



-  Ministero
-  Istruzione
-  Università
-  Ricerca

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO-RAGUSA
Prot. 0008236 del 23/11/2023
IV (Uscita)

CIRCOLO DIDATTICO - PALAZZELLO - RAGUSA

Via Monte Cervino, 3 - 97100 RAGUSA -Cod. Mecc. RGEE004002 Tel. 0932-772111
Cod. Univoco Ufficio UFMWTL - C.F. 80003070887 e-mail: rgee004002@istruzione.it –
PEC: rgee004002@pec.istruzione.it ; sito web: www.palazzello.edu.it

Curricolo Digitale Verticale

a.s. 2023-2026

RIFERIMENTI LEGISLATIVI

Indicazioni Nazionali per il curriculum, 2012

“Il curriculum di Istituto è espressione della libertà di insegnamento e dell’autonomia scolastica e, al tempo stesso, 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 definiti in relazione a periodi didattici lunghi: l’intero triennio della scuola dell’infanzia e l’intero quinquennio della scuola primaria, in una prospettiva di continuità verticale.

Raccomandazione del Consiglio Europeo per l'apprendimento permanente - 22 maggio 2018

Il concetto di competenza è declinato come combinazione di “CONOSCENZE, ABILITÀ e ATTEGGIAMENTI, laddove l’atteggiamento è definito quale “disposizione/mentalità per agire o reagire a idee, persone, situazioni”.

Agenda 2030 dell’ONU: i 17 obiettivi enunciati per lo sviluppo sostenibile, le Indicazioni Nazionali e i Nuovi scenari 2018

I docenti sono chiamati 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 nutrirne la cittadinanza attiva.

PREMESSA

Il Curricolo è un percorso formativo che deve favorire l'acquisizione di competenze attraverso strategie didattiche atte a promuovere un significativo apprendimento nelle varie età dello sviluppo. La progressione didattica relativa al Pensiero Computazionale, alla cittadinanza e alla creatività digitale, nei vari livelli di passaggio da un ordine di scuola all'altro, va sviluppata in verticale dalla più tenera infanzia per tutto l'arco della vita. La normativa vigente sottolinea che l'alfabetizzazione di base nell'era digitale debba includere una comprensione a più livelli della programmazione e delle competenze legate al pensiero computazionale, come la risoluzione di problemi, la collaborazione e le capacità analitiche.

È importante che gli alunni siano in grado di comprendere la tecnologia con cui interagiscono; imparare la programmazione sin da piccoli aiuta a sviluppare le capacità comunicative, la creatività, le abilità matematiche e di scrittura. La diffusione del Coding, come strumento per lo sviluppo del Pensiero Computazionale, si espande in un compendio di progettazione e pianificazione transcurricolare che investe tutte le discipline.

Serve un approccio nella didattica che possa stimolare il passaggio da un livello all'altro, da un ambito all'altro, a favore della visione unitaria del sapere. Nell'utilizzo del Coding serve una didattica atta a calare il pensiero computazionale nella quotidianità formativa.

Le competenze digitali assumono una duplice funzione nell'insegnamento:

- da un lato hanno 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 e dalle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012)

- dall'altro hanno il ruolo di strumento trasversale a tutti i campi di esperienza e alle discipline in un'ottica di verticalità; infatti favoriscono lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso ai fenomeni reali e la capacità di provare a risolvere i problemi, di ripartire dagli errori/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.

Il digitale nella nostra scuola oggi è una realtà, sia sul piano delle dotazioni strumentali, sia sul piano delle competenze in divenire dei docenti e degli studenti. Il principio che la scuola debba favorire e facilitare i percorsi di competenza di tutti e di ciascuno, nessuno escluso, ci ha fatto condividere l'idea di progettare un Curricolo Verticale che porti il Pensiero Computazionale, la creatività e la cittadinanza digitale dentro e fuori le nostre aule.

Durante gli ultimi anni la nostra Istituzione Scolastica ha intrapreso un percorso di trasformazione dei propri spazi e della propria metodologia didattica, grazie all'arricchimento delle dotazioni tecnologiche, offrendo un'Offerta Formativa adeguata e al passo con i tempi.

L'Istituzione scolastica, tutta cablata, ha partecipato alle candidature dei diversi piani finanziati:

- Progetto PON FESR DIGITAL BARD (13.1.2A-FESR PON-SI-2021-138): FONDI STRUTTURALI EUROPEI – PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE “PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L’APPRENDIMENTO” 2014-2020. ASSE II - INFRASTRUTTURE PER L’ISTRUZIONE – FONDO EUROPEO DI SVILUPPO REGIONALE (FESR) – REACT EU. ASSE V – PRIORITÀ D’INVESTIMENTO: 13I – (FESR) “PROMUOVERE IL SUPERAMENTO DEGLI EFFETTI DELLA CRISI NEL CONTESTO DELLA PANDEMIA DI COVID-19 E DELLE SUE CONSEGUENZE SOCIALI E PREPARARE UNA RIPRESA VERDE, DIGITALE E RESILIENTE DELL’ECONOMIA” – OBIETTIVO SPECIFICO 13.1: FACILITARE UNA RIPRESA VERDE, DIGITALE E RESILIENTE DELL’ECONOMIA - AZIONE 13.1.2 “DIGITAL BOARD: TRASFORMAZIONE DIGITALE NELLA DIDATTICA E NELL’ORGANIZZAZIONE” – AVVISO PUBBLICO PROT.N. 28966 DEL 06 SETTEMBRE 2021

- **Progetto PON FESR CABLAGGIO (13.1.1-FESR PON-SI-2021-167):** FONDI STRUTTURALI EUROPEI – PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE “PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L’APPRENDIMENTO” 2014-2020. ASSE II - INFRASTRUTTURE PER L’ISTRUZIONE – FONDO EUROPEO DI SVILUPPO REGIONALE (FESR) – REACT EU. ASSE V – PRIORITÀ D’INVESTIMENTO: 13I – (FESR) “PROMUOVERE IL SUPERAMENTO DEGLI EFFETTI DELLA CRISI NEL CONTESTO DELLA PANDEMIA DI COVID-19 E DELLE SUE CONSEGUENZE SOCIALI E PREPARARE UNA RIPRESA VERDE, DIGITALE E RESILIENTE DELL’ECONOMIA” – OBIETTIVO SPECIFICO 13.1: FACILITARE UNA RIPRESA VERDE, DIGITALE E RESILIENTE DELL’ECONOMIA - AZIONE 13.1.1 “CABLAGGIO STRUTTURATO E SICURO ALL’INTERNO DEGLI EDIFICI SCOLASTICI”– AVVISO PUBBLICO PROT.N. 20480 DEL 20/07/2021 PER LA REALIZZAZIONE DI RETI LOCALI, CABLATE E WIRELESS, NELLE SCUOLE.

- **PNRR SPAZI E STRUMENTI DIGITALI PER LE STEM (M4C1I3.2-STEM-P-4283):** PROGETTO PNRR - MISSIONE 4 – ISTRUZIONE E RICERCA – COMPONENTE 1 – INVESTIMENTO 3.2 “SCUOLA 4.0: SCUOLE INNOVATIVE, CABLAGGIO, NUOVI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO E LABORATORI”, FINANZIATO DALL’UNIONE EUROPEA – NEXT GENERATION EU. AVVISO PUBBLICO PROT. N. 10812 DEL 13 MAGGIO 2021 “SPAZI E STRUMENTI DIGITALI PER LE STEM”. “SPAZI E STRUMENTI DIGITALI PER LE STEM”- TITOLO: STEM &GO

- **PNRR CLASSROOM (M4C1I3.2-2022-961 – P – 10758):** PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA, MISSIONE 4 – ISTRUZIONE E RICERCA – COMPONENTE 1 – POTENZIAMENTO DELL’OFFERTA DEI SERVIZI DI ISTRUZIONE: DAGLI ASILI NIDO ALLE UNIVERSITÀ – INVESTIMENTO 3.2 “SCUOLA 4.0. SCUOLE INNOVATIVE, CABLAGGIO, NUOVI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO E LABORATORI”, FINANZIATO DALL’UNIONE EUROPEA – NEXT GENERATION EU – “AZIONE 1: NEXT GENERATION CLASSROOMS - AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI” - Titolo del Progetto: PALAZZELLO 4.0

- **PO FESR SICILIA AZIONE (10.8 SI _1_27972):** PROGRAMMA OPERATIVO FESR SICILIA 2014/2020 AZIONE 10.8.1 “INTERVENTI INFRASTRUTTURALI PER L’INNOVAZIONE TECNOLOGICA, LABORATORI DI SETTORE E PER L’APPRENDIMENTO DELLE COMPETENZE CHIAVE” DELL’O.T. 10 DEL PO FESR SICILIA 2014/2020, DI CUI AL D.D.G. N. 1077 DEL 26 NOVEMBRE 2020

- **PON FESR SMART CLASS (10.8.6A-FESR PON-SI-2020-254):** PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE 2014-2020 “PER LA SCUOLA” - COMPETENZE E AMBIENTI PER L’APPRENDIMENTO PROGETTO P.O.N. CODICE NAZIONALE 10.8.6A-FESR PON-SI-2020-254 A SCUOLA CON LA “DAD” DIFFUSIONE DELLA SOCIETÀ DELLA CONOSCENZA NEL MONDO DELLA SCUOLA E DELLA FORMAZIONE E ADOZIONE DI APPROCCI DIDATTICI INNOVATIVI” – AZIONE 10.8.6 - “AZIONI PER L’ALLESTIMENTO DI CENTRI SCOLASTICI DIGITALI E PER FAVORIRE L’ATTRATTIVITÀ E L’ACCESSIBILITÀ ANCHE NELLE AREE RURALI ED INTERNE”

CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia è un luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini dai tre ai sei anni, che presenta finalità ben specifiche, decantate nelle “Indicazioni nazionali per il curricolo”.

Esse si riferiscono allo sviluppo delle *competenze (intellettuale, sociale e valoriale)*, **dell'autonomia, dell'identità e della cittadinanza**.

La scuola dell'infanzia è la scuola delle competenze in azione, del confronto, della metacognizione, della riflessione e della realtà. Nel valorizzare le esperienze di ciascun bambino, avvia processi di simbolizzazione attraverso l'uso di una pluralità di linguaggi.

Fin da piccoli i bambini vengono a contatto, nel mondo dell'adulto, con le nuove tecnologie che, mediate dalla presenza dell'adulto, possono favorire il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviare la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1</p> <p>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Con l'aiuto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accende e spegne i dispositivi in modo corretto. • Muove correttamente il mouse e alcuni tasti. • Riconosce e apre icone di suo interesse. • Sa utilizzare la funzione touch 	<ul style="list-style-type: none"> • Accensione e spegnimento del dispositivo in uso • Riconoscere le icone delle principali applicazioni presenti sui dispositivi digitali in dotazione
2. Comunicazione e collaborazione	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali</p>	<p>Con l'aiuto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visiona immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Racconta e descrive ciò che vede sugli schermi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante (reali, fantastici, del proprio vissuto, del proprio ambiente...)

	2.3 Esercitare la cittadinanza tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta il proprio turno e lo spazio di attività. • Esegue su dispositivi digitali giochi ed esercizi didattici di tipologico, linguistico, matematico, topologico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere app di giochi didattici
3. Creazione di contenuti digitali	<p>3.1 Sviluppare Cultura e contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta semplici programmi di grafica • Programma robot educativi • Esegue e inserisce comandi in ordine su indicazione dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere semplici programmi di grafica; • Riconoscere ed eseguire algoritmi semplici, istruzioni, procedure, (concetti di sequenza e ripetizione) con l'educazione robotica.
4. Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.2 Tutelare la salute e il benessere</p>		

<p>5. Risolvere i problemi</p>	<p>5.1 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.2 Utilizzare in modo creativo tecnologie digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">- risolve semplici problemi di coding- utilizza un dispositivo digitaleo altri strumenti quali il monitor touch screen per semplici attività didattiche	<p>Coding unplugged e digitale. Educazione robotica.</p>
--------------------------------	--	---	--

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

La finalità della scuola primaria è quello dell'acquisizione delle conoscenze e delle abilità fondamentali per sviluppare le competenze culturali di base nella prospettiva del pieno sviluppo della persona. La scuola primaria mira all'acquisizione degli apprendimenti di base come primo esercizio dei diritti costituzionali. Alle bambine e ai bambini che la frequentano offre l'opportunità di sviluppare le dimensioni cognitive, emotive, affettive, sociali, corporee, etiche e religiose e di acquisire i saperi irrinunciabili.

Attraverso le conoscenze e i linguaggi caratteristici di ciascuna disciplina, la scuola primaria pone le premesse per lo sviluppo del pensiero riflessivo e critico necessario per diventare cittadini consapevoli e responsabili.

In tutto ciò l'inserimento delle nuove tecnologie produce cambiamenti poichè:

1. stimolano determinate abilità intellettuali, come il problem solving, l'imparare ad imparare e la creatività;
2. sollecitano l'interesse e la motivazione verso i contenuti disciplinari, nonché la concentrazione e l'attenzione;
3. creano una relazione nuova con la conoscenza, poichè alimentano un gran numero di collegamenti tra i vari elementi della conoscenza, o tra le informazioni.

CLASSE PRIMA

	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">- riconosce i diversi device (monitor touch, tablet, notebook,)- sa accendere e spegnere un dispositivo- conosce le principali componenti di un dispositivo- conosce le principali icone in un dispositivo anche dotato di sistema touch screen	<ul style="list-style-type: none">• Gli elementi principali del computer.• Tipi di dispositivi.• Accensione e spegnimento degli stessi.• Interfaccia generale dei dispositivi.• Le icone. La tastiera: simboli, lettere, numeri tasti direzionali.

<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prende familiarità con software o applicazioni in uso a scuola - visiona immagini, animazioni, video; - esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico - Conosce le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente e contenuto) <p>Rispetta le regole comuni, si relaziona positivamente nel gruppo ed è disponibile a collaborare e cooperare</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Software didattici per attività, giochi didattici, video ed elaborazioni grafiche. • Video Youtube, Learning Apps, WordWall.
--	--	--	---

3. Creazione di contenuti digitali	3.3 Programmazione	<p>A livello base e con l'aiuto di dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - elenca ed esegue semplici istruzioni, in modalità unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice 	<ul style="list-style-type: none"> • Pensiero computazionale. Coding unplugged e digitale. Educazione robotica.
4. Sicurezza	<p>4.1 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.2 Tutelare la salute e il benessere</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sperimenta e rispetta le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali - assume una corretta postura durante l'utilizzo dei dispositivi e negli ambienti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole base sull'uso corretto dei dispositivi e degli ambienti digitali e per una corretta postura.

<p>5. Risolvere i problemi</p>	<p>5.1 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.2 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - risolve semplici problemi dicoding - utilizza un dispositivo digitale o altri strumenti quali il monitor touch screen per semplici attività didattiche 	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • risolve semplici problemi dicoding • utilizza un dispositivo digitale o altri strumenti quali il monitor touch screen per semplici attività didattiche
--------------------------------	---	--	--

CLASSE SECONDA

	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">- Riconosce, distingue, rinomina, ritrova e apre file, cartelle, programmi.- Individua i principali programmi adeguati per scrivere, visualizzare video, aprire un file (una foto, un documento)- Effettua semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante	<ul style="list-style-type: none">- Le funzioni di base di un PC e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.- Programmi base di grafica

<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza tramite le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Svolge nelle varie discipline attività in gruppo rispettando i ruoli assunti 	<ul style="list-style-type: none"> - App Google Workspace, Software didattici per attività, piattaforme online didattiche, giochi didattici, video ed elaborazioni grafiche. - Utilizzo del PC portatile, tablet e software didattici per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche, con la guida e le istruzioni dell'insegnante
<p>3. Creazione di contenuti digitali</p>	<p>3.1 Sviluppare Cultura e contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Programmazione</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crea un disegno con un software/app di grafica - Crea un documento con programma di videoscrittura su diversi dispositivi - Risolve problemi di coding unplugged e digitale più complessi 	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura e disegno. - Pensiero computazionale. Coding unplugged e digitale.

<p>4. Sicurezza</p>	<p>4.1 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.2 Tutelare la salute e il benessere</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Consolida le regole per l'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali scolastici - Riconosce le informazioni personali di base in un ambiente digitali - riconosce situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...) - riconosce le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo - Impara a distinguere le emozioni virtuali da quelle del reale 	<ul style="list-style-type: none"> - Regole uso dispositivi e ambienti digitali scolastici. - Identità digitale. - Emozioni. - Rischi e pericoli in diverse situazioni.
---------------------	--	---	---

<p>5. Risolvere i problemi</p>	<p>5.1 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.2 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto di qualcuno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individua problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e li risolve - risolve problemi di coding più complessi 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso dei dispositivi, coding unplugged e digitale. - Parti del PC e loro interazione. Accensione, spegnimento e alimentazione dei dispositivi, collegamento del dispositivo alla rete WIFI.
--------------------------------	---	--	---

CLASSE TERZA

	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">- esprime le necessità di ricerca di informazioni- trova dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online- usa terminologia specifica base- organizza, archivia, recupera dati	<ul style="list-style-type: none">- Le funzioni di base di un personalcomputer e di un sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle, i file.- Utilizzo, con l'assistenza dell'insegnante dei principali motori di ricerca a supporto dell'attività didattica (immagini, ricerche mirate).

<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.1 Interagire attraverso tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni tramite tecnologie digitali</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conosce la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi web) - conosce diversi tipi di comunicazioni (formale o informale), mezzi di comunicazione e il tipo di linguaggio da utilizzare 	<ul style="list-style-type: none"> - Semplici programmi di grafica e/ogiochi didattici. - Utilizzo di software didattici. - Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. - Tipologie delle modalità comunicative. - Uso della posta elettronica per comunicare.
--	--	--	--

<p>3. Creazione di contenuti digitali</p>	<p>3.1 Sviluppare Cultura e contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Programmazione</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individua quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare - utilizza alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo, presentazioni, mappe) - sa gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...) - Risolve problemi di coding unplugged e digitale più complessi 	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. - Pensiero computazionale. Coding unplugged e digitale.
<p>4. Sicurezza</p>	<p>4.1 Proteggere i dati personali e la privacy</p>	<p>A livello base e con l'aiuto dell'insegnante:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riflessione critica sulle potenzialità e i rischi del web.

	<p>4.2 Tutelare la salute e il benessere</p>	<ul style="list-style-type: none"> - sa che esistono diversi rischi associati all' uso delle tecnologie - è consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari - protegge i propri account, il dispositivo in uso e i contenuti digitali personali - utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza - Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola
<p>5. Risolvere i problemi</p>	<p>5.1 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.2 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individua semplici problemi tecnici nell' utilizzo dei dispositivi delle tecnologie digitali <p>identifica soluzioni per risolvere problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi. - Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. - Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema-aggiorna sistema-aggiorna e riavvia)

CLASSE QUARTA

	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none">- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata.	<ul style="list-style-type: none">- Motori di ricerca.- File, documenti e cartelle archiviate nei supporti o nei servizi.

<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza tramite le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); - comunicare correttamente nelle interazioni digitali; 	<ul style="list-style-type: none"> - Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati. - La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam.
--	---	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> - capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse.
3. Creazione di contenuti digitali	<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3.3 Programmazione</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; - completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; - scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere brevi e semplici algoritmi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le funzioni di base dei programmi di videoscrittura per la produzione di semplici testi. - Le funzioni base dei programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. - Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. - La stampa dei documenti.

<p>4. Sicurezza</p>	<p>4.1 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.2 Tutelare la salute e il benessere</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - essere consapevole del fatto che i messaggi pubblicitari si basano sulla profilazione utente; - utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; 	<ul style="list-style-type: none"> - La navigazione in Internet: le regole e le responsabilità. - I “Social”, regole della comunicazione educata, responsabilità nell’utilizzo e nella condivisione di materiali (foto, video...).
---------------------	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> - sapere che i dati sulla identità digitale personale possono o non possono essere utilizzati da terzi; - conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. 	
5. Risolvere i problemi	<p>5.1 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.2 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi delle tecnologie digitali; - identificare semplici soluzioni per risolverli. 	- Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.

CLASSE QUINTA

	COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none">- svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;- conoscere strategie di ricerca;- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web.	<ul style="list-style-type: none">- Motori di ricerca.- Il collegamento a Internet attraverso un browser e la navigazione di alcuni siti selezionati.

<p>2. Comunicazione e collaborazione</p>	<p>2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.3 Esercitare la cittadinanza tramite le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - che cos'è un'identità digitale; - interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; - individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; - conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; - comunicare correttamente nelle interazioni digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando tra loro informazioni provenienti da sorgenti diverse. - La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi e l'uso elementare e responsabile della webcam. - Navigazione in una rete locale, accesso alle risorse condivise, scambio di documenti.
--	---	--	---

<p>3. Creazione di contenuti digitali</p>	<p>3.1 Sviluppare e contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3.3 Programmazione</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizzare semplici prodottimultimediali; - impartire ed interpretare istruzioni sulla base di unacodifica concordata; - scomporre un problema insotto problemi e - saper scrivere semplici algoritmi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di semplici documenti ottenuti collegando traloro informazioni provenienti da sorgenti diverse.
<p>4. Sicurezza</p>	<p>4.1 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.2 Tutelare la salute e il benessere</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, l'alunno sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; - la Netiquette digitale; - individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; 	<ul style="list-style-type: none"> - I "Social", regole della comunicazione educata, responsabilità nell'utilizzo e nellacondivisione di materiali (foto, video...). - La navigazione in Internet: leregole e le responsabilità. - Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborarestrategie di contrasto.

		- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali.	
5. Risolvere i problemi	<p>5.1 Individuare fabbisogni e rispostetecnologiche</p> <p>5.2 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, è in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi delle tecnologie digitali; - identificare semplici soluzioni per risolverli. 	- Il "coding" come supporto alla risoluzione di problemi.