

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

Il **Curricolo Verticale Digitale** si inserisce nel contesto educativo come un elemento trasversale, essenziale per la formazione degli studenti nella società dell'informazione. La competenza digitale, secondo il quadro di riferimento europeo **DigComp**, è fondamentale per sviluppare le capacità necessarie nell'ambito del lavoro, dell'educazione e della cittadinanza digitale. Le competenze digitali sono sviluppate in modo interdisciplinare, coinvolgendo tutte le discipline e contribuendo al miglioramento dell'occupazione, della crescita personale e dell'inclusione sociale degli studenti.

Il **DigComp** definisce otto livelli di padronanza, che spaziano da una comprensione base (livello 1) a una competenza altamente specializzata (livello 8). Questi livelli rappresentano la progressiva autonomia e complessità dei compiti che gli studenti sono in grado di affrontare, partendo dalla conoscenza di concetti fondamentali fino alla capacità di creare nuove soluzioni digitali. L'autonomia cresce progressivamente, passando dal conoscere (livelli iniziali) al creare (livelli avanzati).

CLASSI PRIME E SECONDE

Area 1 Alfabetizzazione su informazione e dati			
Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati informazioni e contenuti digitali.	L'alunno: -Individua i tasti principali sulla tastiera e ne conosce la funzione.	-Accendere e spegnere il device. - Utilizzare le principali funzioni di un programma di video scrittura (digitare lettere, numeri e spazi, invio...)	Pc – tablet – chromebook - monitor touch
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	-Individua e utilizza applicativi e software presenti su un dispositivo.	- Individuare cartelle e file sul dispositivo ed è in grado di accedere al contenuto	

CLASSI TERZE, QUARTE E QUINTE

Area 1 Alfabetizzazione su informazione e dati			
Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	L'alunno: trova dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata sul web	- Iniziare ad utilizzare dei motori di ricerca tramite parole chiave	Pc – tablet – Chromebook - monitor touch - Internet - Motori di ricerca – Google Classroom
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	- Organizza dati, informazioni e contenuti trovati sul web.	- Individuare una specifica posizione per salvare i contenuti	

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	- Conosce ed utilizza le principali modalità di archiviazione dei file e/o informazioni.	- Utilizzare le procedure corrette per salvare contenuti sul device.
--	--	--

CLASSI PRIME E SECONDE

Area 2. Comunicazione e collaborazione			
Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	L'alunno: - Utilizza semplici tecnologie digitali in uno spazio protetto.	-Utilizzare app con la supervisione dell'insegnante.	Pc – tablet – Chromebook - Google Classroom
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	- Collabora utilizzando semplici tecnologie digitali in uno spazio protetto.	- Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando app con la supervisione dell'adulto.	
2.5 Netiquette	- Comincia a conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette)	- Riflettere sull'utilizzo delle parole anche in rete	

CLASSI TERZE, QUARTE E QUINTE

Area 2. Comunicazione e collaborazione			
Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti

2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	L'alunno: -Conosce la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail)	-Utilizzare app con la supervisione dell'insegnante.	Pc – tablet – Chromebook – Google Classroom
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	-Conosce le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto)	- Utilizzare la condivisione di un documento con Classroom e secondo varie modalità.	
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	- Conosce diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare.	- Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in digitale (Mail, Google Classroom)	
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	- Collabora utilizzando semplici tecnologie digitali in uno spazio protetto.	- Utilizzare documenti in condivisione su Google Classroom	
2.5 Netiquette	- Comunica con la posta elettronica utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette)	- Riflettere sull'utilizzo delle parole anche in rete - Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione	
2.6 Gestire l'identità digitale	- Utilizza correttamente la propria identità digitale	- Conoscere la propria "impronta digitale"	

CLASSI PRIME E SECONDE

Area 3. Creazione di contenuti digitali			
Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
3.1 Sviluppare contenuti digitali	L'alunno: -Crea e modifica semplici contenuti attraverso gli strumenti digitali.	-Utilizzare programmi di videoscrittura - Elaborare immagini-	Pc – tablet – Chromebook - Google Classroom-

3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali	- Sceglie modi per modificare contenuti digitali.	-Manipolare immagini - Utilizzare giochi didattici con drag and drop.	software open source .
3.3 Programmare	- Elenca semplici istruzioni per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	-Scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding) sia in attività on line che unplugged.	

CLASSI TERZE, QUARTE E QUINTE

Area 3. Creazione di contenuti digitali			
Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
3.1 Sviluppare contenuti digitali	L'alunno: - Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.	-Attività di videoscrittura -Elaborazione di immagini -Creazione di presentazioni multimediali -Creazione di mappe concettuali.	Pc – tablet – Chromebook - Google Classroom- software open source - Internet - mappe concettuali
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali	- Modifica ed integra informazioni e contenuti creandone di nuovi.	-Manipolazione di immagini -Creazione di presentazioni multimediali a partire da un modello.	
3.3 Licenze e copyright	- Inizia a comprendere le regole di copyright applicate a dati, informazioni e contenuti digitali	- Prime attività di individuazione dei simboli del copyright in un contenuto online	

3.4 Programmare	- Sa scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	- Attività di coding	
-----------------	--	----------------------	--

CLASSI PRIME E SECONDE

Area 4. Sicurezza			
Competenze	Conoscenze e abilità		Strumenti
4.1 Proteggere i dispositivi	L'alunno: - Individua modi per proteggere dispositivi (login, password)	- Prime attività di utilizzo di nome utente e password	Pc – tablet – Chromebook - Google Classroom- software open source - Internet - mappe concettuali
4.2 Proteggere i dati personali e privacy	- Individua modi per proteggere dispositivi (login, password)	- Prime attività di riflessione sui tempi e utilizzo dei media	
4.3 Proteggere la salute e il benessere	- Inizia a conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...)		

CLASSI TERZE, QUARTE E QUINTE

Area 4. Sicurezza			
Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
4.1 Proteggere i dispositivi	L'alunno: -Individua modi per proteggere dispositivi e contenuti digitali - È consapevole della presenza di rischi e minacce negli ambienti digitali	- Utilizzo di password efficaci.	Pc – tablet – Chromebook - Google Classroom- software open source - Internet - mappe concettuali

4.2 Proteggere i dati personali e privacy	-Inizia ad utilizzare dati personali proteggendo se stesso.	-Utilizzo del proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine.	
4.3 Proteggere la salute e il benessere.	-Conosce i principali rischi associati all'uso delle tecnologie - È consapevole dell'utilizzo delle tecnologie nel rispetto proprio e degli altri.	-Individuazione dei vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata per saperne limitare la quantità, preservando il proprio benessere e la propria salute.	

CLASSI PRIME E SECONDE

Area 5. Problem solving			
Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti
5.1 Risolvere problemi tecnici	L'alunno: - Utilizza le funzioni base dei dispositivi .	- Accensione e spegnimento di monitor, pc e tablet.	Pc – tablet – Chromebook - Google Classroom - software open source
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	- Riconosce vari dispositivi e le loro parti fondamentali	- Utilizzo del mouse e della tastiera con la funzionalità di input	
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Utilizza semplici software didattici di programmazione e coding.	- Utilizzo di applicativi e giochi digitali.	

CLASSI TERZE, QUARTE E QUINTE

Area 5. Problem solving			
Competenze	Conoscenze e abilità	Attività	Strumenti

5.1 Risolvere problemi tecnici	L'alunno: -Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi.	- Distinzione delle principali parti hardware e software dei dispositivi. - Verifica della connessione wi-fi	Pc – tablet – Chromebook - Google Classroom- software open source - Internet - mappe concettuali
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	-Individua le esigenze e i possibili strumenti digitali.	- Distinzione delle principali parti hardware e software dei dispositivi. - Verifica della connessione wi-fi	
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- Inizia ad individuare possibili strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento	- Utilizzo di ambienti di apprendimento digitali	

TRAGUARDI

Al termine della classe PRIMA l'alunno è in grado di

- Accendere e spegnere il computer.
- Conoscere semplici programmi per disegnare e giochi didattici.
- Scrivere parole con programma di videoscrittura.
- Utilizzare il mouse e la tastiera.

Al termine della classe SECONDA l'alunno è in grado di

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor touch
- Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- Usare i principali comandi della tastiera.
- Aprire e chiudere un file.
- Aprire e chiudere un'applicazione.
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.
- Usare software didattici.
- Conoscere le principali applicazioni della piattaforma di Istituto

Al termine della classe TERZA l'alunno è in grado di

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor Touch.
- Utilizzare il mouse e tastiera.
- Creare e salvare una cartella personale.
- Aprire e chiudere un file.
- Completare mappe utili per lo studio predisposte dal docente.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.

- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe QUARTA l'alunno è in grado di

- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- Usare la formattazione del paragrafo.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

- Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta
- Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail...), ricerca e svago.
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.
- Conoscere i più comuni motori di ricerca.
- Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA –SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di Google Workspace con il proprio account studente.
- Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
- Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
- Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, presentare, scambiare informazioni.
- Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
- Conosce i principi base del coding.
- Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.