



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE di ZEVIO

Scuola dell'Infanzia – Primaria - Secondaria I grado  
Via F.lli Stevani, 24 - 37059 Zevio (VR) – Tel. 0457850004/Fax 0456050909  
e-mail: vric84700l@istruzione.it – sito: [www.icszevio.edu.it](http://www.icszevio.edu.it)



### CURRICOLO DIGITALE

<b>FINE SCUOLA INFANZIA</b>		
<b>CONOSCENZE SPECIFICHE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● dimostrare interesse per giochi multimediali e strumenti tecnologici</li><li>● sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media (se presenti a scuola)</li><li>● eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, con i device (se presenti a scuola)</li><li>● Utilizzare i device per giochi didattici (se presenti)</li><li>● Visionare immagini, opere artistiche, documentari.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● I device e i loro usi (se presenti)</li><li>● Icone dei software e varie app (se presenti a scuola mezzi digitali)</li><li>● Altri strumenti di comunicazione e i loro usi (audiovisivi, proiettore, registratore)</li></ul>
<b>Immagini, Suoni e Colori</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 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, il cinema, la televisione, il digitale), favorendo un contatto attivo con i "media" e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie anche in funzione inclusiva.</li></ul>

<p><b>I Discorsi e le Parole</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare giochi e applicazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</li> </ul>
<p><b>La conoscenza del mondo</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplorare tutto ciò che ci circonda Coding unplugged</li> <li>• uso di app come: Learning Apps; Wordwall</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici (se presenti).</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

## FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA

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

<p><b>Identità e benessere</b> 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"><li>• ESafety : Introduzione ai principi basilari della sicurezza. Cosa si intende per dati personali. Evidenziare che non tutti utilizzando un computer dicono chi sono ecc.</li><li>• Come stare al sicuro quando si utilizza internet.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sicurezza password.</li><li>• Rischi nell'utilizzo della rete con dispositivi digitali.</li></ul>
--	---	---

## FINE SCUOLA PRIMARIA

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

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

## SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE SPECIFICHE	COMPETENZE CHIAVE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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</li> <li>• Essere consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenze digitali</li> <li>• Imparare ad imparare</li> <li>• Consapevolezza ed espressione culturale</li> <li>• Competenze sociali e civiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Padroneggiare azioni e procedure per aprire e usare programmi e applicativi</li> <li>• Usare i vari dispositivi informatici e della comunicazione in modo corretto</li> <li>• Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento</li> <li>• Esplorare i diversi programmi applicativi</li> <li>• Utilizzare strumenti informatici per produrre testi, ritoccare e/o adattare immagini e creare prodotti multimediali</li> <li>• Utilizzare strumenti informatici per salvare ed organizzare documenti in cartelle e sottocartelle</li> <li>• Saper stampare un documento</li> <li>• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</li> <li>• Effettuare correttamente download e upload</li> <li>• Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</li> <li>• Saper gestire la propria e-safety</li> </ul>	<p>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)</p> <p><input type="checkbox"/> Fonti di pericolo e procedure di sicurezza sia per la salute che per il benessere psicofisico            Cyberbullismo: norme di prevenzione            Siti e numeri utili per segnalare abusi informatici</p>