



## *Istituto Comprensivo Statale di Alvignano*

[www.icalvignano.edu.it](http://www.icalvignano.edu.it)

*Via L. Nuzzolillo snc, 81012 Alvignano (Ce) - tel. 0823/869244 fax 0823/869244 e-mail [ceic868009@istruzione.it](mailto:ceic868009@istruzione.it)  
c.f. 91011550612 c.m. CEIC868009- PEC [ceic868009@pec.istruzione.it](mailto:ceic868009@pec.istruzione.it)*



*Piano Nazionale*  
**SCUOLA digitale**



**#AZIONE 15 PNSD**

***Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate***

**CURRICOLO  
DIGITALE**  
2020/2023

## Premessa

Il capitolo 4.2 del Piano Nazionale Scuola Digitale dedicato a competenze e contenuti, si pone tra gli obiettivi quello di innovare i curricula scolastici alla luce delle competenze chiave, e tra queste quelle digitali, che ci si impegna a definire secondo una matrice comune. Produrre contenuti digitali - si afferma - richiede competenze logiche e computazionali, tecnologiche e operative, argomentative, semantiche ed interpretative.

Il sistema educativo svolge un ruolo decisivo nel preparare, stimolare e accompagnare gli alunni verso una comprensione e un uso delle tecnologie digitali che vada oltre la superficie, superando un ruolo di consumatori passivi. È, quindi, necessario che i nostri studenti siano consapevoli del codice che abita una parte sempre più rilevante del mondo che li circonda, siano in grado di agire attivamente e operare creativamente con e attraverso esso e siano adeguatamente equipaggiati per diventare cittadini consapevoli.

Le competenze digitali sono sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena cittadinanza nell'era dell'informazione.

Come specificato all'interno del Piano Nazionale per la Scuola Digitale, "[...] le tecnologie digitali intervengono a supporto di tutte le dimensioni delle competenze trasversali (cognitiva, operativa, relazionale, metacognitiva). Ma si inseriscono anche verticalmente, in quanto parte dell'alfabetizzazione del nostro tempo e fondamentali competenze per una cittadinanza piena, attiva e informata, come anticipato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa e come ancor meglio sottolineato da framework come 21st Century Skills (Competenze per il 21mo secolo), promosso dal World Economic Forum" (pag. 72, PNSD).

In questa visione, il digitale è:

- "nastro trasportatore", media caratterizzato e non neutrale attraverso cui sviluppare e praticare competenze e attitudini, all'interno di e attraverso ogni disciplina (pag. 72, PNSD);
- "alfabeto" del nostro tempo – al cui centro risiede il pensiero computazionale – una nuova sintassi, tra pensiero logico e creativo, che forma il linguaggio che parliamo con sempre più frequenza nel nostro tempo (pag. 73, PNSD);
- agente attivo dei grandi cambiamenti sociali, economici e comportamentali, di economia, diritto e architettura dell'informazione, e che si traduce in competenze di "cittadinanza digitale" essenziali per affrontare il nostro tempo (pag. 73, PNSD).

In questi anni il nostro Istituto ha continuato a impegnarsi nella dotazione di strumenti e ambienti tecnologici con finanziamenti, concorsi, progettualità ( concorsi, esperienze di coding, finanziamento PON FESR ambienti digitali, allestimenti aule aumentate dalla tecnologia, PON FESR "Smart class\_connessi 4.0" ). Contemporaneamente la riflessione sul digitale a scuola si è allargata, sono usciti framework e documenti di riferimento, proposte del MIUR (Programma il futuro, Generazioni connesse) fino alla legge 107 e al fondamentale Piano Nazionale Scuola Digitale, che traccia il contesto e l'orizzonte di riferimento. Con il PNSD tutte le sperimentazioni dell'Istituto sono andate a sistema, raccolte nel PTOF.

Il presente documento si propone con durata triennale e vuole essere uno strumento di lavoro in fieri, aperto alla discussione, alla sperimentazione, allo studio della letteratura scientifica su questi temi che si sta diffondendo anche in Italia, in attesa del framework comune per le competenze digitali e l'educazione ai media preannunciato dall'azione #14 del PNSD.

**\* L'emergenza epidemiologica da Covid-19 ci impone ,per il corrente anno scolastico, di privilegiare metodologie didattiche meno dinamiche, seppure in forma laboratoriale, aderenti alle disposizioni della normativa vigente per il Covid-19.**

## Contesto generale: le 5 aree di competenza digitale (framework Digicomp)

DIGICOMP - Aree e competenze	CONTENUTO/AZIONE	Tecniche di conduzione	Strumenti	Attività
INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.				
<b>1.</b> <b>INFORMAZIONE</b>	<b>NAVIGAZIONE IN INTERNET</b>	Scoperta Problem solving Ricerca-azione	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lim – pc - tablet</li> <li>● Internet</li> <li>● Google Suite for edu</li> <li>● Google maps, earth...</li> <li>● Motori di ricerca</li> <li>● Padlet</li> <li>● Checklist e griglie di valutazione dei siti</li> <li>● Schede di lavoro per webquest</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lettura e analisi di una pagina web</li> <li>● Utilizzo dei motori di ricerca</li> <li>● Utilizzo di parole chiave</li> <li>● Valutazione di siti internet</li> <li>● Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line</li> <li>● Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe</li> <li>● Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali</li> <li>● Reperimento immagini</li> <li>● Analisi delle fake news</li> </ul>
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, condividere opinioni e competenze; costruire relazioni virtuose.				
<b>2.</b> <b>COMUNICAZIONE</b>	<b>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE</b>	Cooperative learning Elearning Ricerca-azione	Lim – pc - tablet wikispaces - Blog Internet Chat - forum Padlet Classe virtuale Cloud Dropbox - Google apps for edu Google classroom	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Testi, storie, ricerche, costruzione di pagine a più mani (scrittura collaborativa)</li> <li>● Pubblicazione contenuti in wiki</li> <li>● Documentazione in rete</li> <li>● Scambio</li> <li>● Gruppi, forum e comunità di pratiche</li> </ul>
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.				

<b>3. CREAZIONE DI CONTENUTI</b>	<b>MULTIMEDIALITÀ</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group PBL e TEAL Flipped classroom Classe scomposta	Lim – pc- tablet - scanner - digital camera Programmi di videoscrittura Programmi per le presentazioni Paint – software per la grafica Movie maker Registratore di suoni - Audacity Wikispaces Internet Scratch App Sw e tool per ebook	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Storie multimediali</li> <li>● Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico)</li> <li>● Storytelling</li> <li>● Oggetti didattici multimediali</li> <li>● Filmati</li> <li>● Produzione e rielaborazione di immagini ed opere d'arte</li> <li>● Fotoritocco</li> <li>● Ebook</li> <li>● Podcast</li> <li>● Infografiche</li> </ul>
	<b>SOCIAL READING</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group	Lim – pc- tablet - scanner - digital camera Sito internet e blog Google Suite for edu Betwyll e Twitter QRcode Programmi per presentazioni e Videografica Lim – pc- tablet - internet Video camera, Fotocamera, Movie maker Open office	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Book speed dating</li> <li>● Twletteratura</li> <li>● Videorecensioni</li> <li>● Booktrailer</li> <li>● Infografiche</li> <li>● Manifesti parlanti</li> <li>● Podcast</li> </ul>

	<b>DOCUMENTAZIONE</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera PBL e TEAL Classe scomposta	Registratore di suoni Archivi in cloud (dropbox, Google Drive) Wiki Blog e Google Sites Sito web di istituto Sw e tool per ebook SW e tool per documentazione e repository (Pearltrees, Pinterest...) SW e tool per presentazioni (slideshow, padlet, blendspace, prezi, spark adobe...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Documentari</li> <li>● Giornalini on line</li> <li>● Filmati</li> <li>● Archivi in cloud</li> <li>● Documentazione dei progetti</li> <li>● Presentazioni</li> <li>● Ebook</li> <li>● Repository</li> </ul>
--	-----------------------	--	--	---

	<b>PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera	Lim – pc- tablet Programma il futuro Code.org Scratch Smart Toys App Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Percorsi tecnologici e unplugged</li> <li>● Codyway</li> <li>● Pixel art</li> <li>● Cody e Roby</li> <li>● Scratch e Scratch jr</li> <li>● Robotica ed elettronica educativa</li> <li>● App per coding</li> </ul>
SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.				
<b>4. SICUREZZA</b>	<b>RISCHI</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali	Sitografia di riferimento (Generazioni connesse,Libri e pubblicazioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Azioni Generazioni Connesse</li> <li>● Visione e discussione materiali campagne on line e di Polizia postale e delle Comunicazioni</li> <li>● Lettura e discussione di libri e pubblicazioni</li> </ul>
	<b>NETIQUETTE E LINGUAGGIO DELLA COMUNICAZIONE ON LINE</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group	Manifesto della comunicazione non ostile Sitografia di riferimento Generazioni connesse,Libri e pubblicazioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Lavoro su hate speech e linguaggio sui social</li> <li>● Azioni Generazioni connesse</li> <li>● Visione e discussione materiali campagne online</li> <li>● Lettura e discussione di libri e pubblicazioni</li> </ul>
	<b>PROTEZIONE DATI</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group	Sitografia di riferimento Generazioni connesse, Libri e pubblicazioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Concetto di impronta digitale</li> <li>● Privacy e protezione dati personali e identità</li> <li>● Reputazione on line</li> <li>● Azioni Generazioni connesse</li> <li>● Visione e discussione materiali campagne online e di Polizia postale e delle Comunicazioni</li> <li>● Lettura e discussione di libri e pubblicazioni</li> </ul>
	<b>DIRITTI E COPYRIGHT</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali	Lim – pc- tablet Internet Google Regolamenti Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Copyright e “copyleft”– introduzione al diritto d'autore</li> <li>● licenze e diritti di utilizzo</li> <li>● citazione, omaggio, plagio</li> <li>● citare le fonti (credits)</li> <li>● libertà di stampa</li> <li>● Contenuti educativi aperti</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>PROBLEM-SOLVING:</b> 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.</li> </ul>				
<b>5.</b> <b>PROBLEM SOLVING</b>	<b>IMPARO A STUDIARE</b>	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group Flipped classroom Classe scomposta TEAL	Lim – pc - tablet Internet Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni SW e tool vari (Cmap, Freemind, Timeline, Impress, Exelearning...) Enciclopedie, atlanti e dizionari on line Dropbox Google suite for education	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mappe concettuali</li> <li>● Schemi, tabelle, grafici</li> <li>● Presentazioni multimediali</li> <li>● Abstract</li> <li>● Web quest</li> <li>● Ricerche</li> <li>● Approfondimenti</li> <li>● Citare le fonti</li> <li>● Creare sitografie e archivi/repository</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>VERIFICA</b></li> </ul>				
<b>VERIFICA</b> <b>COMPETENZE DIGITALI</b>	<b>PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO METACOGNIZIONE</b>	Lavoro individuale, a coppie, a gruppi	Lim - pc- tablet Wikispaces Internet Chat Wiki Posta elettronica Google Suite for Edu Checklist e schemi per Autobiografie cognitive Rubriche di processo e di prodotto	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Esercitazioni individuali - schede</li> <li>● Approfondimenti</li> <li>● Ricerche</li> <li>● Autovalutazione con checklist, griglie e autobiografie cognitive</li> <li>● Esperienze di peer evaluation</li> <li>● Esercitazioni offline e online per le prove invalsi; per i giochi linguistici, logico e matematici Gioiamathesis e Bocconi; per le Olimpiadi di Problem Solving</li> <li>● Prodotti per la partecipazione a eventi e concorsi (sul coding: Code week, L' ora del Codice, Scratch, Safer Internet Day)</li> </ul>

## **CURRICOLO INFANZIA E PRIMARIA**

<b>Infanzia- Classe I (continuità)</b>	
<p><b>Aree e competenze</b></p> <p><b>2. Creazione di contenuti</b>                      Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità);                      Avvio al pensiero computazionale.</p> <p><i>Metodologia:</i> favorire la curiosità, la scoperta, l'esplorazione concreta, il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze: Learning by doing; Cooperative Learning; peer tutoring; problem solving e debugging</p>	<p><b>Conoscenze - abilità - strumenti</b></p> <p><b>Informatica</b>                      Approccio all'utilizzo di un sistema operativo (windows – android)                      Utilizzo corretto mouse e tastiera                      Istruzioni sequenziali                      Utilizzo di semplici programmi di grafica e scrittura                      Conoscenza ed approfondimento delle parti del computer attraverso schede strutturate.                      Primi approcci di robotica educativa                      Programmazione visuale a blocchi con comandi iconici</p> <p><b>Arte – Tecnologia – Geometria – Matematica - Motoria</b>                      Utilizzo di paint - disegno in pixel (pixel art) - passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post it, mattoncini Lego etc.) -                      Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)                      Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby)                      Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Sapientino Doc, Bee Bot)                      Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza e ripetizione)</p>
	<p>Creatività e storytelling (programmazione a blocchi con linguaggio iconico): Scratch jr.</p> <p><b>Italiano</b>                      Utilizzo di un programma di videoscrittura per scrivere semplici parole e frasi in maiuscolo e minuscolo                      Scratch jr e percorsi di coding unplugged o con smart toys per raccontare storie</p> <p><b>Trasversale</b>                      Contare e mettere in sequenza</p>
<b>Classi II-III</b>	
<b>Aree e Competenze -</b>	<b>Conoscenze e abilità - strumenti</b>

<p><b>1. Informazione (classe 3)</b> Primi approcci a identificazione e al recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini)</p> <p><b>2. Creazione di contenuti</b> Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); Avvio al pensiero computazionale</p> <p><b>5. Problem solving</b> Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale Adattare gli strumenti ai bisogni personali Innovare e creare usando la tecnologia</p> <p>METODOLOGIA Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, didattica dell'errore (debugging), tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi</p>	<p><b>Informatica</b> Utilizzo del sistema operativo (windows android): creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla Utilizzo corretto di mouse e tastiera Paint per la grafica Videoscrittura (Word o Documenti Google) Programmazione visuale a blocchi Coding</p> <p><b>Arte – Tecnologia - Matematica - Motoria</b> Disegno su quadrettatura - utilizzo di paint (disegno in pixel /pixel art) Uso di tabelle Elaborazione e manipolazione di immagini Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged) Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby) Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Mind Designer Robot Educativo Intelligente) Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi Codyway: procedure per istruzioni e percorsi Percorsi tecnologici : Programma il futuro Percorsi unplugged: i mostri dal codice - dall'algoritmo al disegno Disegni con Scratch Scratch jr</p>
---	--

	<p><b>Italiano - Cittadinanza</b>  Dettati e testi al pc - Copiare una pagina con particolare attenzione alla formattazione  Autocorrezione  Storie multimediali  Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico)  Scrittura “codice” di comportamento (es. “Programma le regole”)  Caccia al tesoro nel web come prime esperienza di ricerca in internet</p> <p><b>Matematica</b>  Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche  Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l’uso di tabelle, alberi o grafici</p>
<b>Classi IV - V</b>	
<p><b>1. Informazione</b>  Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.  Avvio a individuazione delle fonti.  Organizzazione delle informazioni.</p> <p><b>2. Comunicazione e collaborazione in rete (classe virtuale)</b>  – 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.</p> <p><b>3. Creazione contenuti</b>  Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale.</p> <p><b>4. Sicurezza</b> - Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell’identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p>	<p><b>Conoscenze e abilità - strumenti</b></p> <p><b>Informatica</b>  Utilizzo del sistema operativo(windows android):creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla - utilizzo contemporaneo di più applicazioni  Ricerca di immagini e informazioni in rete – Salvare e riutilizzare immagini reperite in rete  Utilizzo sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera  Paint o Scratch per la grafica e per il fotoritocco  Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione  Strumenti di presentazione – Foglio di calcolo Inserire un link  Uso di un browser  Programmazione visuale a blocchi: Scratch  Coding  App per fare coding: Code Spark - The Foos; Kodable; Tynker e altri</p> <p><b>Arte – tecnologia - matematica - motoria - musica</b>  Disegno su quadrettatura; paint o altri software di grafica (disegno in pixel / pixel art) - utilizzo di Scratch (disegno con grafica vettoriale) - passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (perline e Pyssla, post it, mattoncini Lego...; animazione tridimensionale con Lego WeDo etc.)  Elaborazione e manipolazione di immagini; riproduzione di un’immagine con la tecnica della quadrettatura  Percorsi su griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby)  Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell’ambiente (coding unplugged)  Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Bee Bot, Dash, Lego Mindstorm)</p>

### **5. Problem solving**

Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale.

Adattare gli strumenti ai bisogni personali.

Innovare e creare usando la tecnologia.

Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti concetti già introdotti, condizioni, variabili, funzioni)

Giochi di movimento con procedure e comandi

Codyway: ricavare procedure per istruzioni e percorsi

Percorsi tecnologici da Programma il futuro

Percorsi unplugged Programma il futuro

Progetti creativi con Scratch

Progetti musicali e creativi

### **Italiano - Cittadinanza**

Dettati e testi al pc - copiare una pagina al pc seguendo la stessa formattazione

Autocorrezione e revisione

Videoscrittura creativa (testo e immagini)

Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni

animati Poesie multimediali (ricerca musica e immagini pertinenti

al testo) Storie con Scratch

Elaborazione e scrittura "codice" di comportamento (es. "Programma le regole");

procedure metodologiche

Navigazione sicura e uso corretto social network.

### **Matematica**

Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche

Spesa totale unitaria – calcolo excel

Elaborazione e scrittura procedure metodologiche

Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafi

### **Storia - geografia – scienze**

Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura carta o documento...)

Presentazioni di argomenti studiati

Mappe concettuali e schemi

Webquest e approfondimenti

Ricerche

Creazione/Remix di progetti di Scratch (cambio di sprite, sfondo, testi) per esposizione di lavori fatti o creazione di quiz

Percorsi esplorativi e caccia al tesoro nella città con il coding (Codyway e QR code)

## CURRICOLO SECONDARIA

### Classe I -II- III secondaria di I grado

#### 1. Informazione

Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo

Ricerca e valutare informazione, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; individuare fake news

Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici e del mondo reale.

Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione.

Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di internet e del web, dei motori di ricerca.

#### 2. Comunicazione e collaborazione in rete (classe virtuale) –

Comunicare in ambienti digitali (seesaw-wikispaces), 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 contenuti

Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale.

Conoscere i connettivi di base della logica booleana (and, or, not) e saperli usare nei programmi.

#### Conoscenze e abilità - strumenti

##### Tecnologia - competenze digitali trasversali

Recupero delle conoscenze e abilità della scuola primaria (utilizzo LIM, sistema operativo, creazione e salvataggio file e cartella, videoscrittura, foglio di calcolo, slideshow, motori di ricerca, disegno in pixel e vettoriale, fotoritocco, collegamenti ipertestuali, cattura immagine).

Ora del codice.

Concetti di pensiero computazionale: astrazione; algoritmo; automazione.

Concetti di coding: sequenze, cicli, condizioni, variabili, funzioni.

Progetti con Scratch

Tinkering

##### Arte – educazione fisica - musica

Elaborazione e manipolazione di immagini; riproduzione di un'immagine con la tecnica della quadrettatura,

Creatività manuale e digitale, videomaking

Percorsi in palestra e giochi di movimento e di esplorazione dell'ambiente con procedure e comandi

##### Italiano - Cittadinanza

Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, podcast

Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati

(ricerca musica e immagini pertinenti al testo)

#### 4. Sicurezza

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

Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze.

Regole uso cellulari e dispositivi per BYOD

Coding e grammatica

Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione on line

Social reading, book trailer, video recensione

Caratteristiche della socialità in rete, dimensione online e offline

Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione (cittadinanza digitale)

Prevenire incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni

<p><b>5. Problem solving</b>          Imparare a usare meccanismi elementari di astrazione (funzioni e parametri) per la risoluzione di problemi.          Apprendere per problemi e per progetti (risolvendoli con l'aiuto del digitale).          Adattare gli strumenti ai bisogni personali.          Innovare e creare usando la tecnologia.</p>	<p>accessibilità, integrazione, pari opportunità          Altre azioni previste nel Piano d'Azione dell'Istituto per il protocollo Generazioni connesse</p> <p><b>Matematica</b>          Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche con geogebra          Algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi di flusso applicati al calcolo          Foglio di calcolo per costruzioni grafici ed applicazioni indici statistici          Elaborazione e scrittura procedure metodologiche</p> <p><b>Storia - geografia – scienze - materie di studio</b>          Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura carta o documento...)          creazione di presentazioni su vari argomenti studiati e/o di supporto al debate          Mappe concettuali e schemi creati con Cmap o altri applicativi free similari          Webquest e approfondimenti          Linee del tempo          Google earth, geolocalizzazione          Repository, archivi on line (dropbox, google suite for edu, blog)</p>
---	--

Fonti :

- Indicazioni nazionali per il curricolo
- Commissione per i diritti e i doveri relativi a Internet della Camera, Dichiarazione dei diritti in Internet
- Piano Nazionale Scuola Digitale
- Commissione Europea, DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens

## GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI:

### 8 livelli di valutazione con indicatori esplicativi

AREA DI COMPETENZA	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI
<b>1. INFORMAZIONE</b>	<b>BASE</b>  (6)	<b>1</b>  L'alunno/a, solo se guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.  L'alunno/a è avviato ad interagire in maniera adeguata attraverso i canali di comunicazione digitale che deve imparare a conoscere e utilizzare nel rispetto (ancora parziale) delle regole della netiquette.
		<b>2</b>  L'alunno/a, svolge compiti semplici in situazioni note.  L'alunno/a è avviato ad interagire in maniera adeguata attraverso i canali di comunicazione digitale che deve imparare a conoscere e utilizzare nel rispetto (ancora parziale) delle regole della netiquette.
<b>2. COMUNICAZIONE</b>	<b>INTERMEDIO</b>  (7-8)	<b>3</b>  L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove. Interagisce con semplici messaggi attraverso i canali di comunicazione digitale conosciuti, rispettando sufficientemente le regole della netiquette.
		<b>4</b>  L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese. Interagisce in maniera corretta attraverso i canali di comunicazione e rispetta le regole della netiquette.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI	AVANZATO (8-9)	5	<p>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite .</p> <p>L'alunno/a interagisce e utilizza in autonomia i mezzi per la comunicazione <i>on line</i>.</p>
		6	<p>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di sapersi adattare in contesti complessi .</p> <p>L'alunno/a interagisce e utilizza in autonomia i mezzi per la comunicazione <i>on line</i> che conosce e applica i vari aspetti della netiquette ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale.</p>
4. SICUREZZA	ALTAMENTE SPECIALIZZATO (9-10)	7	<p>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi con soluzioni limitate .</p> <p>L'alunno/a Interagisce in maniera corretta con soggetti diversi attraverso i canali di comunicazione digitale (e-mail, chat, sms, instant messages, blog, micro-blog, piattaforme...), dimostrando di conoscere e rispettare le regole della netiquette e di riconoscere ed evitare i principali pericoli della rete, contenuti pericolosi o fraudolenti.</p>
		8	<p>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</p> <p>L'alunno/a interagisce, in autonomia, in maniera adeguata e responsabile, facendo uso di un ampio spettro di mezzi per la comunicazione <i>on line</i> (e-mail, chat, sms, instant messages, blog, micro-blog, piattaforme...), applicando i vari aspetti della netiquette on line ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale e sa riconoscere ed evitare i principali pericoli della rete, contenuti pericolosi o fraudolenti.</p>
5. PROBLEM SOLVING			