

CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

Raccordi Scuola dell'infanzia – Scuola Primaria

SCUOLA PRIMARIA

Raccordi Scuola Primaria – Scuola Secondaria di I grado

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

Le **CINQUE AREE delle COMPETENZE DIGITALI**, in riferimento al **DIGCOMP 2.1. (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali)**, sono:

ALFABETIZZAZIONE E DATI: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE: 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.

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI: 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.

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

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

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 dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

Al termine della Scuola PRIMARIA.

- Ricerca informazioni e contenuti digitali; organizza, archivia e recupera dati negli ambienti digitali.
- Condividere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali appropriati (G Suite). Collabora con gli altri utilizzando strumenti e tecnologie digitali.
- Crea contenuti in semplici formati digitali.
- Utilizza le tecnologie nella consapevolezza dei principali rischi per la salute e della necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (ad es. cyberbullismo) e al bisogno chiede aiuto agli adulti.

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 Google Workspace (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 sezione 5 anni

Partiamo dall'idea di *“una tecnologia al servizio - messa a disposizione - delle possibilità che i bambini e gli adulti intravedono quindi coerente con la progettualità che si realizza negli ambienti educativi”* M. Tedeschi

- 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 alla LIM.
- Coding (capacità di muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni, di risolvere un problema in modo creativo, di creare un codice e seguire un ritmo, una sequenza, per progettare azioni e percorsi).

Le attività iniziali vertono sulla familiarizzazione con il tablet/pc e le sue periferiche (tastiera, mouse, stampante).

Il primo approccio alla macchina deve avvenire in maniera non teorica, mostrando un vecchio apparecchio e facendo manipolare le varie componenti; successivamente possono disegnare il computer o costruirlo utilizzando uno scatolone e cartone su cui disegnare e ritagliare le principali componenti.

Successivamente individuare i luoghi dove si usa il computer, riconoscere gli elementi più importanti, esercitarsi sull'utilizzo dei comandi da eseguire per accendere e spegnere la macchina.

Il secondo approccio è mirato all'utilizzo di alcune applicazioni che consentono, mediante il gioco, di sperimentare le funzioni possibili per acquisire familiarità e dimestichezza con il tablet/LIM

Le attività sono molte: disegnare utilizzando la matita e la gomma; utilizzando le varie possibilità di traccia (forma e spessore); disegnare e utilizzando la linea retta e la linea curva, le forme e le possibilità d'uso (pieno, vuoto); colorare immagini utilizzando il riempimento, il pennello nelle varie possibilità d'uso; utilizzare la funzione visualizza zoom per disegnare, colorare; modificare immagine utilizzando il mouse.

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

- AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:
 - ✓ Dimostra interesse per giochi multimediali.
 - ✓ Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
 - ✓ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la grafica, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
 - ✓ E' capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni/comandi.

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"> ● Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni. ● Saper utilizzare semplici applicazioni per disegnare e giochi didattici. ● Usare software didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere e spegnere in modo corretto il computer. ● Utilizzare il mouse o il trackpad per dare alcuni semplici comandi al computer. ● Usare i principali comandi della tastiera. ● Aprire e chiudere un'applicazione. ● Utilizzare applicazioni di disegno. ● Scrivere parole e semplici frasi con programma di videoscrittura. ● Usare software didattici. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Accendere e spegnere in modo corretto il computer. ● Utilizzare il mouse o il trackpad e la tastiera. ● Aprire e chiudere un'applicazione. ● Aprire e chiudere un file. ● Creare una cartella personale. ● Salvare con nome in una cartella (cloud e/o su supporto removibile). ● Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi. ● Usare software didattici. ● Eseguire attività di coding. ● Accedere a <i>google workspace (g-suite)</i> ed utilizzare alcune applicazioni. <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare LIM o digital board. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Usare i principali comandi di un programma di videoscrittura. ● Usare software didattici. ● Conoscere il programma presentazioni e le sue funzioni principali. ● Eseguire ricerche, on line, guidate. ● Individuare alcuni rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive. ● Eseguire attività di coding. ● Accedere a <i>google workspace (g-suite)</i> ed utilizzare alcune applicazioni. <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare LIM o digital board. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Usare programmi di videoscrittura, presentazione ● Usare software didattici. ● Usare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca. ● Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche e attuare semplici strategie preventive. ● Creazione dei propri personaggi con editor grafico (finalizzato alla tutela della privacy del minore). ● Eseguire attività di coding. ● Accedere a <i>google workspace (g-suite)</i> ed utilizzare alcune applicazioni. <ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare LIM o digital board.

--	--	--	--	--

-ATTIVITÀ

Accensione e spegnimento del computer.

Conoscere il significato di alcuni simboli.

Spiegare il Desktop con le varie icone

Comandi per aprire e chiudere l'icona

utilizzo della tastiera (es: comandi scelta rapida. Es: utilizzo del tasto Ctrl +)

Significato di File e cartella;

Salva e Stampa;
Software di scrittura e per mappe concettuali;
G suite (Google documenti, presentazioni, drive)
Attività di coding.
Reperire informazioni in internet;
Principi base di sicurezza on-line.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

- AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:
 - ✓ Utilizza applicazioni e semplici software.
 - ✓ Conosce e utilizza le principali app di Google Workspace (Gsuite) con il proprio account studente.
 - ✓ Scrive, revisiona e arricchisce testi scritti al computer.
 - ✓ Crea presentazioni.
 - ✓ Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
 - ✓ Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
 - ✓ Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
 - ✓ Conosce i principi base del coding.

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. ● Realizzare mappe concettuali, quiz. ● Conoscere l'uso della LIM e le sue principali funzionalità. ● Utilizzare i dizionari digitali. ● Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. ● 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. Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di 	<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. ● Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. ● Utilizzare i dizionari digitali. ● Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, grafici di vario tipo. ● Utilizzare applicazioni/programmi per la realizzazione di video. ● Usare software di geometria ● Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. ● 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. ● Manipolare e modificare testi prodotti, inserendo elementi grafici. ● Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme. ● Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, elaborazione grafica di dati. ● Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni, immagini e disegno tecnico. ● Uso di software di geometria. ● Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.
---	--	---

<p>documenti/ file.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Google Workspace (Gsuite). ● Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Google Workspace (Gsuite) inserendo allegati). ● Utilizzare internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, facendo riferimento ad una lista di fonti fornita dall'insegnante. ● Saper accedere all'e-book dei libri di testo per visionare contenuti digitali e test on line. ● Proteggere i dispositivi. ● Proteggere i dati personali e la privacy. ● Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news) ● Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright. 	<p>utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dall'insegnante.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 Google Workspace (Gsuite). ● Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Google Workspace (Gsuite) inserendo allegati). ● Uso dell'e-book del libro di testo per accedere a contenuti digitali e test on line. ● Riconoscere contenuti pericolosi, fraudolenti nella rete. ● Conoscere l'importanza del rispetto del copyright e saper verificare contenuti prima del loro utilizzo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme on line. ● Utilizzare dizionari digitali. ● Proteggere i dispositivi. ● Proteggere i dati personali e la privacy. ● 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 degli account, copyright, fake news) ● 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 Google Workspace (Gsuite). ● Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Google Workspace (Gsuite) inserendo allegati).
---	--	--

-ATTIVITÀ

Piattaforma G suite

Formattazione del testo

Realizzazioni di mappe concettuali e mentali

Tabella, foglio di calcolo, grafici

Elaborati multimediali

Cittadinanza Digitale:

G Suite e Classroom: la mia prima identità digitale

La netiquette

Il manifesto di parole Ostili

Bullismo e Cyberbullismo

Il web e la gestione della propria identità digitale

Informatica e sicurezza sui social network

La web reputation

Le ludopatie