

CURRICOLO DIGITALE

FINE SCUOLA INFANZIA		
CONOSCENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante. 	<ul style="list-style-type: none"> • dimostrare interesse per giochi multimediali e strumenti tecnologici • sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media (se presenti a scuola) • eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, con i device (se presenti a scuola) • Utilizzare i device per giochi didattici (se presenti) • Visionare immagini, opere artistiche, documentari. 	<ul style="list-style-type: none"> • I device e i loro usi (se presenti) • Icone dei software e varie app (se presenti a scuola mezzi digitali) • Altri strumenti di comunicazione e i loro usi (audiovisivi, proiettore, registratore)
<p>Immagini, Suoni e Colori</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore. La scuola può aiutarlo a familiarizzare con l'esperienza della multimedialità (la fotografia, 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie anche in funzione inclusiva.

	<p>il cinema, la televisione, il digitale), favorendo un contatto attivo con i “media” e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative.</p>	
I Discorsi e le Parole	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare giochi e applicazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> ● Esplorare tutto ciò che ci circonda ● Coding unplugged ● uso di app come: Learning Apps; Wordwall 	<ul style="list-style-type: none"> ● Si interessa a macchine e strumenti tecnologici (se presenti). ● Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/ sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. ● Esegue giochi digitali come: trova l'intruso, memory, trova le figure uguali, posiziona le sequenze nel giusto ordine attraverso il trascinamento di figure, riconosce i numeri, abbina i numeri alle quantità, ecc.

FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA

CONOSCENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Strumenti e tecnologie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione. • Saper utilizzare in modo guidato i device e le principali periferiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le funzioni principali e il funzionamento elementare degli strumenti per la comunicazione e l'informazione. • Utilizzare i device con la supervisione dell'insegnante. • Usare la tastiera. • Utilizzare alcune funzioni principali come: creare un file, caricare immagini, salvare il file. • Utilizzare i device per scrivere testi, ebook, compilare tabelle e schede e disegnare. • Utilizzare piattaforme e-learning. 	<ul style="list-style-type: none"> • I principali strumenti per l'informazione e la comunicazione. • Funzioni principali degli strumenti per la comunicazione e l'informazione. • Le principali periferiche: Tastiera, Monitor, touch screen, Mouse, cuffie, microfono. • Il sistema operativo, lavorare con windows.iOS con le loro varie app e software. • Conoscere alcuni strumenti di editing per modificare le immagini.
<p>Comunicare e collaborare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introdurre il concetto di email. • Comunicare via email scambiando messaggi e documenti creati. 	<ul style="list-style-type: none"> • Email. • Piattaforma elearning Google Classroom e Classroom di iOS
<p>Trovare e utilizzare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere internet. • Usare alcuni browser per effettuare delle ricerche in rete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet. • Browser. • Ricerche guidate online
<p>Creare e innovare Utilizzare il coding in ambito di gioco</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere che cos'è un algoritmo. • Eseguire le istruzioni di semplici blocchi logici per realizzare percorsi o attività. • Comprendere come attraverso 	<ul style="list-style-type: none"> • Funzionalità di semplici blocchi logici.

	<p>algoritmi sia possibile controllare apparati fisici o virtuali.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Effettuare percorsi Code.org. ● Conoscere le basi di Scratch per creare semplici animazioni. 	
<p>Identità e benessere Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● ESafety : Introduzione ai principi basilari della sicurezza. Cosa si intende per dati personali. Evidenziare che non tutti utilizzando un computer dicono chi sono ecc. ● Come stare al sicuro quando si utilizza internet. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sicurezza password. ● Rischi nell'utilizzo della rete con dispositivi digitali.

FINE SCUOLA PRIMARIA

CONOSCENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Strumenti e tecnologie Utilizzare il sistema operativo e alcune periferiche Utilizzare strumenti per elaborare testi, immagini e suoni</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento ● Utilizzare i device, alcune periferiche e programmi applicativi. ● Saper utilizzare un wordprocessor per scrivere, impaginare e costruire tabelle ● Stampare un documento ● Saper gestire un file audio e video ● Saper gestire una immagine con un editor grafico ● Leggere e quantificare la memoria dei dispositivi 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere semplici applicazioni tecnologiche quotidiane e relative modalità di funzionamento ● I principali dispositivi informatici di input e output ● I principali software e app utili per lo studio, con particolare riferimento alla videoscrittura, alle presentazioni, video e ai giochi didattici. ● La memoria dei vari dispositivi ● La stampa
<p>Comunicare e collaborare</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Collaborare in rete attraverso strumenti cloud 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare Gsuite- Gmail-Drive- Google Classroom ● Utilizzare Documenti anche in condivisione 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il cloud computing ● Gli strumenti cloud ● Google apps and collaborative learning.
<p>Trovare e utilizzare</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione 	<ul style="list-style-type: none"> ● Avviare alla conoscenza della Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. ● Comprendere le reti di computer, tra cui Internet; come possono fornire 	<ul style="list-style-type: none"> ● le reti di computer internet e il World Wide Web ● L'utilizzo di Internet per ottenere dati, fare ricerche, comunicare

	<p>servizi, come il World Wide Web</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Osservare come nelle ricerche i risultati vengono selezionati e classificati 	<ul style="list-style-type: none"> ● I motori di ricerca e il loro funzionamento
<p>Creare e innovare</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare il coding in ambito di gioco 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare il coding per organizzare percorsi o attività ● Progettare e programmare per scopi specifici ● Utilizzare nei programmi le sequenze, le selezioni, e le ripetizioni; lavorare con le variabili e varie forme di input e output ● Utilizzare il ragionamento logico per spiegare come funzionano alcuni semplici algoritmi e individuare e correggere gli errori in algoritmi e programmi ● Usare programmi di editing audio/grafico/video per elaborare audio, immagini e video 	<ul style="list-style-type: none"> ● Funzionalità di blocchi logici dai più semplici ai più complessi ● Editing grafico, audio e video
<p>Identità e benessere</p> <p>Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare consapevolmente le più comuni tecnologie ● Individuare i rischi nell'utilizzo della 	<ul style="list-style-type: none"> ● Identità online ● Rischi nell'utilizzo della rete con dispositivi digitali ● I Social Media e i rischi che

tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi.	presentano
---	---	------------

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE SPECIFICHE	COMPETENZE CHIAVE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio, per ricercare e analizzare dati ed informazioni in modo pertinente e per distinguere informazioni attendibili • Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Competenze digitali • Imparare ad imparare • Consapevolezza ed espressione culturale • Competenze sociali e civiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare azioni e procedure per aprire e usare programmi e applicativi • Usare i vari dispositivi informatici e della comunicazione in modo corretto • Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento • Esplorare i diversi programmi applicativi • Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, ritoccare e/o adattare immagini e creare prodotti multimediali • Utilizzare strumenti informatici per salvare ed organizzare documenti in cartelle e sottocartelle • Saper stampare un documento • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago • Effettuare correttamente download e upload • Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche • Saper gestire la propria e-safety 	<ul style="list-style-type: none"> • Nozioni di base sui dispositivi informatici • Sistemi operativi e software applicativi anche Open Source di maggiore diffusione • Procedure per la produzione di testi, disegni, audiovideo, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo • Procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare • Caratteristiche e potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni • Utilizzo della piattaforma G Suite, in particolare Classroom, Meet e Gmail • Utilizzo di dizionari online • Procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) • Norme di comportamento per la pubblicazione di testi, immagini e video propri e di altri (copyright e licenze di libero utilizzo) • Fonti di pericolo e procedure di sicurezza sia per la salute che per il benessere psicofisico

			<ul style="list-style-type: none">• Cyberbullismo: norme di prevenzione• Siti e numeri utili per segnalare abusi informatici
--	--	--	---