



IC "CAPUANA - PARDO"
CASTELVETRANO



ALLEGATO 13 al PTOF TRIENNALE 2022/2025

CURRICOLO DIGITALE VERTICALE
elaborato con riferimento alle Aree di Competenza
del Documento Europeo DigComp 2.1

**a cura del Team dell'Innovazione dell'Istituto e del Dipartimento
Matematico-Scientifico-Tecnologico (a.s. 2022/23)**

PREMESSA

METODOLOGIE

AREE DI COMPETENZA DIGICOMP 2.1	DESCRITTORI
1. - INFORMAZIONE E ALFABETIZZAZIONE NELLA RICERCA DEI DATI	1.1 - Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 - Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 - Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1 - Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 - Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 - Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali 2.4 - Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 – Netiquette 2.6 - Gestire l'identità digitale
3. - CREAZIONE DI CONTENUTI	3.1 - Sviluppare contenuti digitali 3.2 - Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 - Copyright e licenze 3.4 - Programmazione
4. - SICUREZZA	4.1 - Proteggere i dispositivi 4.2 - Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 - Tutelare la salute e il benessere 4.4 - Tutelare l'ambiente
5. - SOLUZIONE DI PROBLEMI	5.1 - Risolvere i problemi tecnici 5.2 - Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 - Utilizzare creativamente le tecnologie digitali 5.4 - Identificare i gap di competenza digitale

AREA DI COMPETENZA: 1 - Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati

Competenza specifica: 1.1 - Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
-So cercare immagini su Internet attraverso la ricerca vocale	-Con l'aiuto dell'insegnante, so trovare siti che possono aiutarmi nella ricerca di fonti per il mio approfondimento e so cercare immagini e testi attraverso motori di ricerca.	-In modo autonomo, so trovare siti che possono aiutarmi nella ricerca di fonti per il mio approfondimento, utilizzando delle strategie di ricerca personali e spiegando agli altri i criteri adottati; so cercare su Internet immagini, testi e altri contenuti digitali, utilizzando parole chiave funzionali alla mia ricerca.
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
Giochi finalizzati all'apprendimento delle icone interattive e conoscenza di strumenti basilari.	Realizzazione di ricerche, utilizzando la rete, su specifici argomenti.	Esecuzione di una ricerca online su un argomento specifico

AREA DI COMPETENZA: 1 - Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati

Competenza specifica: 1.2 - Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
- Sono in grado di valutare se il risultato delle immagini trovate corrisponde alla mia ricerca vocale.	- Con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di trovare, in una lista di siti web, quelli credibili e affidabili, nonché di valutare se il risultato della mia ricerca è adeguato alle mie necessità.	- In modo autonomo, so valutare criticamente l'attendibilità dei siti che consulto e la credibilità di dati, informazioni e contenuti digitali acquisiti.
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
Riconosce la corrispondenza tra comando vocale e risultato .	Riconoscimento di siti web attendibili. Valutazione della validità del materiale trovato.	Fake news: come riconoscerle e smascherarle

AREA DI COMPETENZA: 1 - Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati

Competenza specifica: 1.3 - Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
-Con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di raggruppare ed organizzare le immagini trovate in una cartella per poi recuperarle con facilità e utilizzarle	-Sono in grado, in modo autonomo, di creare cartelle e nominarle, per salvare i file (sul dispositivo o su cloud) per poi recuperarli con facilità.	-So organizzare i contenuti digitali, scaricati o in cloud, all'interno di cartelle sia locali che condivise e so adattarli alle mie necessità, modificando e/o rielaborando immagini e oggetti digitali con strumenti specifici
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
Giochi interattivi finalizzati all'individuazioni di cartelle per recuperare le immagini desiderate.	Creazione di cartelle per il salvataggio di file.	Utilizzo degli applicativi della piattaforma Google Workspace

AREA DI COMPETENZA: 2 - Comunicazione e collaborazione

Competenza specifica: 2.1 - Interagire attraverso le tecnologie digitali

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
<ul style="list-style-type: none">-So mandare e ricevere un messaggio vocale-Con l'aiuto dell'insegnante, so partecipare a una videoconferenza	<ul style="list-style-type: none">-Con l'aiuto dell'insegnante so portare a termine un lavoro di gruppo collaborando con i compagni attraverso la classe virtuale della piattaforma scolastica	<ul style="list-style-type: none">-In modo autonomo, so creare un gruppo di lavoro per mettermi in contatto con i miei insegnanti e compagni tramite e-mail, messaggi, bacheche collaborative.-Con l'aiuto dell'insegnante, so progettare e portare a termine collaborativamente un lavoro di gruppo, scegliendo i mezzi di comunicazione digitale di volta in volta più appropriati
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
Uso di soft skills.	Utilizzo di piattaforme, scolastiche e non, per la realizzazione e la condivisione di lavori di gruppo.	Condivisione di elaborati sulla piattaforma Google Workspace

AREA DI COMPETENZA: 2 - Comunicazione e collaborazione

Competenza specifica: 2.2 - Condividere attraverso le tecnologie digitali

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
- Con l'aiuto dell'insegnante sono in grado di utilizzare applicazioni e giochi per l'apprendimento ludico collaborativo anche con compagni fisicamente distanti.	- So utilizzare con l'aiuto dell'insegnante modalità di comunicazione sia sincrone che asincrone	- Sono in grado di salvare dati in cloud (Dropbox, Google Drive), di condividerli con i compagni con varie modalità e di risolvere problemi che possono sorgere nella condivisione dei documenti.
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
Giochi interattivi.	Utilizzo della piattaforma per riunioni in modalità sincrone e/o condivisione di materiali in modalità asincrona.	Elaborazione e salvataggio di dati sulla piattaforma Google Workspace (Drive)

AREA DI COMPETENZA: 2 - Comunicazione e collaborazione

Competenza specifica: 2.3 - Impegnarsi nella cittadinanza con le tecnologie digitali

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
- Con l'aiuto dell'insegnante riconosco le corrette regole di comportamento in chat	- Riconosco e applico le corrette regole di comportamento in chat e nella classe virtuale	- Riconosco e applico le corrette regole di comportamento in chat e nella classe virtuale
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	Conoscenza ed applicazione delle regole di comportamento da seguire in tutte le attività online.	- Costruire e stilare con i compagni un decalogo delle regole da socializzare con altre classi

AREA DI COMPETENZA: 2 - Comunicazione e collaborazione

Competenza specifica: 2.4 - Collaborare attraverso le tecnologie digitali

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
-Con l'aiuto dell'insegnante sono in grado di realizzare, con delle specifiche applicazioni, disegni su una storia precedentemente raccontata	-Sono in grado di collaborare con i compagni, con la guida dell'insegnante, per la stesura di una storia con testi e immagini	-Sono in grado di utilizzare le risorse digitali più adeguate per realizzare un elaborato multimediale (video, infografica, presentazione) insieme al mio gruppo di lavoro
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	Realizzazione di Storytelling.	Realizzazione di prodotti utilizzando applicativi come ppt, Canva, Presentazioni, Prezi

AREA DI COMPETENZA: 2 - Comunicazione e collaborazione

Competenza specifica: 2.5 - Netiquette

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
- Con l'aiuto dell'insegnante sono in grado di riconoscere i comportamenti corretti da tenere on line	- Conosco le regole della netiquette e del decalogo digitale del PNSD	- Conosco e applico le regole della netiquette e del decalogo digitale del PNSD
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	Conoscenza e applicazione delle regole della Netiquette.	Scriviamo la Netiquette per l'uso dei social per docenti e alunni

AREA DI COMPETENZA: 2 - Comunicazione e collaborazione

Competenza specifica: 2.6 - Gestire l'identità digitale

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
- Con l'aiuto dell'insegnante accedo alla piattaforma scolastica usando le mie credenziali	- Con l'aiuto dell'insegnante sono in grado di distinguere i dati pubblici da quelli sensibili e di creare una password sicura per i miei account	- Sono in grado di distinguere i dati pubblici da quelli sensibili e so accedere in modo sicuro a piattaforme che richiedono la creazione di un account
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	Riconoscimento e classificazione di dati sensibili e pubblici. Creazione di password sicure.	Creazione della propria identità digitale

AREA DI COMPETENZA: 3 - Creazione di contenuti

Competenza specifica: 3.1 - Sviluppare contenuti digitali

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
- Con l'aiuto dell'insegnante invento e realizzo una storia usando disegni o immagini precedentemente catalogati	- Sono in grado di inventare e realizzare una storia digitale utilizzando semplici programmi di editing video e audio	- Sono in grado di ideare e realizzare un prodotto digitale utilizzando programmi di editing video e audio
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	Realizzazione di storie digitali.	Creazione di una storia digitale partendo da una sceneggiatura

AREA DI COMPETENZA: 3 - Creazione di contenuti

Competenza specifica: 3.2 - Integrare e rielaborare contenuti digitali

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
-Sono in grado di usare in modo autonomo vari giochi didattici digitali	-So integrare una presentazione digitale con note, commenti, immagini, effetti visivi, per esporla ai miei compagni	- Utilizzando svariate piattaforme e applicazioni, so integrare una presentazione digitale con note, commenti, immagini, effetti visivi, per esporla ai miei compagni
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	Realizzazione e condivisione di presentazioni digitali.	Animazione di presentazioni multimediali

AREA DI COMPETENZA: 3 - Creazione di contenuti

Competenza specifica: 3.3 - Copyright e licenze

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
- Con l'aiuto dell'insegnante specifico gli autori dei disegni inseriti nella mia storia digitale	- Con l'aiuto dell'insegnante, sono in grado di scaricare dalla rete immagini e audio senza copyright usando specifiche piattaforme	- Sono in grado di individuare nella rete immagini e audio senza copyright usando specifiche piattaforme e riportarle nel mio prodotto digitale
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	Uso di piattaforme per la ricerca di dati liberi da copyright.	Compilazione di note, sitografie e bibliografie nel rispetto della normativa vigente

AREA DI COMPETENZA: 3 - Creazione di contenuti

Competenza specifica: 3.4 - Programmazione

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
- Con l'aiuto dell'insegnante, utilizzo semplici programmi di coding e storytelling per raccontare delle storie	- Con l'aiuto dell'insegnante, utilizzo programmi di coding e storytelling per raccontare delle storie, privilegiando il linguaggio a blocchi.	- In modo autonomo, so utilizzare programmi visuali a blocchi per costruire storie digitali, fare esperienze di game design, app inventor
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	Realizzazione di programmazioni visuali, utilizzando il linguaggio a blocchi.	- Utilizzo di piattaforme quali code.org, scratch, zaplycode ecc

AREA DI COMPETENZA: 4 - Sicurezza

Competenza specifica: 4.1 - Proteggere i dispositivi

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
-Utilizzo i dispositivi solo in presenza dell'insegnante	-Con la guida dell'insegnante, scarico applicazioni e i giochi che posso utilizzare per scopi didattici	-Sono in grado di installare applicazioni sicure e di proteggere informazioni, dati e contenuti delle piattaforme
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	Ricerca e installazione in vari dispositivi, utilizzando adeguate procedure di sicurezza, di app e giochi utili per la didattica.	-Utilizzo e gestione di una psw sicura per gli accessi in rete

AREA DI COMPETENZA: 4 - Sicurezza

Competenza specifica: 4.2 - Proteggere i dati personali e la privacy

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
<p>-So che esistono delle leggi per la tutela della privacy</p>	<p>-Conosco le norme basilari per la tutela della privacy -Conosco i limiti di età per registrarsi a servizi on line e social network</p>	<p>-Rispetto le norme basilari per la tutela della privacy prestando attenzione a ciò che condivido in rete e ai limiti di età per la registrazione a servizi on line e social network</p>
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	<p>- Comprensione del termine privacy e conoscenza delle norme per la sua tutela. - Conoscenza dei limiti di età per registrarsi a servizi on line e social network.</p>	<p>Condivisione del regolamento sulla protezione della privacy tra i banchi di scuola</p>

AREA DI COMPETENZA: 4 - Sicurezza

Competenza specifica: 4.3 - Tutelare la salute e il benessere

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
<p>- Utilizzo i dispositivi digitali sempre in presenza di un adulto e per un tempo stabilito</p>	<p>- Utilizzo i dispositivi digitali sempre in presenza di un adulto e per un tempo stabilito</p> <p>- Riconosco i comportamenti scorretti attuati dai miei coetanei in rete e li segnalo all'insegnante</p>	<p>- So limitare il mio tempo online. So organizzare il mio spazio di lavoro per salvaguardare la vista e la postura.</p> <p>- Sono consapevole della gravità dei comportamenti che possono essere attuati in rete, che possono sfociare nel cyberbullismo, e li denuncio tempestivamente all'insegnante</p> <p>- So che esiste nella mia scuola un team cyberbullismo a contrasto del fenomeno</p>
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	<p>Brain storming e riflessioni in gruppo sulle tematiche dei rischi legati ad un uso improprio ed eccessivo dei dispositivi digitali.</p>	<p>Incontri-dibattiti e partecipazione a concorsi-eventi sulla tematica del cyberbullismo</p>

AREA DI COMPETENZA: 4 - Sicurezza

Competenza specifica: 4.4 - Tutelare l'ambiente

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
- Con l'aiuto dell'insegnante, limito gli sprechi di carta ed elettricità nell'uso delle tecnologie	- Sono attento alla salvaguardia dell'ambiente e limito lo spreco di carta ed elettricità. Conosco e pratico la raccolta differenziata degli scarti tecnologici.	- Sono attento alla salvaguardia dell'ambiente e limito lo spreco di carta ed elettricità, diffondendo anche tali pratiche tra i miei compagni. Conosco e pratico la raccolta differenziata degli scarti tecnologici.
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	Realizzazione della raccolta differenziata in classe e messa in atto di comportamenti finalizzati al rispetto e alla tutela dell'ambiente	Partecipazione a campagne di sensibilizzazione sulla differenziazione, riduzione, riuso e riciclo dei rifiuti tecnologici

AREA DI COMPETENZA: 5 - Soluzione di problemi

Competenza specifica: 5.1 - Risolvere i problemi tecnici

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
-Segnalo all'insegnante l'insorgere di un problema tecnico nell'uso di un dispositivo	-Con la guida dell'insegnante, intervengo per risolvere un semplice problema tecnico o ad inoltrare una richiesta di assistenza	- Intervengo per risolvere un semplice problema tecnico o provvedo a inoltrare una richiesta di assistenza
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	Elaborazione di ipotesi per la risoluzione di problemi tecnici reali o simulati	Simulazione di intervento per collegare vari dispositivi al PC

AREA DI COMPETENZA: 5 - Soluzione di problemi

Competenza specifica: 5.2 - Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
- Con l'aiuto dell'insegnante individuo le mie esigenze e riconosco lo strumento che mi serve per risolvere un compito assegnato	- Con l'aiuto dell'insegnante, so identificare il software o il gioco più adatto per un certo scopo didattico in una lista di varie possibilità	- In modo autonomo, so identificare il software/app più adatti per un certo scopo didattico
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	Conoscenza dei diversi programmi di Window e degli applicativi di Google	Comparazione di software affini per una scelta consapevole del più adatto a supporto dell'esame finale

AREA DI COMPETENZA: 5 - Soluzione di problemi

Competenza specifica: 5.3 - Utilizzare creativamente le tecnologie digitali

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
<p>- Con l'aiuto dell'insegnante fotografo i miei disegni e li inserisco in una storia digitale</p>	<p>- Con l'aiuto dell'insegnante, acquisisco, creo e rielaboro immagini digitali sotto la supervisione di un adulto. - Utilizzo programmi, dispositivi e kit educativi per costruire scenari e personaggi.</p>	<p>- Acquisisco, creo e rielaboro immagini digitali sotto la supervisione di un adulto. - Utilizzo programmi, dispositivi e kit educativi per costruire scenari, applicazioni e personaggi.</p>
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	<p>Utilizzo di dispositivi, app e kit per la rielaborazione di immagini o la costruzione di scenari e personaggi</p>	<p>Uso di applicativi come ppt, Canva, Presentazioni, Prezi</p>

AREA DI COMPETENZA: 5 - Soluzione di problemi

Competenza specifica: 5.4 - Identificare i gap di competenza digitale

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SEC. DI I GRADO
<p>- Utilizzo giochi digitali e chiedo spiegazioni all'insegnante in caso di dubbi</p>	<p>- Chiedo aiuto se non conosco alcune funzioni degli applicativi. Con il suggerimento dell'insegnante, apprendo informazioni su programmi, applicazioni ed estensioni utili per il lavoro scolastico.</p>	<p>- Mi tengo aggiornato su programmi, applicazioni ed estensioni utili per il lavoro scolastico.</p>
ESEMPI DI ATTIVITÀ		
	<p>Ricerca di informazioni e visione di tutorial per scoprire le funzioni delle app usate.</p>	<p>Cercare istruzioni e tutorial per conoscere alcune funzioni degli applicativi. Utilizzare la piattaforma CS first per facilitare l'uso di contenuti video e della programmazione informatica con scratch</p>