



CURRICOLO VERTICALE COMPETENZE DIGITALI

***Indicazioni
Nazionali
per il
curricolo,
2012***

*Il curricolo di Istituto è **espressione della libertà di insegnamento** e dell'autonomia scolastica ed esplicita le **scelte della comunità scolastica** e l'identità di istituto". Gli obiettivi di apprendimento individuano campi del sapere, **CONOSCENZE E ABILITÀ** ritenuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze. Essi sono utilizzati dalle scuole e dai docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace. Gli obiettivi sono organizzati in **nuclei tematici** e definiti in relazione a periodi didattici lunghi: l'intero triennio della scuola dell'infanzia, l'intero quinquennio della scuola primaria, l'intero triennio della scuola secondaria di primo grado.*

***Raccomandazione
relativa alle
competenze chiave
per
l'apprendimento
permanente 22
maggio 2018 il
Consiglio europeo***

*Il concetto di **competenza** è declinato come **combinazione di "CONOSCENZE, ABILITÀ e atteggiamenti**, in cui l'atteggiamento è definito quale "disposizione/mentalità per agire o reagire a idee, persone, situazioni".*

**17 obiettivi
enunciati
dall'ONU
nell'Agenda 2030
per lo sviluppo
sostenibile
e
Indicazioni
Nazionali e
Nuovi scenari
2018**

I docenti sono chiamati non a insegnare cose diverse e straordinarie, ma a selezionare le informazioni essenziali che devono divenire conoscenze durevoli, a predisporre percorsi e ambienti di apprendimento affinché le conoscenze alimentino abilità e competenze culturali, metacognitive, metodologiche e sociali per nutrire la cittadinanza attiva.

PREMESSA

Il Curricolo è un percorso formativo, che occorre pianificare con cura. Si deve tener conto dell'acquisizione di competenze e di strategie didattiche per l'apprendimento nelle varie età. La progressione didattica relativa al Pensiero Computazionale, alla cittadinanza e alla creatività digitale va definita nei vari livelli di passaggio tra gli ordini di scuola, va sviluppata in verticale dall'infanzia in riferimento all'apprendimento, lungo tutto l'arco della vita (Lifelong Learning). La normativa vigente evidenzia che l'alfabetizzazione di base dei cittadini, in un'era digitale debba includere una comprensione di base della programmazione e delle competenze cruciali legate al pensiero computazionale, come la risoluzione di problemi, la collaborazione e le capacità analitiche. È importante che gli studenti siano in grado di comprendere la tecnologia con cui interagiscono. Imparare la programmazione in giovane età sviluppa capacità comunicative, creatività, matematica e abilità di scrittura, nonché fiducia in se stessi e perseveranza.

*Le competenze digitali assumono una **duplice funzione** nell'insegnamento: da un lato ha un ruolo culturale e formativo di base sul piano scientifico (accompagnando la matematica e le altre scienze, STEM, così come declinato dalla RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, dalle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012, dai Nuovi Scenari del 2018 e dall'altro quello di strumento trasversale a tutti i campi di esperienza e alle discipline in un'ottica di verticalità in quanto favorisce lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso di fronte alla realtà e la capacità di provare a risolvere i problemi o di ripartire dagli errori o dagli ostacoli incontrati nei processi formativi. Questo vale per ogni ordine e grado di scuola, ecco dunque la necessità di poter innestare anche lo sviluppo dello Pensiero Computazionale, così come previsto dal nostro PNSD, in un Curricolo verticale rivolto a insegnanti e studenti delle scuole di ogni ordine e grado.*

*Tra le otto competenze chiave europee di Cittadinanza, al pari della competenza alfabetica funzionale e della competenza matematica, c'è la **Competenza Digitale**: "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 ciber sicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

La competenza digitale in quanto competenza chiave, sostenuta dalla legge 107/2015 e dal PNSD, verrà trattata:

- in modo trasversale ad ogni disciplina, tenendo conto dell'ordine, del grado di scuola e delle attitudini e abilità dei singoli alunni;
- sarà innestato in alcune discipline per permetterne la valutazione delle competenze acquisite.

LA COMPETENZA DIGITALE

Utilizzare le tecnologie digitali con dimestichezza, spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società comprende:

- **l'alfabetizzazione informatica e digitale:** principi alla base del funzionamento di un computer; i principi alla base del funzionamento di Internet;
- **la comunicazione e la collaborazione**
- **la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione):** capire cos'è un algoritmo: facendo scoprire che sono algoritmi alcuni dei modi di operare, nella vita di tutti i giorni o a scuola e che realizziamo (quasi) automaticamente;
- **la risoluzione di problemi e il pensiero critico:** usare il ragionamento logico, critico e costruttivo per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi;
- **l'alfabetizzazione mediatica e la proprietà intellettuale:** usare la tecnologia digitale in modo sicuro, rispettoso e responsabile (Media Education);
- **la sicurezza** (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza).

Nello schema di sviluppo del Curricolo, l'indicazione età/classe è assolutamente relativa e assumerà significato pieno solo quando i percorsi saranno realizzati in continuità,

dalla Scuola dell'Infanzia alla Secondaria di I grado. Al momento, rappresentano in maniera astratta, l'evoluzione possibile dei percorsi lungo l'arco dell'età evolutiva e dell'adolescenza dei ragazzi nella scuola.

Ogni attività introdotta in itinere, dovrà tenere conto della presenza dei prerequisiti ed agganciarsi alle conoscenze/abilità realmente possedute dal bambino/ragazzo in quel momento, coniugandole con gli obiettivi significativi per l'età ed il corso di studi.

Il Curricolo qui elaborato aspira ad avere le seguenti caratteristiche:

- *progettato per sviluppare il pensiero computazionale e l'uso del coding come linguaggio 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 innovativo;*
- *teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche;*
- *scalabile a tutta la scuola e al sistema scolastico.*
- *corrispondente ad un piano pedagogico che definisce processi didattici chiari;*
- *comprensivo di obiettivi e risultati didattici misurabili;*

Il curricolo vuole individuare le relazioni tra Competenze - Conoscenze - Abilità e costruire percorsi di apprendimento, gli obiettivi e le attività, che stimolino sia lo sviluppo del pensiero computazionale sia che promuovano l'uso del coding come strumento trasversale alle discipline.

Pertanto il cardine attorno al quale si svilupperanno i percorsi deve essere sempre riferito alla maturazione delle Otto Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente.

- competenza alfabetica funzionale;
- competenza multilinguistica;
- competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie;
- competenza digitale;
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;
- competenza sociale e civica in materia di cittadinanza;
- competenza imprenditoriale;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Framework, il DigComp, versione 2.1, 2017 - Joint Research Centre (JRC)

Padronanza digitale in 5 aree, 21 sotto-competenze, 8 livelli di competenza, esempi di applicazione nella vita lavorativa e scolastica di tutti i giorni.

AREE DI COMPETENZA DIGITALE	COMPETENZE
1 Alfabetizzazione informazione e dati	su 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazione contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2 Comunicazione collaborazione	e 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

<i>5 Risolvere problemi</i>	<i>5.1 Risolvere problemi tecnici</i> <i>5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</i> <i>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</i> <i>5.4 Individuare i divari di competenze digitali</i>
-----------------------------	---

CONTESTO GENERALE: LE 5 AREE DI COMPETENZA DIGITALE**(FRAMEWORK DIGICOMP)**

1 INFORMAZIONE: *identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.*

DigComp – Aree e competenze	Contenuto/azione	Strumenti	Attività
<p>1.1 Alfabetizzazione all'informazione e ai media.</p> <p>1.2 Proporre attività di apprendimento, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di articolare i propri bisogni informativi, di individuare e reperire informazioni e risorse all'interno di ambienti digitali; di organizzare, elaborare, analizzare e interpretare le informazioni; di confrontare e valutare in modo critico la credibilità e l'attendibilità delle informazioni e delle loro fonti.</p>	<p>NAVIGAZIONE IN INTERNET</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lim – pc - tablet • Internet • Google Suite for edu • Google maps, earth... • Motori di ricerca • Padlet • Checklist e grigliedi valutazione dei siti 	<ul style="list-style-type: none"> • Lettura e analisi di una pagina web • Utilizzo dei motori di ricerca • Utilizzo di parole chiave • Valutazione di siti internet • Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line • Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe • Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali • Reperimento immagini

2 COMUNICAZIONE: *comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti, condividere opinioni e competenze; costruire relazioni virtuose.*

<i>DIGICOMP – Aree e competenze</i>	<i>CONTENUTO/ AZIONE</i>	<i>Strumenti</i>	<i>Attività</i>
<p>2.1 Comunicazione e collaborazione digitale Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente l'uso efficace e responsabile delle tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione, la partecipazione civica (cittadinanza attiva).</p>	<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE</p>	<p>Lim – pc - tablet wikispaces - Blog Internet Chat - Padlet Classe virtuale Cloud Dropbox - Google apps for Edu Google classroom</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Testi, storie, ricerche, costruzione di pagine a più mani (scrittura collaborativa) • Pubblicazione contenuti in wiki • Documentazione in rete • Scambio • Gruppi, forum e comunità di pratiche

3 CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.

DIGICOMP - Aree e competenze	CONTENUTO/ AZIONE	Tecniche di conduzione	Attività
<p>3.1 Creazione di contenuti digitali</p> <p>Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedano allo studente di esprimersi mediante i mezzi digitali e di creare e modificare contenuti digitali in formati diversi.</p> <p>Insegnare allo studente i principi riguardanti i diritti d'autore e le licenze d'uso dei contenuti digitali, come citare le fonti e l'attribuzione delle licenze.</p>	MULTIMEDIALITÀ	<p>Brainstorming</p> <p>Tutoring</p> <p>Lavori a gruppo</p> <p>Lavori individuali</p> <p>Lavori a classe intera</p> <p>Focus Group</p> <p>PBL e TEAL</p> <p>Flipped Classroom</p> <p>Classe scomposta</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Storie multimediali ● Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testopoetico) ● Storytelling ● Oggetti didattici multimediali ● Filmati ● Produzione e rielaborazione di immagini ed opere d'arte ● Ebook ● Podcast ● Infografiche - Fotoritocco
	SOCIAL READING	<p>Brainstorming</p> <p>Tutoring</p> <p>Lavori a gruppo</p> <p>Lavori individuali</p> <p>Lavori a classe intera</p> <p>Focus Group</p> <p>Brainstorming</p> <p>Tutoring</p> <p>Lavori a gruppo</p> <p>Lavori individuali</p> <p>Lavori a classe intera</p> <p>PBL e TEAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Book speed dating ● Twletteratura ● Videorecensioni ● Booktrailer ● Infografiche ● Manifesti parlanti ● Podcast ● Documentari ● Giornalini on line ● Filmati ● Archivi in cloud ● Documentazione dei progetti

	PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING	<i>Classe scomposta Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Presentazioni</i>• <i>Ebook</i>• <i>Repository</i>• <i>Percorsi tecnologici e unplugged</i>• <i>Codyway</i>• <i>Pixel art</i>• <i>Cody e Roby</i>• <i>Scratch e Scratch jr</i>• <i>Robotica ed elettronica educativa</i>• <i>App per coding</i>• <i>Tinkering</i>
--	---	--	--

4 SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

DIGICOMP - Aree e competenze	CONTENUTO/ AZIONE	Tecniche di conduzione	Attività
<p>4.1 Uso responsabile del Digitale. Adottare misure per garantire il benessere fisico, psicologico e sociale degli studenti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Rendere gli studenti responsabili e autonomi nell'utilizzo delle tecnologie digitali, anche nell'ottica di aiutarli ad affrontare autonomamente gli eventuali rischi.</p>	<p>RISCHI (cfr. area 2)</p>	<p>Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Progetto SOS internet: cyberbullismo, dipendenze, uso dei social network e sicurezza, frodi on line, adescamento... ● Azioni Generazioni Connesse ● Visione e discussione materiali campagne on line ed i Polizia postale e delle Comunicazioni ● Lettura e discussione di libri e pubblicazioni
	<p>NETIQUETTE E LINGUAGGIO DELLA COMUNICAZIONE ON LINE</p>	<p>Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Lavoro su hate speech e linguaggio sui social ● Azioni Generazioni connesse ● Visione e discussione materiali campagne online ● Lettura e discussione di libri e pubblicazioni
	<p>PROTEZIONE DATI</p>	<p>Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Concetto di impronta digitale ● Privacy e protezione dati personali e identità ● Reputazione on line ● Azioni Generazioni connesse ● Visione e discussione materiali campagne online e di Polizia postale e delle Comunicazioni ● Lettura e discussione di libri e pubblicazioni
	<p>DIRITTI E COPYRIGHT (cfr. area 3)</p>	<p>Brainstorming Tutoring Lavori in gruppo Lavori individuali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Copyright e "copyleft" – introduzione al diritto d'autore ● licenze e diritti di utilizzo ● citazione, omaggio, plagio ● citare le fonti (credits) ● libertà di stampa ● Contenuti educativi aperti

5 PROBLEM SOLVING: *identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più importanti strumenti digitali secondo lo scopo o la necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui*

DIGICOMP - Aree e competenze	CONTENUTO/AZIONE	Tecniche di conduzione	Attività
<p>5.1 Risoluzione di problemi Proporre attività, consegne e valutazioni che richiedono allo studente di identificare e risolvere problemi tecnici o di agire in modo creativo nell'applicare le proprie conoscenze tecnologiche pregresse a nuove situazioni.</p>	<p>IMPARO A STUDIARE</p>	<p>Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group Flipped classroom Classe scomposta TEAL</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mappe concettuali • Schemi, tabelle, grafici • Presentazioni multimediali • Abstract • Web quest • Ricerche • Approfondimenti • Citare le fonti • Creare sitografie e archivi/repository

TRAGUARDI DI COMPETENZE

Al termine della Scuola dell'INFANZIA.

- *Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo deisimboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.*

Al termine della Scuola PRIMARIA.

- *Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.*
- *Utilizzare le principali applicazioni della piattaforma scolastica Gsuite e del registro elettronico.*
- *Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.*
- *Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni.*
- *Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.*

Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado.

- *Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi, immagini e produrre documenti in diverse situazioni.*
- *Utilizzare le principali applicazioni della piattaforma scolastica Gsuite e del registro elettronico.*
- *Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.*
- *Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.*
- *Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie.*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA – Alunni 3 - 4 - 5 anni

- *Creare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali, il fare analogico è in relazione con il tecnologico (Es: video proiezioni di foto nello spazio della macro-costruttività con materiali non strutturati e naturali).*
- *Visionare immagini, brevi filmati e documentari.*
- *Sperimentare semplici programmi di grafica..*
- *Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive.*
- *Predisporre uno spazio di apprendimento flessibile e ben curato.*

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
<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere spegnere il computer ● Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse). ● Utilizzare correttamente il mouse. ● Utilizzare la tastiera. ● Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici. ● Usare software didattici. ● Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura. ● Utilizzare il programma "L'ora del codice" ● Pixel Art 	<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere e spegnere in modo corretto il computer. ● Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse). ● Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer. ● Usare i principali comandi della tastiera. ● Aprire e chiudere un'applicazione. ● Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno. ● Usare software didattici. ● Utilizzare il programma "L'ora del codice" ● Pixel Art ● Utilizzare Robot solo se in dotazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere e spegnere in modo corretto il computer. ● Utilizzare il mouse e tastiera. ● Aprire e chiudere un file. ● Creare una cartella personale. ● Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile. ● Aprire e chiudere un'applicazione. ● Usare software didattici. ● Utilizzare il programma "L'ora del codice" ● Pixel Art. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura. ● Usare software didattici. ● Conoscere programma presentazioni e le sue funzioni principali. ● Eseguire ricerche, on line, guidate. ● Iniziare a conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite) inserendo allegati. ● Utilizzare il programma "L'ora del codice" ● Pixel Art. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura ● Usare software didattici. ● Usare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. ● Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. ● Navigare in retestorytelling. ● Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/ file. ● Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite.

				<ul style="list-style-type: none">● <i>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente</i>● <i>Gsuite) inserendo allegati.</i>● <i>Utilizzare il programma "L'ora del codice"</i>● <i>Pixel Art.</i>
--	--	--	--	--

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SECONDARIA DI I GRADO

Al termine della classe PRIMA	Al termine della classe SECONDA	Al termine della classe TERZA
<ul style="list-style-type: none"> ● Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer. ● Salvare i documenti anche su memoria rimovibile. ● Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video. ● Manipolare e modificare testi prodotti, inserendo elementi grafici. ● Conoscere l'uso della LIM e le sue principali funzionalità. ● Utilizzare i dizionari digitali. ● Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante. ● Usare software di geometria. ● Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. Partecipazione al progetto "L'ora del codice". Programma il futuro. ● Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti / file ● Accedere a classroom e GSuite 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo. ● Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link. ● Realizzare mappe concettuali, quiz. ● Utilizzare i dizionari digitali. ● Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, grafici di vario tipo. ● Utilizzare programma per la realizzazione di video. ● Usare software di geometria ● Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente. ● Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. Partecipazione al progetto "L'ora del codice". Programma il futuro. ● Proteggere i dispositivi. ● Proteggere i dati personali e la privacy. ● Conoscere le procedure di 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. ● Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video, link. ● Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. ● Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, grafici statistici, individuazione dei dati statistici (moda, media, mediana) ● Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni, immagini e disegno tecnico. ● Uso di software di geometria. ● Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco. ● Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. ● Progettare e realizzare oggetti

<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite) inserendo allegati.</i> ● <i>Utilizzare internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, facendo riferimento ad una lista di fonti fornita dall'insegnante.</i> ● <i>Saper accedere all'e-book dei libri di testo per visionare contenuti digitali e test on line.</i> ● <i>Proteggere i dispositivi.</i> ● <i>Proteggere i dati personali e la privacy.</i> ● <i>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news)</i> ● <i>Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright.</i> 	<p><i>utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dall'insegnante.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/ file.</i> ● <i>Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite.</i> ● <i>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite) inserendo allegati.</i> ● <i>Uso dell'e-book del libro di testo per accedere a contenuti digitali e test on line.</i> ● <i>Riconoscere contenuti pericolosi, fraudolenti nella rete.</i> ● <i>Conoscere l'importanza del rispetto del copyright e saper verificare contenuti prima del loro utilizzo.</i> 	<p><i>con stampante 3D.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme on line.</i> ● <i>Fruire di video e documentari con la supervisione dell'insegnante.</i> ● <i>Utilizzare dizionari digitali.</i> ● <i>Proteggere i dispositivi.</i> ● <i>Proteggere i dati personali e la privacy.</i> ● <i>Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca ,sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degliaccount, copyright, fake news)</i> ● <i>Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/ file.</i> ● <i>Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite.</i> ● <i>Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite) inserendo allegati.</i>
---	--	--

SCUOLA DELL'INFANZIA

<p>Obiettivi di riferimento: <i>Informazione</i> <i>Comunicazione</i> <i>Creazione di contenuti</i> <i>Sicurezza</i> <i>Problem-solving</i></p>	<p><i>Bambini di 3, 4 e 5 anni della Scuola dell'Infanzia</i></p>
<p>Obiettivi di apprendimento.</p> <p><i>Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti.</i></p> <p><i>Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle ... Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso.</i></p> <p><i>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.</i></p> <p><i>Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.</i> <i>Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.</i></p> <p><i>Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.</i></p> <p><i>Visionare immagini, opere artistiche, documentari.</i></p>	<p>Campi di esperienza coinvolti:</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1) Il sé e l'altro</i> <i>2) I discorsi e le parole.</i> <i>3) Linguaggi, creatività ed espressione,</i> <i>4) Corpo e movimento.</i> <i>5) La conoscenza del mondo.</i>

Bambini di 3 anni	Bambini di 4 anni	Bambini di 5 anni
Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento	Obiettivi di apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Scoprire e raffrontarsi in forma ludica e ludifome con i nuovi linguaggi multimediali. ✓ Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie. ✓ Giocare con il mouse. ✓ Utilizzare la funzione touch. ✓ Approcciarsi con semplici programmi di grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. ✓ Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. ✓ Condividere le azioni di gioco insieme agli altri. ✓ Saper utilizzare la funzione touch. ✓ Giocare, disegnare, scoprire lettere e forme scritte utilizzando il PC, acquisire informazioni, svolgere compiti. ✓ Conoscere i rischi e le insidie del web. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare e aprire icone relative a comandi, file, cartelle e giochi. ✓ Individuare e utilizzare, su istruzioni dell'insegnante, il comando "salva" per un documento già predisposto e nominato dal docente stesso. ✓ Eseguire giochi ed esercizi di tipo ludico, logico, linguistico, matematico, topologico. ✓ Condividere le azioni di gioco insieme agli altri. ✓ Individuare in un gioco mediale le sequenze utilizzate. ✓ Gioca, disegna, scopre lettere e forme scritte utilizzando il PC, acquisisce informazioni, svolge compiti. ✓ Scrivere il proprio nome e scegliere un'immagine predisposta dall'insegnante per identificarsi. ✓ Tradurre idee in codice e programmare giocando (coding e robotica). ✓ Risolve problemi in modo creativo. ✓ Conoscere i rischi e le insidie del web.

SCUOLA PRIMARIA

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
CLASSE I - II -III		
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti e per la fruizione di prodotti. ✓ Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni di lettura, ascolto e videoscrittura. ✓ Descrivere gli aspetti positivi della messaggistica e della conversazione online. ✓ Identificare le situazioni in cui chattare diventa inadeguato e rischioso. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo della videoscrittura: scrivere un semplice testo in Word, testi digitali, email – lettera. ✓ Utilizzo di software e applicativi offline e online per attività di gioco con valenza didattica. ✓ Utilizzo delle risorse multimediali e delle espansioni on - line dei libri di testo, anche per l'ascolto di brani.
INGLESE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o Lim) per ascoltare, visualizzare, rappresentare e comunicare contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo di software e applicativi offline e online per attività di gioco con valenza didattica. ✓ Utilizzo delle risorse multimediali e delle espansioni on- line dei libri di testo per esercitazioni ed ascolto. ✓ Utilizzo della videoscrittura: scrivere un semplice testo in Word, testi digitali, email – lettera.
ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare le tecnologie per rappresentare e comunicare contenuti grafici. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo di semplici programmi grafici per disegnare e colorare del tipo (Paint).

MUSICA	<ul style="list-style-type: none">✓ Saper utilizzare gli applicativi più comuni per l'ascolto della musica.✓ Saper utilizzare le principali funzioni della LIM	✓ Utilizzo di software e applicativi per l'ascolto della musica.
EDUCAZIONE FISICA	✓ Saper navigare, in modo guidato, per ricavare informazioni attendibili in materia di benessere psicofisico.	✓ Accesso alla rete con la supervisione dell'insegnante per visionare, ricercare e ricavare informazioni sul concetto di benessere psicofisico e sull'attività sportiva agonistica e non.
RELIGIONE	✓ Saper utilizzare in modo guidato le principali funzioni della LIM per la fruizione di prodotti.	✓ Visione di immagini e video, ricerca di informazioni attraverso l'uso della LIM.

AREA STORICO-GEOGRAFICA

DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
CLASSI I - II - III		
STORIA- GEOGRAFIA- CITTADINANZA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni.</i> ✓ <i>Saper navigare la rete per ricavare informazioni.</i> ✓ <i>Le accortezze nella navigazione internet</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Utilizzo delle mappe</i> ✓ <i>Utilizzo di software e applicativi offline e online per orientarsi nello spazio (geo mappe e mappe tematiche) Google Earth Google Map</i> ✓ <i>Utilizzo di software e applicativi offline e online per attività di gioco con valenza didattica.</i> ✓ <i>Accesso alla rete con la supervisione dell'insegnante per visionare, ricercare e ricavare informazioni.</i>

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE

CLASSI I - II - III		
MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni. ✓ Saper utilizzare la tecnologia per la costruzione del pensiero computazionale (coding). 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo di software offline e online per attività di coding.
SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare gli applicativi più comuni. ✓ Saper navigare la rete per ricavare informazioni scientifiche e tematiche (es. siti per previsioni meteo ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo delle mappe: Costruire mappe con l'utilizzo, in situazioni di apprendimento, di software, "app" ed ambienti digitali per la didattica. ✓ Accesso alla rete locale e/o esterna con la supervisione dell'insegnante per visionare, ricercare e ricavare informazioni scientifiche (es. Google Earth).
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sapersi orientare tra i principali elementi del computer/tablet e conoscere le loro funzioni. ✓ Conoscere la fondamentale distinzione tra Hardware e software. ✓ Saper nominare e spiegare la funzione dei principali componenti. ✓ Individuare alcuni rischi nell'utilizzo di apparecchiature elettroniche e della rete internet. (chat, piattaforme social...) ✓ Descrivere gli aspetti positivi della messaggistica e della conversazione online. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo delle funzioni di base di un computer/tablet: ✓ Accendere e spegnere correttamente il computer /tablet ✓ Aprire e chiudere un programma/applicazione ✓ Aprire e salvare un nuovo documento. ✓ Discriminazione e denominazione delle principali componenti hardware del computer. ✓ Conoscenza basilare dei rischi connessi all' utilizzo di apparecchiature elettroniche e della rete Internet. ✓ Comunicazione in chat. ✓ I rischi della chat.

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
CLASSI IV - V		
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare la terminologia informatica specifica (dizionario informatico di base) ✓ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti. ✓ Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni per la scrittura, la lettura e l'ascolto delle varie tipologie testuali. ✓ Saper interpretare, "navigare" e progettare un basilare ipertesto. ✓ Conoscere il fenomeno del Cyberbullismo. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Essere in possesso di un vocabolario informatico di base, padroneggiando la terminologia specifica fondamentale. ✓ Utilizzo della videoscrittura (Word): scrivere, formattare e archiviare testi/documenti; inserire immagini, tabelle e oggetti. ✓ Utilizzo delle risorse multimediali e delle espansioni on-line dei libri di testo. ✓ Utilizzo di sussidi informatici per il proprio apprendimento. ✓ Effettuare il download di audio-video testi. ✓ Utilizzare software per la costruzione basilare di <u>storytelling</u>
INGLESE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM) per ascoltare, visualizzare, rappresentare e comunicare contenuti in lingua straniera. ✓ Saper navigare la rete per ricavare informazioni. ✓ Usare la terminologia informatica di derivazione inglese con 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo di programmi per la videoscrittura: scrivere, formattare e salvare testi. ✓ Utilizzo della videoscrittura: scrivere un semplice testo in Word, testi digitali, email – lettera.

	<p>consapevolezza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Effettuare il download di audio-video-letture. ✓ Usare la terminologia informatica di derivazione inglese con consapevolezza
ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare le tecnologie per rappresentare e comunicare contenuti. ✓ Utilizzo di programmi per la videoscrittura: scrivere, formattare e salvare testi. ✓ Utilizzo della videoscrittura: scrivere un semplice testo in Word, testi digitali, email – lettera. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo di semplici programmi grafici per disegnare: Paint ✓ Costruzione di ipertesti. ✓ Il salvataggio e la gestione dei file immagine nei formati statici ed in movimento (es. gif).
MUSICA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare gli applicativi più comuni per la produzione e l'ascolto della musica. ✓ Saper utilizzare le principali funzioni della LIM 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo di software e applicativi per la produzione e l'ascolto della musica. ✓ Esecuzione musicale utilizzando software digitali con l'utilizzo della LIM.
EDUCAZIONE FISICA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper navigare la rete per ricavare informazioni sul concetto di benessere psicofisico e sull'attività sportiva agonistica e non. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Accesso consapevole alla rete con la supervisione dell'insegnante per visionare, ricercare e ricavare informazioni sul concetto di benessere psicofisico e sull'attività sportiva agonistica e non. ✓ Organizzazione delle informazioni in file, schemi, tabelle, grafici. (es. consumo calorico, fabbisogno energetico, Medaglieri, classifiche sportive ecc.)

RELIGIONE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare in modo guidato le principali funzioni della LIM. ✓ Saper utilizzare la tecnologia per la fruizione di prodotti tematici. ✓ La narrazione religiosa attraverso il video: saper far emergere le differenze per mezzo del paragone con i testi. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Visione di immagini e video; ricerca di informazioni attendibili attraverso l'uso della LIM anche in un'ottica di confronto con altre culture religiose. ✓ Riflettere sui rischi e sui vantaggi connessi nel passaggio tra il testo e la rappresentazione artistica audiovisiva.
------------------	--	---

AREA STORICO-GEOGRAFICA

DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
CLASSI IV - V		
STORIA- GEOGRAFIA- CITTADINANZA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti. ✓ Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni. ✓ Saper navigare la rete per ricavare informazioni attendibili in relazione alle fonti. ✓ Consapevolezza basilare del concetto di identità digitale. ✓ Applicazione delle regole relazionali "netiquette" in contesti comunicativi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo delle mappe ✓ Utilizzo di strumenti di presentazione: PowerPoint ✓ Accesso alla rete con la supervisione dell'insegnante per visionare, ricercare e ricavare informazioni. ✓ Utilizzo di sussidi informatici per il proprio apprendimento. ✓ Organizzazione delle informazioni in file, schemi, tabelle, grafici. ✓ Utilizzare software per la costruzione basilare di storytelling.

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
CLASSI IV - V		

MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Saper utilizzare in modo guidato gli applicativi più comuni.</i> ✓ <i>Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM) in modo guidato per rappresentare e comunicare contenuti.</i> ✓ <i>Saper utilizzare la tecnologia per la costruzione del pensiero computazionale (coding).</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Utilizzo di software offline e online per attività di coding.</i> ✓ <i>Organizzazione delle informazioni in file, schemi, tabelle, grafici.</i>
SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Saper utilizzare gli applicativi più comuni.</i> ✓ <i>Saper navigare la rete per ricavare e valutare (attraverso un confronto) informazioni scientifiche e tematiche (es. i cambiamenti climatici ecc).</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Utilizzo delle mappe.</i> ✓ <i>Accesso alla rete con la supervisione dell'insegnante per visionare, ricercare e ricavare informazioni (es. Google Earth)</i> ✓ <i>Organizzazione delle informazioni in file, schemi, tabelle.</i>
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Sapersi orientare tra i principali elementi del computer/tablet e le loro funzioni.</i> ✓ <i>Saper nominare e spiegare la funzione dei principali componenti h/s e delle periferiche in modo corretto.</i> ✓ <i>Individuare alcuni rischi fisici nell'utilizzo di apparecchiature elettroniche e della rete internet.</i> ✓ <i>Conoscere il fenomeno del cyberbullismo.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Utilizzo delle funzioni di base di un computer/tablet.</i> ✓ <i>Discriminazione e denominazione delle principali componenti del computer.</i> ✓ <i>Discernimento dei rischi connessi all'utilizzo di apparecchiature elettroniche e della rete Internet.</i> ✓ <i>Effettuare il download in maniera efficace e senza correre rischi delle risorse utili disponibili in rete.</i>

SCUOLA SECONDARIA

AREA LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
	CLASSE I-II	CLASSE I-II
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Descrivere gli aspetti positivi della messaggistica e della conversazione online.</i> ✓ <i>Identificare le situazioni in cui chattare diventa inadeguato e rischioso</i> ✓ <i>Dettati e testi al pc - copiare una pagina al pc seguendo la stessa formattazione</i> ✓ <i>Effettuare autocorrezione e revisioni</i> ✓ <i>Conoscere la videoscrittura creativa (testo e immagini) - Storytelling: storie, fumetti, cartoni animati</i> ✓ <i>Poesie multimediali (ricerca musica e immagini pertinenti al</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Elaborazione e scrittura di testi digitali, email – lettera.</i> ✓ <i>Comunicazione in chat.</i> ✓ <i>I rischi della chat.</i> ✓ <i>Utilizzo di strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni (Word, Iper testo).</i> ✓ <i>Utilizzo di materiali digitali per l'apprendimento e per le verifiche.</i> ✓ <i>Utilizzo della LIM/ PC, delle periferiche e dei programmi</i>

ITALIANO	<p>testo)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Navigazione sicura e uso corretto social network. ✓ Conoscere il fenomeno del cyberbullismo. 	<p>applicativi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzo della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. ✓ Uso di enciclopedie e di dizionari elettronici. ✓ Esposizione orale di argomenti di studio e di ricerca, avvalendosi di supporti specifici, quali schemi, mappe, Power Point o altri programmi per la realizzazione di ✓ ipertesti. ✓ Conoscere il crimine informatico
	CLASSE III	CLASSE III
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Descrivere gli aspetti positivi della messaggistica e della conversazione online. ✓ Identificare le situazioni in cui chattare diventa inadeguato e rischioso ✓ Dettati e testi al pc - copiare una pagina al pc seguendo la stessa formattazione ✓ Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, podcast ✓ Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati (ricerca musica e immagini pertinenti al testo) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Elaborazione e scrittura di: testi digitali, email – lettera. ✓ Comunicazione in chat. ✓ I rischi della chat. ✓ Utilizzo di strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni (Word, Iper testo). ✓ Utilizzo di materiali digitali per l'apprendimento e per le verifiche. ✓ Utilizzo della LIM/ PC, delle periferiche e dei programmi applicativi.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Elaborazione e scrittura “codice” di comportamento (es. “Programma le regole”); procedure metodologiche - Regole uso cellulari e dispositivi per BYOD</i> ✓ <i>Coding e grammatica</i> ✓ <i>Utilizzare in modo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze,</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Utilizzo della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</i> ✓ <i>Uso di enciclopedie e di dizionari elettronici.</i> ✓ <i>Esposizione orale di argomenti di studio e di ricerca,</i> ✓ <i>avvalendosi di supporti specifici, quali schemi, mappe, Power Point o altri programmi per la realizzazione di</i>
	<p><i>identità, privacy e reputazione on line - progetto SOS Intenet: percorso formativo, produzione materiali informativi, manuali e guide Copyright e licenze, modelli e plagio - Social reading, book trailer, video recensione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Caratteristiche della socialità in rete, dimensione online e offline</i> ✓ <i>Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione</i> ✓ <i>Creare e gestire una mail ed un profilo social con accortezza.</i> ✓ <i>Effettuare una web quest essendo in grado di distinguere la qualità e l’affidabilità delle fonti informatiche consultate.</i> 	<p><i>ipertesti.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Essere in possesso di un vocabolario informatico funzionale, padroneggiando la</i> ✓ <i>terminologia specifica di riferimento.</i> ✓ <i>Capacità di discernimento circa l’attendibilità delle fonti informatiche.</i> ✓ <i>Capacità di individuare le fonti informatiche utilizzate in una web quest.</i>

	✓ <i>Saper costruire una web bibliografia</i>	
INGLESE SECONDA LINGUA STRANIERA STUDIATA (Francese)	<i>CLASSE I-II</i>	<i>CLASSE I-II</i>
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM) per rappresentare e comunicare contenuti.</i> ✓ <i>Saper navigare la rete per ricavare informazioni audio/video/dati</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Utilizzo di programmi per la videoscrittura;</i> ✓ <i>Saper scrivere e formattare testi;</i> ✓ <i>Saper inserire immagini, tabelle e oggetti;</i> ✓ <i>Costruzione e utilizzo di ipertesti (realizzazione di diapositive, inserimento</i> ✓ <i>suoni, impostazione link...)</i> ✓ <i>Accedere alla rete web:</i> ✓ <i>Ricerca e utilizzare informazioni</i> ✓ <i>Utilizzo consapevole degli strumenti di collaborazione e condivisione in rete.</i>
	<i>CLASSE III</i>	<i>CLASSE III</i>
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Saper utilizzare le tecnologie (computer e/o tablet e/o LIM) per rappresentare e comunicare contenuti.</i> ✓ <i>Saper navigare la rete per ricavare informazioni audio/video/dati.</i> ✓ <i>Saper utilizzare le diverse forme di comunicazione,</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Utilizzo di programmi per la videoscrittura:</i> ✓ <i>Saper scrivere e formattare testi;</i> ✓ <i>Saper inserire immagini, tabelle e oggetti;</i> ✓ <i>Costruzione e utilizzo di ipertesti (realizzazione di</i>

	<p><i>pubblicazione e archiviazione via web.</i></p> <p>✓ <i>Registrare letture in lingua autoprodotte per il riascolto</i></p>	<p><i>diapositive, inserimento</i></p> <p>✓ <i>suoni, impostazione link...)</i></p> <p>✓ <i>Accedere alla rete web:</i></p> <p>✓ <i>Ricerca e utilizzare informazioni</i></p> <p>✓ <i>Utilizzo consapevole degli strumenti di collaborazione e condivisione in rete.</i></p> <p>✓ <i>Effettuare il download degli applicativi o delle risorse disponibili in maniera sicura e legale.</i></p> <p>✓ <i>Conoscenza ai fini dell'utilizzo di programmi per la registrazione/riascolto di un audio autoprodotta in lingua.</i></p>
--	---	--

	CLASSE I-II	CLASSE I-II
--	-------------	-------------

MUSICA/STRUMENTO MUSICALE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Saper utilizzare gli applicativi più comuni per la gestione dei file audio/video.</i> ✓ <i>Saper utilizzare le principali funzioni della LIM e del PC per la gestione dei file audio/video.</i> ✓ <i>Saper effettuare la registrazione, il salvataggio e/o la modifica migliorativa dei file audio.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Utilizzo di software e applicativi per l'ascolto, la registrazione.</i> ✓ <i>Trasposizione dei formati audio tradizionali nei formati multimediali (mp3 Mp4 ecc.).</i> ✓ <i>Esecuzione musicale utilizzando software digitali con l'utilizzo della LIM, del tablet o del Pc</i>
	<i>CLASSE III</i>	<i>CLASSE III</i>
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Progetti musicali e creativi con software specifici.</i> ✓ <i>Saper utilizzare gli applicativi più comuni per la gestione dei file audio/video.</i> ✓ <i>Saper utilizzare le principali funzioni della LIM e del PC per la gestione dei file audio/video.</i> ✓ <i>Saper effettuare la registrazione, il salvataggio e/o la modifica migliorativa dei file audio.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Saper creare progetti musicali e creativi.</i> ✓ <i>Utilizzo di software e applicativi per l'ascolto, la registrazione e la modifica migliorativa dei file audio, progetti musicali con programmi specifici.</i> ✓ <i>Trasposizione dei formati audio tradizionali nei formati multimediali (mp3 Mp4 ecc.).</i> ✓ <i>Esecuzione musicale utilizzando software digitali con l'utilizzo della LIM, del tablet o del Pc.</i>
	<i>CLASSE I-II</i>	<i>CLASSE I-II</i>
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Disegno su quadrettatura; paint o altri software di grafica (disegno in pixel / pixel art)</i> ✓ <i>Utilizzo di Scratch.</i> ✓ <i>Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (perline e Pyslla, post it, mattoncini Lego...; animazione tridimensionale con Lego WeDo etc.)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Leggere ed interpretare la portata comunicativa delle immagini.</i> ✓ <i>Utilizzare le tecnologie per rappresentare e comunicare contenuti attraverso le immagini ed i video.</i> ✓ <i>Utilizzare gli applicativi più comuni per la modifica a scopo comunicativo/artistico di immagini e video. Utilizzo della rete per la ricerca di immagini e contenuti inerenti agli</i>

ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Elaborazione e manipolazione di immagini; riproduzione di un'immagine con la tecnica della quadrettatura</i> ✓ <i>Percorsi su griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby)</i> 	<i>argomenti di studio.</i>
	<i>CLASSE III</i>	<i>CLASSE III</i>
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Elaborazione e manipolazione di immagini; riproduzione di un'immagine con la tecnica della quadrettatura,</i> ✓ <i>Creatività manuale e digitale, videomaking</i> ✓ <i>Copyright e licenze</i> ✓ <i>Progetti creativi con Scratch</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Avere consapevolezza delle nuove forme di comunicazione iconica).</i> ✓ <i>Riuscire ad utilizzare i diversi formati di file video ed immagine.</i> ✓ <i>Pubblicare contenuti.</i>

	<i>CLASSE I-II</i>	<i>CLASSE I-II</i>
--	--------------------	--------------------

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Saper navigare la rete per ricavare informazioni sul concetto di benessere psicofisico e sull'attività sportiva agonistica e non.</i> ✓ <i>Utilizzo di comuni "sports simulation games".</i> ✓ <i>Utilizzo di comuni exergames:trainer virtuali per l'esercizio fisico/posturale ecc.</i> ✓ <i>App e softwares di supporto alla dieta alimentare adeguata all'età.</i> ✓ <i>Mettere in relazione dati di prestazione.</i> ✓ <i>Archiviare dati di prestazione per il confronto immediato e nel tempo.</i> ✓ <i>Utilizzo del cronografo digitale in una comune versione app o softwares.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Costruire e/o interpretare classifiche/palmares/ serie storiche/record.</i> ✓ <i>Tabulare, elaborare e rappresentare dati oggettivi relativamente a test motori, gare e prove oggettive: Test di Cooper, Sergeant test, Lancio della palla medica kg. 3, Test di corsa veloce sui 30 e 60 m. ecc.</i> ✓ <i>Conoscenza di software sportive specifici.</i>
	<i>CLASSE III</i>	<i>CLASSE III</i>
EDUCAZIONE FISICA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Utilizzo di comuni "sports simulation games".</i> ✓ <i>Utilizzo di comuni exergames:trainer virtuali per l'esercizio fisico/posturale ecc.</i> ✓ <i>App e softwares di supporto alla dieta alimentare adeguata</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Conoscenza di software di simulazione specifici e robotica.</i> ✓ <i>Conoscenza dei concetti di "sports simulation games" e di "exergames" e capacità di un loro utilizzo base.</i> ✓ <i>Costruire e/o interpretare classifiche/palmares/ serie storiche/record.</i> ✓ <i>Tabulare, elaborare e rappresentare dati oggettivi relativamente a test motori, gare e prove oggettive: Test di Cooper, Sergeant test, Lancio della palla medica kg. 3, Test</i>

	<p><i>all'età.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Mettere in relazione dati di prestazione.</i> ✓ <i>Archiviare dati di prestazione per il confronto immediato e nel tempo.</i> ✓ <i>Utilizzo del cronografo digitale in una comune versione app o software.</i> 	<p><i>di corsa veloce sui 30 e 60 m. ecc.</i></p>
RELIGIONE	<i>CLASSE I-II</i>	<i>CLASSE I-II</i>
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Scegliere argomenti disciplinari ed interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: prendere visione di video, mappe concettuali, quiz, flash card, note, presentazioni</i> ✓ <i>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni</i> ✓ <i>Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento della narrazione religiosa.</i> ✓ <i>Riconoscere siti religiosi ufficiali.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Accedere alla rete web per ricercare informazioni.</i> ✓ <i>Utilizzare i mezzi informatici per redigere i testi delle ricerche e delle relazioni sugli argomenti di studio.</i> ✓ <i>Visione di immagini e video; ricerca di informazioni attendibili attraverso l'uso della Lim e del Pc anche in un'ottica di confronto con altre culture religiose.</i> ✓ <i>Riflettere sui rischi e sui vantaggi in termini di fedeltà al messaggio originario connessi nel passaggio tra il testo e la rappresentazione artistica audiovisiva.</i>
	<i>CLASSE III</i>	<i>CLASSE III</i>
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Scegliere e sviluppare argomenti disciplinari ed interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali:</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Accedere in modo consapevole alla rete web per ricercare informazioni, individuando possibili rischi.</i>

AREA STORICO-GEOGRAFICO-SOCIALE		
DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
	<i>CLASSE I-II</i>	<i>CLASSE I-II</i>

<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Conoscere i confini tra l'identità reale e quella virtuale.</i> ✓ <i>Saper applicare le regole sulla privacy tutelando sé stesso e il bene collettivo.</i> ✓ <i>Essere in grado di entrare in empatia con coloro che hanno ricevuto messaggi offensivi e giudicare cosa significa</i> ✓ <i>Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura carta o documento...)</i> ✓ <i>Presentazioni di argomenti studiati - Mappe concettuali e schemi - Webquest e approfondimenti</i> ✓ <i>Saper leggere Linee del tempo</i> ✓ <i>Saper utilizzare Google earth, geolocalizzazione - Repository, archivi on line (dropbox, google suite for edu, blog</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Identità reale/virtuale.</i> ✓ <i>Privacy della persona.</i> ✓ <i>Conoscenza del fenomeno bullismo.</i> ✓ <i>Procedure di utilizzo di reti informatiche per procurarsi dati, fare ricerche, comunicare.</i> ✓ <i>Utilizzo delle risorse multimediali e delle espansioni on-line dei libri di testo.</i> ✓ <i>Utilizzo di strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, grafici, tabelle, mappe, testi e immagini.</i> ✓ <i>Costruzione di attività interattive multidisciplinari.</i> ✓ <i>Utilizzo di carte e di semplici programmi di telerilevamento satellitare, per conoscere ambienti vicini e lontani ed effettuare analisi e confronti.</i> ✓ <i>Utilizzo di mappe concettuali di sintesi, servendosi di C-Map oppure di Google Map</i>
<i>CLASSE III</i>	<i>CLASSE III</i>

**STORIA-GEOGRAFIA-
CITTADINANZA**

- ✓ *Conoscere i confini tra l'identità reale e quella virtuale*
- ✓ *Saper applicare le regole sulla privacy tutelando sé stesso e il bene collettivo.*
- ✓ *Essere in grado di entrare in empatia con coloro che hanno ricevuto messaggi offensivi e giudicare cosa significa*
- ✓ *Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura carta o documento...) creazione di presentazioni su vari argomenti studiati e/o di supporto al debate - Mappe concettuali e schemi creati con Cmap o altri applicativi free similari*
- ✓ *Saper elaborare Linee del tempo*
- ✓ *Saper utilizzare Google earth, geolocalizzazione - Repository, archivi on line (dropbox, google suite for edu, blog)*

- ✓ *Identità reale/virtuale*
- ✓ *Privacy della persona.*
- ✓ *Conoscenza del fenomeno bullismo.*
- ✓ *Utilizzo delle risorse multimediali e delle espansioni on-line dei libri di testo.*
- ✓ *Utilizzo di strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, grafici, tabelle, mappe, testi e immagini.*
- ✓ *Costruzione di attività interattive multidisciplinari.*
- ✓ *Utilizzo di carte e di semplici programmi di telerilevamento satellitare, per conoscere ambienti vicini e lontani ed effettuare analisi e confronti.*
- ✓ *Elaborazione di mappe concettuali di sintesi, servendosi di C-Map oppure di Google Map.*
- ✓ *Discernimento delle potenzialità e dei rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.*
- ✓ *Essere a conoscenza dei concetti di Copyright, licenze d'uso, marchi, registrazioni e brevetti informatici.*

AREA MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGICA

DISCIPLINA	COMPETENZE	ABILITÀ/CONOSCENZE
MATEMATICA- SCIENZE	CLASSE I-II	CLASSE I-II
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche ✓ Foglio di calcolo ✓ Elaborazione e scrittura procedure metodologiche ✓ Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafici 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tabulare, elaborare e rappresentare dati: utilizzo del foglio di calcolo: Excel. ✓ Utilizzo di software offline e online per attività di coding. ✓ Utilizzo di software di geometria dinamica (Geogebra). ✓ Utilizzo di programmi di computer algebra. Utilizzo di programmi per il calcolo delle probabilità.
	CLASSE III	CLASSE III
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche con Geogebra o Algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi di flusso applicati al calcolo ✓ Foglio di calcolo per costruzioni grafici ed applicazioni indici statistici ✓ Elaborazione e scrittura procedure metodologiche 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tabulare, elaborare e rappresentare dati: utilizzo del foglio di calcolo: Excel e applicative. ✓ Utilizzo di software offline e online per attività di coding. ✓ Utilizzo di software di geometria dinamica (Geogebra). ✓ Utilizzo di programmi di computer algebra. Utilizzo di programmi per il calcolo delle probabilità. ✓ Utilizzo di programmi per la gestione di algoritmi. ✓ Utilizzo di programmi per la gestione di un ipertesto.
	CLASSE I-II	CLASSE I-II

TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Conoscere l'utilizzo dell'identità digitale.</i> ✓ <i>Conoscere 'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.</i> ✓ <i>Conoscere e individuare i rischi della rete.</i> ✓ <i>Saper applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.</i> ✓ <i>Conoscere il confine tra un tipo di comunicazione innocua e comunicazione di fatto pericolosa/dannosa.</i> ✓ <i>Trovare modalità per affrontare il cyberbullismo</i> ✓ <i>Recupero delle conoscenze e abilità della scuola primaria (utilizzo LIM, sistema operativo, creazione e salvataggio file e cartella, videoscrittura, foglio di calcolo, slideshow,</i> ✓ <i>motori di ricerca, disegno in pixel e vettoriale, fotoritocco, collegamenti ipertestuali, cattura immagine, fluent typing)</i> ✓ <i>Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi - Giochi di movimento con procedure e comandi</i> ✓ <i>- Codyway: ricavare procedure per istruzioni e percorsi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>L'identità digitale.</i> ✓ <i>L'account.</i> ✓ <i>La privacy.</i> ✓ <i>La chat Utilizzo di strumenti di presentazione: PowerPoint ecc.</i> ✓ <i>Creare cartelle, gestire file.</i> ✓ <i>Trasferire dati dalle e sulle periferiche.</i> ✓ <i>Utilizzo di soluzioni basilari per proteggersi dai rischi (antivirus, firewall ecc.)</i> ✓ <i>Utilizzo di soluzioni basilari per il backup dei propri dati su supporti fissi e mobili (chiavette usb, dvd ecc.).</i> ✓ <i>Conoscere il sistema di funzionamento dell'E-commerce</i>
-------------------	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Percorsi tecnologici da Programma il futuro</i> ✓ <i>Percorsi unplugged Programma il futuro</i> 	
	<i>CLASSE III</i>	<i>CLASSE III</i>
	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Conoscere l'utilizzo dell'identità digitale.</i> ✓ <i>Conoscere 'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.</i> ✓ <i>Conoscere e individuare i rischi della rete.</i> ✓ <i>Saper applicare le regole sulla privacy tutelando sé stesso e il bene collettivo.</i> ✓ <i>Conoscere il confine tra un tipo di comunicazione innocua e comunicazione di fatto pericolosa/dannosa.</i> ✓ <i>Trovare modalità per affrontare il cyberbullismo.</i> ✓ <i>Ora del codice e corso Programma il futuro 20 ore (percorsi tecnologici e unplugged) - Concetti di pensiero computazionale: astrazione; algoritmo; automazione; decomposizione; debugging; generalizzazione</i> ✓ <i>Concetti di coding: sequenze, cicli, condizioni, variabili, funzioni</i> ✓ <i>Debugging di progetti (individuare e correggere errori, scrivere codici più concisi) con Scratch e app robotica ed elettronica educativa (Sphero, Lego Mindstorm) Tinkering</i> ✓ <i>Progetti creativi con Scratch</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>L'identità digitale.</i> ✓ <i>L'account.</i> ✓ <i>La privacy.</i> ✓ <i>La chat.</i> ✓ <i>Utilizzo di strumenti di presentazione: Power Point, Prezi, ecc.</i> ✓ <i>Creare cartelle, gestire file.</i> ✓ <i>Trasferire dati dalle e sulle periferiche.</i> ✓ <i>Utilizzo di soluzioni i per proteggersi dai rischi (antivirus, firewall ecc.)</i> ✓ <i>Utilizzo di soluzioni per il backup dei propri dati su supporti fissi e mobili (chiavette usb, dvd ecc.).</i> ✓ <i>Creare e gestire una mail ed un profilo social con accortezza.</i> ✓ <i>Rispetto della netiquette di navigazione</i>

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">✓ <i>Progetti musicali e creative.</i>✓ <i>Essere consapevole del concetto di "estensione del file".</i>✓ <i>Protezione dei dati, backup e criptaggio, l'uso delle password di sistema e del BIOS.</i>✓ <i>La firma digitale e gli altri modi di contrassegnare un documento.</i> | |
|--|--|



ISTITUTO COMPENSIVO STATALE "G. MANDES"

Scuola dell'Infanzia, Primaria, Secondaria di I grado

Comuni di: Casalnuovo Mont.ro – Casalvecchio di P.– Castelnuovo della D. – Pietramontecorvino

71033 CASALNUOVO MONTEROTARO (FG)

Tel/Fax 0881/558466 - Cod. Mecc.FGIC82300R - Cod. Fiscale: 94048380714

Sito web: www.compensivomandes.edu.it - e-mail: fgic82300r@istruzione.it - Pec: fgic82300r@pec.istruzione.it

IL PRESENTE CURRICOLO È STATO APPROVATO DAL COLLEGIO DOCENTI RIUNITOSI IN DATA 13/10/2021 CON DELIBERA N.19

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Riccardo Tibelli

Documento firmato digitalmente ai sensi del c.d.

Codice dell'Amministrazione Digitale e normativa connessa



Firmato digitalmente
da TIBELLI RICCARDO
C: IT