



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SQUILLACE

Scuola dell'Infanzia - Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado con Indirizzo Musicale

Via Damiano Assanti, n. 15 – 88069 Squillace (CZ) - Tel. E fax: 0961 912049/912034

email: czic87200x@istruzione.it - pec: czic87200x@pec.istruzione.it -

C.M. CZIC87200X - c.f. 97069210793 - Sito Web www.scuolesquillace.edu.it

Curricolo digitale

Scuola Primaria



PREMESSA – Riferimenti legislativi

Le Raccomandazione del parlamento europeo e del consiglio del 18 dicembre 2006 e successivamente del 2018 inseriscono fra le otto competenze chiave per l'apprendimento, la competenza digitale. Essa presuppone interesse per: le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. La competenza digitale, nell'ambito della progettazione didattica si inserisce in modo trasversale con tutte le discipline. Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi. La competenza digitale, in un'ottica inclusiva, è molto importante per gli alunni con BES (Bisogni Educativi Speciali) e DSA (Disturbi specifici dell'apprendimento).

DIG.COMP (QUADRO EUROPEO DI RIFERIMENTO)

Il documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla versione 2.2 (Dig Comp 2.2) ed il Dig comp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandosi con l'attuale Scuola 4.0. Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini»¹ allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale». L'aggiornamento alla versione 2.2 del Dig Comp 2.2 riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del Dig Comp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).

Nel Dig Comp sono indicate 5 aree di competenza:

- 1. INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
- 2. COMUNICAZIONE:** 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.
- 3. CREAZIONE DI CONTENUTI:** 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.
- 4. SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
- 5. 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.

L'IC Squillace ha progettato e realizzato, in base al curricolo verticale, un percorso per gli alunni dei diversi ordini di scuola, presenti all'interno dell'istituto, con l'obiettivo di promuovere la competenza digitale come traguardo formativo di ogni livello scolastico. La competenza digitale va coltivata e potenziata in modo efficace e coerente durante l'intero percorso di studi in un'ottica di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare. In tutte le discipline si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale e tutte concorrono a costruirla.

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA PRIMARIA
AREE di COMPETENZA e RELATIVI DESCRITTORI di COMPETENZA
Area 1. INFORMAZIONE: L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali
Area 2. COMUNICAZIONE: L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti
Area 3. CREAZIONE DI CONTENUTI: L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze
Area 4. SICUREZZA: L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile
Area 5. PROBLEM-SOLVING: L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali

CLASSE PRIMA - SECONDA

Aree di competenza 1: Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati

Descrittori della competenza	obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	-Utilizzare LIM-MONITOR TOUCH INTERATTIVI come supporto all'apprendimento con la supervisione del docente.	-Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio...).	- La tastiera classe prima facilitata per alunni con BES
1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	-Ricerca e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi. - Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.	-Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella. -Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante.	- Piattaforma GIADA Erickson -diverse piattaforme per facilitare l'apprendimento

Competenze 2: Comunicazione e collaborazione

Descrittori della competenza	obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	-Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.	-Navigazione in una rete locale. - Accesso alle risorse condivise con l'aiuto dell'insegnante.	-YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età
2.2 Condividere Attraverso le tecnologie digitali		- Il collegamento a Internet attraverso un browser e navigazione di alcuni siti selezionati.	-Siti di giochi interattivi proposti dai docenti
2.3 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie			

digitali		- La navigazione in Internet: conosce le regole. - Motori di ricerca.	
Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali			
Descrittori della competenza	obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
3.1 Sviluppare contenuti digitali	-Creare e modificare contenuti semplici. - Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito. - Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	-Utilizzare giochi Didattici -Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici. - Online unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding) -Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale	-Paint - Wordwall - Pixlart - Fantavolando -Learningapps - Quizizz
Area di competenza 4: Sicurezza			
Descrittori della competenza	obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
4.1 Proteggere i Dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere;	- Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali. - Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.	-Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. -Realizzare cartelloni	-Avatar -Il gioco dell'emozioni per bambini.

4.4 Proteggere l'ambiente	-Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale. -Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...) -Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...)	o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. -Individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizzare disegni o cartelloni. -Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone	-Interland, avventure digitale
----------------------------------	--	--	---------------------------------------

Area di competenza 5: Problem solving-

Descrittori della competenza	obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
5.1 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	-Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali -Utilizzare le funzioni base dei dispositivi. -Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding -Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in	-Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet -Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input -Utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali	-Le parti del Computer -Accendere e spegnere il pc -Mouse e Tastiera -Coding unplugged e digitale

	rete..)		
--	---------	--	--

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

- Accendere e spegnere il computer.
- Conoscere le principali parti del computer.
- Conoscere semplici programmi per giochi didattici.
- Scrivere parole con programma di videoscrittura.
- Utilizzare il mouse e la tastiera.
- Utilizzare la LIM

Rubrica di Valutazione delle Competenze Digitali – Classe Prima

Competenza Digitale (DigComp 2.2)	Insufficiente	Sufficiente	Buono	Discreto	Eccellente
1.1 Navigare e cercare semplici informazioni online	Ha difficoltà a esplorare contenuti digitali anche con il supporto del docente.	Naviga con supporto costante del docente o dei compagni, ma fatica a trovare informazioni pertinenti.	Naviga e trova informazioni digitali in autonomia con qualche difficoltà, chiedendo aiuto se necessario.	Naviga e trova informazioni digitali in modo autonomo e discreto.	Naviga e seleziona informazioni digitali pertinenti in modo autonomo e critico, senza necessità di aiuto.
1.2 Comprendere l'affidabilità delle fonti digitali con supporto	Non distingue tra informazioni affidabili e non, anche con aiuto del docente.	Riconosce alcune informazioni affidabili con supporto costante del docente o dei compagni.	Analizza e seleziona fonti attendibili con un buon livello di consapevolezza, chiedendo aiuto se necessario.	Analizza e seleziona fonti attendibili con un buon livello di consapevolezza e in autonomia.	Valuta criticamente le fonti digitali, selezionando solo quelle affidabili in modo autonomo.
2.1 Utilizzare strumenti digitali per interagire con insegnanti e compagni	Ha difficoltà a utilizzare strumenti di comunicazione digitale anche con aiuto.	Utilizza strumenti digitali per comunicare, ma necessita di supporto costante del docente o dei compagni.	Comunica attraverso strumenti digitali con autonomia crescente, chiedendo aiuto se necessario.	Comunica attraverso strumenti digitali con autonomia senza bisogno di aiuto.	Utilizza strumenti digitali per comunicare in modo consapevole e collaborativo, senza bisogno di supporto.

2.2 Condividere semplici contenuti digitali	Non è in grado di creare contenuti digitali da condividere, nemmeno con supporto.	Crea semplici contenuti digitali con guida e supporto costante.	Condivide contenuti digitali con strumenti adeguati, chiedendo aiuto se necessario.	Condivide contenuti digitali con strumenti adeguati e correttamente.	Condivide e presenta contenuti digitali in modo chiaro e consapevole in autonomia.
3.1 Creare semplici contenuti digitali	Ha difficoltà a utilizzare strumenti digitali per la creazione di contenuti, anche con aiuto.	Crea semplici contenuti digitali con supporto costante del docente o dei compagni.	Realizza contenuti digitali in autonomia, utilizzando diversi strumenti e chiedendo aiuto solo se necessario.	Realizza contenuti digitali in autonomia, utilizzando diversi strumenti senza bisogno di aiuto.	Crea contenuti digitali strutturati e arricchiti in modo autonomo e creativo, senza bisogno di aiuto.
3.2 Sperimentare la creatività digitale con strumenti di base	Non è in grado di utilizzare strumenti digitali per attività creative, anche con aiuto.	Utilizza strumenti digitali per attività creative con supporto costante.	Sviluppa attività creative digitali in autonomia, chiedendo aiuto se necessario.	Sviluppa attività creative digitali in autonomia.	Usa strumenti digitali in modo innovativo e originale per esprimere la propria creatività, senza bisogno di aiuto.
4.1 Proteggere i dispositivi digitali con guida dell'insegnante	Non comprende l'importanza della protezione dei dispositivi, nemmeno con aiuto.	Conosce le basi della sicurezza digitale, ma le applica solo con supporto costante.	Protegge i propri dati personali con consapevolezza, chiedendo aiuto se necessario.	Riesce a proteggere in modo consapevole i dati personali.	Applica strategie avanzate di sicurezza digitale e sensibilizza i compagni in autonomia.
4.2 Comprendere le prime regole di sicurezza online	Non riconosce i rischi della navigazione online, nemmeno con aiuto.	È consapevole di alcuni rischi digitali, ma necessita di guida costante per gestirli.	Applica regole di sicurezza online con una buona autonomia, chiedendo aiuto se necessario.	Applica regole di sicurezza online con una buona autonomia.	Promuove comportamenti digitali sicuri e responsabili tra i pari in autonomia.
5.1 Utilizzare strumenti digitali per svolgere compiti di base	Ha difficoltà a usare strumenti digitali per compiti semplici, anche con supporto.	Usa strumenti digitali con supporto costante per completare attività.	Risolve problemi digitali in autonomia, sperimentando strategie diverse e chiedendo aiuto solo se necessario.	Risolve problemi digitali in autonomia, sperimentando strategie diverse in modo pertinente.	Applica soluzioni avanzate per utilizzare strumenti digitali in modo creativo ed efficace, senza bisogno di aiuto.

5.2 Sperimentare il coding per la risoluzione di semplici problemi	Non è in grado di usare il coding per risolvere problemi, nemmeno con aiuto.	Usa il coding con guida costante, ma fatica a risolvere problemi autonomamente.	Risolve semplici problemi con coding in autonomia, chiedendo aiuto se necessario.	Risolve semplici problemi con coding in autonomia e in modo adeguato.	Sviluppa strategie avanzate di coding per risolvere problemi digitali in modo autonomo.
---	--	---	---	---	---

Conclusioni

Il curriculum digitale della classe prima introduce gli studenti a un uso consapevole e creativo della tecnologia. Attraverso attività interattive e guidate, gli alunni acquisiscono le competenze digitali fondamentali, sviluppando curiosità, pensiero critico e capacità di collaborazione. Questo percorso didattico rappresenta il primo passo verso un apprendimento digitale più strutturato negli anni successivi.

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

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor touch.
- Utilizzare la Lim e altri dispositivi
- 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.
- Usare software didattici.

Rubrica di Valutazione delle Competenze Digitali – Classe Seconda

Competenza Digitale (DigComp 2.2)	Insufficiente	Sufficiente	Buono	Discreto	Eccellente
1.1 Navigare, ricercare e filtrare informazioni digitali	Ha difficoltà a esplorare e trovare contenuti digitali pertinenti, anche con supporto del docente.	Riesce a trovare informazioni online con supporto costante, ma fatica a selezionarle.	Ricerca informazioni digitali in autonomia con qualche difficoltà, chiedendo aiuto se necessario.	Ricerca e traccia informazioni in modo adeguato e autonomo.	Naviga e seleziona informazioni digitali pertinenti in modo autonomo e critico, senza bisogno di aiuto.
1.2 Valutare l'affidabilità	Non è in grado di distinguere	Riconosce informazioni affidabili con	Analizza e seleziona fonti attendibili con un	Analizza e seleziona fonti	Valuta criticamente le fonti digitali,

à delle fonti digitali	informazioni affidabili da quelle inaffidabili, anche con guida.	qualche incertezza e supporto del docente o dei compagni.	buon livello di consapevolezza, chiedendo aiuto se necessario.	attendibili con un buon livello di consapevolezza.	selezionando solo quelle affidabili in modo autonomo.
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Ha difficoltà a partecipare ad attività digitali di gruppo, anche con guida.	Partecipa con supporto del docente o dei compagni a collaborazioni digitali semplici.	Contribuisce attivamente ad attività digitali collaborative con una certa autonomia.	Partecipa in modo consapevole ed autonomo alle attività digitali.	Partecipa in modo proattivo alla collaborazione online, rispettando le regole della comunicazione digitale senza bisogno di aiuto.
2.2 Condividere informazioni e contenuti digitali	Non è in grado di creare contenuti digitali di gruppo, nemmeno con aiuto.	Crea contenuti digitali collaborativi con guida e supporto costante.	Collabora nella creazione di contenuti digitali con strumenti adeguati, chiedendo aiuto se necessario.	Collabora e organizza i contenuti digitali in modo pertinente.	Organizza e coordina la creazione di contenuti digitali in collaborazione con altri, in autonomia.
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Ha difficoltà a utilizzare strumenti digitali per la creazione di semplici contenuti, anche con aiuto.	Crea contenuti digitali con supporto costante del docente o dei compagni.	Realizza contenuti digitali in autonomia, utilizzando diversi strumenti e chiedendo aiuto solo se necessario.	Realizza contenuti digitali in autonomia, utilizzando diversi strumenti.	Crea contenuti digitali strutturati e arricchiti in modo autonomo e creativo, senza bisogno di aiuto.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	Non è in grado di utilizzare strumenti digitali per attività creative, nemmeno con supporto.	Utilizza strumenti digitali per attività creative con supporto costante.	Sviluppa attività creative digitali in autonomia, chiedendo aiuto se necessario.	Sviluppa attività creative digitali in autonomia e consapevolmente.	Usa strumenti digitali in modo innovativo e originale per esprimere la propria creatività, senza bisogno di aiuto.
4.1 Proteggere i dispositivi e i contenuti digitali	Non comprende l'importanza della protezione dei dati personali, nemmeno con aiuto.	Conosce le basi della sicurezza digitale, ma le applica solo con supporto costante.	Protegge i propri dati personali con consapevolezza, chiedendo aiuto se necessario.	Protegge i propri dati personali con consapevolezza ed adeguato.	Applica strategie avanzate di sicurezza digitale e sensibilizza i compagni in autonomia.
4.2 Proteggere	Non riconosce l'importanza	Ha una consapevolezza	Protegge i propri dati online e	Protegge i propri dati online e	Applica strategie avanzate per

la privacy e i dati personali	della protezione dei dati personali, nemmeno con aiuto.	base sulla privacy, ma applica le regole con difficoltà e supporto.	riconosce le principali minacce alla privacy con guida minima.	riconosce le principali minacce alla privacy in modo adeguato.	proteggere la privacy e guida i compagni sulla sicurezza dei dati personali in autonomia.
5.1 Risolvere problemi tecnici	Ha difficoltà a usare strumenti digitali per risolvere problemi semplici, anche con supporto.	Usa strumenti digitali con supporto costante per superare piccoli ostacoli.	Risolve problemi digitali in autonomia, sperimentando strategie diverse e chiedendo aiuto solo se necessario.	Risolve problemi digitali in autonomia, sperimentando strategie diverse in modo pertinente.	Applica soluzioni avanzate per risolvere problemi digitali in modo creativo ed efficace, senza bisogno di aiuto.
5.2 Identificare esigenze e risposte tecnologiche	Non riconosce errori o problemi nei processi digitali, nemmeno con aiuto.	Identifica errori con guida costante, ma fatica a correggerli autonomamente.	Individua e corregge errori nei processi digitali con autonomia crescente.	Individua e corregge errori nei processi digitali con autonomia e pertinenza.	Sviluppa strategie avanzate di debugging e ottimizza il proprio lavoro digitale in modo autonomo.

Conclusioni

Il curriculum digitale della classe seconda consolida le competenze acquisite e introduce nuove attività digitali con un livello maggiore di autonomia. Gli studenti approfondiscono il coding, la produzione di contenuti interattivi e la collaborazione digitale

CLASSE: TERZA-QUARTA-QUINTA				
Aree di competenza 1: Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati				
Descrittori della competenza	Obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite	
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	-Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni	-Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. -Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo,	-In rete con la testa - Ricerche maestre - Ti presento	
1.2 Valutare dati,				

informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	-Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete -Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali -Salvare un documento o file in una cartella. - Avviare la procedura per stampare un documento	visionare il contenuto. -Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file.	Windows - WordWall - Ricerche in rete - Symbaloo - Utilizzo di Drive, Office, Libreoffice
--	---	--	---

Competenze 2: Comunicazione e collaborazione

Descrittori della competenza	obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4 Sviluppare	-Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi, di testo, messaggi vocali, mail) -Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare.	-Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola. -Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom, Meet) -Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità	-L'impronta digitale - Attività di cittadinanza digitale -Padlet -Symbaloo -Excalidraw -Applicazioni di Google Workspace -Whiteboard

forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali	-Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto) -Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato -Utilizzare correttamente la propria identità digitale.	-Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali -Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. -Conoscere la propria “impronta digitale” - Creare e gestire un’identità digitale, fornendo solo i dati necessari.	
--	--	---	--

Area di competenza 3: Creazione di contenuti digitali

Descrittori della competenza	obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze	-Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare -Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali -Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari. -Completare la presentazione	-Scrivere in formato digitale un testo -Tradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi online -Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte -Partecipare ad attività di Codeweek o ora del Codice -Codificare e decodificare	- StoryJumper - BookCreator - Google -Presentazioni - Canva - ScratchJr - code.org - Utilizzo Foto e immagini - Il diritto d’autore - Flibook

	multimediale sulla base di un modello dato - Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online -Saper scrivere semplici istruzioni, sia unplugged che digitale. -Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili on line (immagini, audio, video...)	istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente. -Riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto online -Elaborare da un testo una mappa concettuale	- animazioni online
--	--	--	----------------------------

Area di competenza 4: Sicurezza

Descrittori della competenza	obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
4.1 Proteggere i Dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente	-Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie -Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari -Utilizzare con sicurezza dell'account scolastico per	-Scoprire e saper leggere i termini di utilizzo dei servizi web -conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola -Scegliere password sicure. -Utilizzare il proprio	-Segui le tracce digitali -Alla scoperta del Web -Cosa è Internet (schede Didattiche, libri digitali, audio-libri, ecc) -Materiali didattici -Space Shelter (proteggersi online) -Detective per un

	accedere alla piattaforma -Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali -Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui -Conoscere quali dati personali condivido quando accedo ad un servizio online	account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine -Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza -Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute. -Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico. -Eliminare le password salvate	giorno -I super Errori nel Web -Proteggere i nostri dati
--	---	---	---

Area di competenza 5: Problem solving-

Descrittori della competenza	obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	-Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali -Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle	-Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi. -Verificare le reti Wi-Fi disponibili e	- Il gioco della Rete -Computer: Hardware -Escape Room -Come si apre una cartella

	tecnologie digitali. -Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding -Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	collegarsi alla più adeguata -Utilizzare piattaforme Cloud	-Il device misterioso -Digital storytelling -Esploriamo il Web -Canva
--	--	---	--

Area di competenza 5: Problem solving-

Descrittori della competenza	obiettivi	Attività proposte	Risorse suggerite
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	-Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali -Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali -Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding -Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	-Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi. -Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi alla più adeguata -Utilizzare piattaforme Cloud	- Il gioco della Rete -Computer: -Hardware -Escape Room -Come si apre una cartella. -Il device misterioso -Digital storytelling -Esploriamo il Web -Canva

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)

Rubrica di Valutazione delle Competenze Digitali – Classe Terza

Competenz a Digitale	Insufficiente	Sufficiente	Buono	Discreto	Eccellente
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati	Ha difficoltà a cercare informazioni pertinenti online e necessita di guida costante.	Trova informazioni online, ma ha difficoltà a valutarne la pertinenza.	Ricerca e seleziona in autonomia informazioni pertinenti, con qualche incertezza.	Ricerca e seleziona in autonomia informazioni pertinenti in modo sicuro.	Ricerca e seleziona in autonomia informazioni affidabili e pertinenti, giustificandone la scelta.
1.2 Valutare l'affidabilità delle fonti	Non distingue fonti affidabili da quelle non verificate.	Riconosce fonti affidabili con qualche incertezza.	Analizza le fonti con senso critico, riconoscendo quelle affidabili.	Analizza le fonti con senso critico, riconoscendo quelle affidabili.	Valuta in modo critico e autonomo l'affidabilità delle fonti, giustificando le scelte.
2.1 Partecipare a comunità digitali	Ha difficoltà a partecipare ad attività di collaborazione e online.	Collabora con strumenti digitali in modo guidato e con limitata autonomia.	Partecipa attivamente a progetti digitali collaborativi, contribuendo in modo significativo.	Partecipa attivamente a progetti digitali collaborativi, in autonomia e in modo pertinente.	Guida la collaborazione digitale, promuovendo la cooperazione tra pari.
2.2 Creare contenuti collaborativi online	Non partecipa alla creazione di contenuti in gruppo.	Collabora alla creazione di contenuti digitali, ma	Crea contenuti digitali collaborativi in autonomia.	Crea contenuti digitali collaborativi in modo pertinente.	Coordina e gestisce la creazione di contenuti

		necessita di supporto.			digitali condivisi.
3.1 Creare contenuti digitali	Ha difficoltà a usare strumenti digitali per la creazione di contenuti.	Crea contenuti digitali semplici con supporto.	Realizza contenuti digitali ben strutturati in autonomia.	Realizza contenuti digitali ben strutturati in autonomia e consapevolmente.	Sviluppa contenuti digitali avanzati integrando vari strumenti digitali.
3.2 Sviluppare il pensiero creativo con strumenti digitali	Non è in grado di usare strumenti digitali per attività creative.	Utilizza strumenti digitali per attività creative con supporto.	Sviluppa attività digitali creative in autonomia.	Sviluppa attività digitali creative in autonomia e in modo sicuro.	Usa strumenti digitali in modo innovativo e creativo.
4.1 Proteggere i dati personali	Non è consapevole delle regole di sicurezza online.	Conosce le basi della protezione dei dati ma non le applica sempre correttamente.	Protegge i propri dati personali e applica misure di sicurezza online con consapevolezza.	Protegge i propri dati personali e applica misure di sicurezza online in modo autonomo e pertinente.	Applica strategie avanzate di protezione dei dati personali e sensibilizza gli altri sulla sicurezza digitale.
4.2 Adottare comportamenti digitali sicuri	Non riconosce i rischi della navigazione online e condivide dati in modo non sicuro.	Riconosce alcuni rischi digitali ma ha difficoltà a gestire situazioni complesse.	Applica regole di sicurezza online e protegge le proprie informazioni personali in modo consapevole.		Adotta comportamenti digitali responsabili e promuove un uso sicuro della rete.
5.1 Risolvere problemi con il digitale	Ha difficoltà a usare strumenti digitali per risolvere problemi.	Usa strumenti digitali con supporto per risolvere problemi semplici.	Risolve problemi digitali con autonomia e strategie mirate.	Risolve problemi e applica le dovute strategie digitali in modo consapevole.	Applica strategie avanzate per risolvere problemi digitali, adattandosi ai contesti.
5.2 Applicare strategie di	Non riconosce errori nel	Individua errori con supporto, ma	Corregge errori nel codice autonomamente	Corregge errori nel codice autonomamente	Ottimizza codice complesso e

debugging e coding	codice o correggerli.	ha difficoltà a risolverli.	e, applicando strategie di debugging di base.	e, applicando strategie di debugging di base in modo pertinente.	applica strategie avanzate di debugging.
---------------------------	-----------------------	-----------------------------	---	--	--

Conclusioni

Il curriculum digitale della classe terza rafforza le competenze acquisite e introduce attività digitali con un livello ancora maggiore di autonomia. Gli studenti approfondiscono il coding, la produzione di contenuti digitali più avanzati e la collaborazione online, preparandosi a una maggiore complessità nelle classi successive

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

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

Rubrica di Valutazione delle Competenze Digitali – Classe Quarta

Competenza Digitale	Insufficiente	Sufficiente	Buono	Discreto	Eccellente
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati	Ha difficoltà a cercare informazioni pertinenti online e necessita di guida costante.	Trova informazioni online, ma ha difficoltà a valutarne la pertinenza.	Ricerca e seleziona informazioni pertinenti, con qualche incertezza.	Ricerca e seleziona informazioni pertinenti in autonomia.	Ricerca e seleziona informazioni affidabili e pertinenti, giustificandone la scelta.
1.2 Valutare l'affidabilità delle fonti	Non distingue fonti affidabili da quelle non verificate.	Riconosce fonti affidabili con qualche incertezza.	Analizza le fonti con senso critico, riconoscendo quelle affidabili.	Analizza le fonti con senso critico e pertinente riconoscendo quelle affidabili.	Valuta in modo critico e autonomo l'affidabilità delle fonti, giustificando le scelte.

2.1 Partecipare a comunità digitali	Ha difficoltà a partecipare ad attività di collaborazione online.	Collabora con strumenti digitali in modo guidato e con limitata autonomia.	Partecipa attivamente a progetti digitali collaborativi, contribuendo in modo adeguato.	Partecipa attivamente a progetti digitali collaborativi, contribuendo in modo significativo	Guida la collaborazione digitale, promuovendo la cooperazione tra pari.
2.2 Creare contenuti collaborativi online	Non partecipa alla creazione di contenuti in gruppo.	Collabora alla creazione di contenuti digitali, ma necessita di supporto.	Crea contenuti digitali collaborativi in autonomia.	Crea contenuti digitali collaborativi in autonomia, in modo pertinente.	Coordina e gestisce la creazione di contenuti digitali condivisi.
3.1 Creare contenuti digitali	Ha difficoltà a usare strumenti digitali per la creazione di contenuti.	Crea contenuti digitali semplici con supporto.	Realizza contenuti digitali ben strutturati in autonomia.	Realizza contenuti digitali ben strutturati in autonomia e in modo pertinente.	Sviluppa contenuti digitali avanzati integrando vari strumenti digitali.
3.2 Sviluppare il pensiero creativo con strumenti digitali	Non è in grado di usare strumenti digitali per attività creative.	Utilizza strumenti digitali per attività creative con supporto.	Sviluppa attività digitali creative in autonomia.	Sviluppa attività digitali in modo creativo e pertinente,	Usa strumenti digitali in modo innovativo e creativo.
4.1 Proteggere i dati personali	Non è consapevole delle regole di sicurezza online.	Conosce le basi della protezione dei dati ma non le applica sempre correttamente.	Protegge i propri dati personali e applica misure di sicurezza online con consapevolezza.	Protegge i propri dati personali riconoscendo le misure di sicurezza online applicandole in modo pertinente.	Applica strategie avanzate di protezione dei dati personali e sensibilizza gli altri sulla sicurezza digitale.

4.2 Adottare comportamenti digitali sicuri	Non riconosce i rischi della navigazione online e condivide dati in modo non sicuro.	Riconosce alcuni rischi digitali ma ha difficoltà a gestire situazioni complesse.	Applica regole di sicurezza online e protegge le proprie informazioni personali in modo consapevole.	Applica e attua comportamenti digitali responsabili.	Adotta comportamenti digitali responsabili e promuove un uso sicuro della rete.
5.1 Risolvere problemi con il digitale	Ha difficoltà a usare strumenti digitali per risolvere problemi.	Usa strumenti digitali con supporto per risolvere problemi semplici.	Risolve problemi digitali con autonomia e strategie mirate.	Riconosce, risolve e applica le strategie adeguate per risolvere problemi digitali.	Applica strategie avanzate per risolvere problemi digitali, adattandosi ai contesti.
5.2 Applicare strategie di debugging e coding	Non riconosce errori nel codice o correggerli.	Individua errori con supporto, ma ha difficoltà a risolverli.	Corregge errori nel codice autonomamente, applicando strategie di debugging di base.	Corregge errori nel codice autonomamente, applicando strategie di debugging di base in modo pertinenti.	Ottimizza codice complesso e applica strategie avanzate di debugging.

Conclusioni

Il curriculum digitale della classe quarta introduce attività che stimolano una maggiore autonomia e responsabilità nell'uso delle tecnologie digitali. Gli studenti sviluppano capacità di ricerca, analisi e creazione di contenuti più avanzati, consolidando le competenze digitali necessarie per il futuro.

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.

Rubrica di Valutazione delle Competenze Digitali – Classe Quinta

Competenza Digitale	Insufficiente	Sufficiente	Buono	Discreto	Eccellente
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati	Ha difficoltà a trovare informazioni pertinenti online e necessita di guida costante.	Riesce a trovare informazioni, ma ha difficoltà nella selezione e valutazione delle fonti.	Ricerca e seleziona in autonomia informazioni pertinenti, con qualche incertezza.	Ricerca e seleziona in autonomia informazioni pertinenti in modo adeguato e pertinente.	Ricerca e seleziona in autonomia informazioni affidabili e pertinenti, giustificando le proprie scelte.
1.2 Valutare l'affidabilità delle fonti	Non distingue informazioni affidabili da quelle non verificate.	Riconosce fonti affidabili con difficoltà e qualche errore.	Distingue fonti affidabili e non affidabili, ma non sempre con metodo critico.	Distingue fonti affidabili e non affidabili, in modo adeguato e critico.	Analizza criticamente le fonti e seleziona informazioni affidabili con metodo strutturato.
2.1 Partecipare a comunità digitali	Contribuisce con difficoltà ad attività di collaborazione online.	Collabora con strumenti digitali in modo guidato, ma con limitata iniziativa.	Partecipa attivamente a progetti digitali collaborativi, contribuendo, adeguatamente, con idee e materiali.	Partecipa attivamente a progetti digitali collaborativi, contribuendo con idee e materiali, in modo pertinente.	Guida la collaborazione digitale, proponendo soluzioni e migliorando il lavoro di gruppo.
2.2 Creare contenuti collaborativi online	Non partecipa alla creazione di contenuti in gruppo.	Collabora alla creazione di contenuti digitali, ma con supporto costante.	Crea contenuti collaborativi con strumenti digitali in autonomia.	Crea contenuti collaborativi con strumenti digitali in autonomia e in modo consapevole.	Guida e coordina la creazione di contenuti digitali in collaborazione con altri.
3.1 Creare contenuti digitali	Ha difficoltà a utilizzare strumenti digitali per la creazione di contenuti.	Crea contenuti digitali con supporto e con strumenti di base.	Realizza contenuti digitali strutturati in autonomia con strumenti adeguati.	Sviluppa contenuti digitali utilizzando gli strumenti in modo consapevole.	Sviluppa contenuti digitali avanzati, integrando più strumenti in modo efficace e creativo.

4.1 Proteggere i dati personali	Non è consapevole delle regole di sicurezza online.	Conosce le basi della protezione dei dati ma non sempre le applica correttamente.	Protegge i propri dati personali e applica misure di sicurezza online con consapevolezza.	Protegge i propri dati applicando le dovute misure di sicurezza in modo pertinente.	Applica strategie avanzate di protezione dei dati personali e sensibilizza gli altri sulla sicurezza digitale.
4.2 Adottare comportamenti digitali sicuri	Non riconosce i rischi della navigazione online e condivide dati in modo non sicuro.	Riconosce alcuni rischi digitali ma ha difficoltà a gestire situazioni complesse.	Applica regole di sicurezza online e protegge le proprie informazioni personali in modo consapevole.	Attua comportamenti digitali responsabili in modo sicuro e consapevole.	Adotta comportamenti digitali responsabili, promuovendo un uso sicuro e consapevole della rete.
5.1 Utilizzare strumenti digitali per risolvere problemi complessi	Ha difficoltà a usare strumenti digitali per risolvere problemi.	Usa strumenti digitali in modo guidato per risolvere problemi semplici.	Risolve problemi con strumenti digitali in autonomia, sperimentando diverse strategie.	Applica strategie adeguate di problem solving con strumenti digitali, adattandole ai contesti.	Applica strategie avanzate di problem solving con strumenti digitali, adattandole ai contesti.
5.2 Applicare strategie di debugging e coding	Non è in grado di riconoscere errori nel codice o correggerli.	Riesce a individuare errori con supporto, ma ha difficoltà a risolverli in autonomia.	Corregge errori nel codice in autonomia, applicando strategie di debugging di base.	Riconosce e realizza codici attuando soluzioni e strategie pertinenti di debugging.	Sviluppa codice complesso, ottimizza soluzioni e applica strategie avanzate di debugging.

Conclusioni

Il curriculum digitale della classe quinta prepara gli studenti a un uso avanzato e consapevole della tecnologia, favorendo lo sviluppo di competenze digitali fondamentali per la scuola secondaria e per la cittadinanza digitale attiva.

CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA D.M. 7 ottobre 2017 n.724 (allegato A)

L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.