</p> <p>Sa difendersi da contenuti dannosi e pericolosi in Rete</p>	<p>Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. Cercare in autonomia i libri in una biblioteca. Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:</p>	<p>Motori di ricerca da Generazioni Connesse Video</p> <p>Ricerca in Rete</p> <p>Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior</p> <p>Pearltrees Padlet Internetopoli</p> <p>Fake News da Generazioni Connesse</p> <p>Il decalogo delle Fake news Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola</p> <p>Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)</p>

			<p>applicare la sintassi dei motori di ricerca; organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto; identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.</p>	
--	--	--	--	--

CURRICULUM DIGITALE VERTICALE

Scuola Secondaria di Primo Grado

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Descrittori di competenza:

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

COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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.	<p>Conoscere diverse tecnologie digitali tra quelle proposte dalla scuola. Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.</p> <p>Individuare, riconoscere e citare correttamente le fonti.</p> <p>Conosce i servizi digitali offerti dalla scuola.</p> <p>Conosce pratiche di cittadinanza attiva.</p> <p>Conoscere strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri.</p> <p>Applicare le buone norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adattare le modalità comunicative al destinatario.</p> <p>Conoscere il concetto di identità digitale gestire le user e le password, come e quando differenziarle.</p>	<p>Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali e utilizzare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.</p> <p>Condividere dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate. Individuare e citare correttamente le fonti e attribuire la paternità agli autori dei contenuti, in riferimento ai tipi di licenza.</p> <p>Partecipare al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. Utilizzare le opportunità offerte dalle principali tecnologie digitali per esercitare la cittadinanza attiva.</p> <p>Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri. Costruire risorse e</p>	<p>Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar. Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola.</p> <p>Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale.</p> <p>Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti</p>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola</p> <p>Dati personali e altri dati</p> <p>Segui le tracce digitali</p>

	<p>per mantenere un buon livello di sicurezza.</p>	<p>conoscenze collaborando attraverso le tecnologie.</p> <p>Applicare le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale. Adattare le strategie comunicative a destinatari differenti. È consapevole delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali.</p> <p>Costruire e gestire una o più identità digitali. Proteggere la propria reputazione online.</p>	<p>come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device.</p> <p>Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo.</p>	
--	--	---	--	--

CURRICULUM DIGITALE VERTICALE				
Scuola Secondaria di Primo Grado				
AREA DI COMPETENZA 3 - COSTRUZIONE DI CONTENUTI				
Descrittori di competenza: 3.1 <i>Sviluppare contenuti digitali</i> 3.2 <i>Integrare e rielaborare contenuti digitali</i> 3.3 <i>Copyright e licenze</i> 3.4 <i>Programmazione</i>				
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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.	<p>Conoscere le funzioni di alcune app per creare ipertesti e contenuti multimediali</p> <p>Conoscere le procedure per produrre contenuti nuovi e creativi a partire da contenuti preesistenti (riassunti, mappe, didascalie, loghi, foto, app di trasformazione e collage di immagini, ecc)</p> <p>Conoscere i concetti di copyright e le licenze</p> <p>Conoscere i principi base del coding e della robotica</p>	<p>Creare e sviluppare contenuti multimediali in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.</p> <p>Integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti Produrre espressioni creative nuove, originali e rilevanti.</p> <p>Comprendere come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali. Ricercare materiale creativo comune attraverso adeguati filtri di ricerca</p> <p>Progettare e sviluppare algoritmi al fine di risolvere problemi come mezzo di espressione personale.</p>	<p>Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud.</p> <p>Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione.</p> <p>Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica.</p> <p>Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.</p> <p>Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online.</p>	<p>Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi)</p> <p>Creare infografiche con Genially Esempio UDL Storytelling Raccontare o documentare creando video con Adobe Express In qualsiasi disciplina, si può proporre la creazione di un libro digitale per creare una storia o documentare un progetto (Book Creator o Storyjumper per esempio)</p> <p>PeopleArt factory - creare gallerie d'arte digitali</p> <p>Video tutorial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al Servizio</p> <p>Garage Band per creare musica Stop Motion: mezzo espressivo completo, tra</p>

			<p>Realizzare storytelling. Produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICROBIT o ambienti simili per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout); - partecipare alla KIDS GAME JAM il concorso internazionale di Coding; - partecipare alla CodeWeek . 	<p>musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smartphone.</p> <p>Geogebra</p> <p>LEGO® Education Professional Development (link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE)</p> <p>Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam</p> <p>Micro:Bit</p>
--	--	--	---	---

CURRICULUM DIGITALE VERTICALE				
Scuola Secondaria di Primo Grado				
AREA DI COMPETENZA 4- SICUREZZA				
Descrittori di competenza: 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				
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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;	Conoscere i principali modi per proteggere i propri dispositivi e contenuti digitali Distinguere i rischi e minacce in ambienti digitali Identificare gli aspetti fondamentali legati all'affidabilità e alla privacy Conoscere i propri diritti in termini di privacy e sicurezza. Conosce l'importanza dei dati personali e il concetto di privacy, anche nella condivisione di dati; conosce i regolamenti e le liberatorie in uso nella scuola Conosce il fenomeno del cyberbullismo, l'incitazione all'odio e le dipendenze da gioco online Saper come riferire problemi o preoccupazioni riguardanti contenuti ottenuti o contatti stabiliti su Internet. Conoscere i principali temi di	Applicare fondamentali misure di sicurezza e protezione negli ambienti digitali Proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. Saper utilizzare e condividere dati personali proteggendo se stesso e gli altri. Comprendere che i servizi digitali adottano una informativa sulla privacy. Attivarsi per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali. Denunciare in modo opportuno casi di cyberbullismo o minacce al proprio benessere psicofisico. Utilizzare con consapevolezza e responsabilità il decalogo del m'illumino di meno	Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app similari). Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.	Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori. Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc) Navigazione sicura Il mio quartiere digitale - ProgrammallFuturo.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity Proteggersi dal Phishing e frodi video Web reputation video Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) Internetopoli Be safe: online in sicurezza Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Usare Internet in sicurezza Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X generazioniconnesse.it) Essere Cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale - ProgrammallFuturo.it

<p>adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).</p>	<p>sostenibilità ambientale e le problematiche ad essi legate Conoscere l'impronta ambientale delle tecnologie digitali</p>	<p>per ridurre l'impatto ambientale delle tecnologie digitali</p>	<p>Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.</p>	<p>Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammaliFuturo.it Proposte tratte da Generazioni connesse Tracce in Rete Programmare il futuro Cyberbullismo Caccia via le cattiverie dallo schermo - Programma IlFuturo.it Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - ProgrammaliFuturo.it Crittografia per tutti Diario di una giornata sconnessa Diario di una giornata disconnessa Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Proposte tratte da Generazioni connesse Articoli sulla tematica ambientale La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 Agenda2030</p>
--	---	---	--	--

CURRICULUM DIGITALE VERTICALE				
Scuola Secondaria di Primo Grado				
AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI				
Descrittori di competenza: 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				
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITA'	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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.	Conoscere il funzionamento dei principali dispositivi in uso e informarsi circa le modalità per risolvere eventuali problemi tecnici Conoscere la funzionalità dei principali programmi in uso Conoscere la possibilità di espandere in modo creativo la funzionalità Conoscere e scoprire strumenti digitali creativi Informarsi sull'evoluzione tecnologico-digitale e riflettere sul gap tra quello che so fare e quello che potrei imparare	Comprendere quando è necessario migliorare o aggiornare le proprie competenze digitali. Essere in grado di aiutare gli altri nello sviluppo delle loro competenze digitali. Ricercare occasioni di autoformazione per mantenersi al passo con l'evoluzione digitale Individuare le proprie esigenze di apprendimento Ricercare risorse idonee per il proprio apprendimento Scegliere semplici modi per adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base ai bisogni individuali Individuare e utilizzare gli strumenti digitali più adeguati ad esprimere la propria creatività, tra quelli conosciuti o suggeriti dall'insegnante o in autoformazione Individuare quali aspetti occorre migliorare per aggiornare le proprie competenze digitali	Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri,	Principali funzionalità di pc e dispositivi connessi Collegamenti Annullamento di un'azione o Un'operazione, Recupero di file dal cestino, ecc....) Reset Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard - Aggie Draw.Chat: creare drawing chat room Publish Your Design: costruire con i LEGO direttamente online Principali funzioni dei programmi del pacchetto office o affini e Gsuite (es. espansioni online dei libri di testo, video, mappe concettuali...) Modifica di font, lingua dell'interfaccia, profilo, layout...) Programmi per la personalizzazione

		<p>Trovare opportunità di crescita personale</p>	<p>delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli...). Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali. Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.</p>	<p>creativa (wordart, storyboard, app di videoediting infografiche, piattaforme di coding, ecc) Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.</p>
--	--	--	---	---