REIC83700L - A94D4A5 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0000307 - 12/01/2024 - IV - E

Ministero dell'Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO DI CASTELLARANO
Via Fuori Ponte, 23 - 42014 Castellarano (RE) Cod. Fisc.91094360350 Tel. 0536-075530
e-mail: reic83700l@istruzione.it - pec: reic83700l@pec.istruzione.it - www.iccastellarano.edu.it

CURRICOLO DIGITALE ISTITUTO COMPRENSIVO DI CASTELLARANO

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
Competenza	**Livello di padronanza**		
	Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria Primo Grado**
	Al termine dell'ordine di scuola, l'alunno, guidato da un adulto, è ingrado di:	Al termine dell'ordine di scuola, l'alunno, in autonomia o con un supporto adeguato, è in grado di:	Al termine dell'ordine di scuola l'alunno, in autonomia, è in grado di:
Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni ei contenuti digitali	• conoscere alcuni strumenti chesi possono utilizzare per acquisire informazioni navigando in rete: tablet, pc, digital board;	• accedere alla rete; • acquisire informazioni, dati e contenuti tramite una semplicericerca in ambienti digitali per argomento e parole chiave; • conoscere e utilizzare varie modalità di ricerca e di accesso ai dati, informazioni e contenutie navigare al loro interno;	• avere consapevolezza dei proprifabbisogni informativi; • svolgere ricerche ben definite e diroutine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • spiegare strategie personali diricerca ben definite e sistematiche;

REIC83700L - A94D4A5 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0000307 - 12/01/2024 - IV - E

Valutare dati, informazionie contenuti digitali	• riconoscere contenuti coerenticon la ricerca effettuata.	• individuare contenuti coerenticon la propria ricerca:	• individuare la struttura essenziale di un sito, il suo autore,le parole chiave; • confrontare le informazioni chiave con quelle di altri siti ricercati in autonomia; • navigare nei menù e seleziona le informazioni più adatte alla propria ricerca;
Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		• ricercare semplici informazioni; • selezionare contenuti multimediali utili; • eseguire il download ed il salvataggio in una cartella predisposta; • creare e salvare un documentodigitale con una delle applicazioni presenti nella piattaforma in uso.	• effettuare il download e l'uploaddi un file all'interno dello spazio di archiviazione in cloud; creare e salvare un documento digitale con una delle applicazioni presenti nella piattaforma in uso (editor di testo,strumento di presentazione); • spostare le cartelle e file all'interno della piattaforma.

REIC83700L - A94D4A5 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0000307 - 12/01/2024 - IV - E

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
Competenza	**Livello di padronanza**		
	Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria Primo Grado**
	Al termine dell'ordine di scuola, l'alunno, guidato da unadulto, è in grado di:	Al termine dell'ordine di scuola, l'alunno, in autonomia o con un supporto adeguato, è in grado di:	Al termine dell'ordine di scuola l'alunno, in autonomia, è in grado di:
Interagire con gli altri attraverso le tecnologiedigitali		• interagire attraverso tecnologiedigitali in modalità sincrona e asincrona;	• inviare, rispondere e inoltrare mailcon allegati; • comunicare in chat diverse; • produrre post di streamingcoerenti; • in videochiamate usare gli strumenti di condivisione schermo; • scegliere e usare correttamente lamodalità più adatta allo scambio dei contenuti (mail, chat, videochiamata…);
Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali		• conoscere ed utilizzare tecnologie digitali appropriate per condivideredati, informazioni e contenuti digitali; • creare e modificare file; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per semplici compiti da svolgere in maniera collaborativa;	• accedere al cloud e creare cartelle efile; • condividere con un gruppo dilavoro file e cartelle; • modificare file condivisi utilizzando le funzioni disponibilipiù avanzate; • comunicare e inviare feedback concommenti e suggerimenti. Scegliere i livelli di condivisione adatti al contesto;

REIC83700L - A94D4A5 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0000307 - 12/01/2024 - IV - E

Esercitare la cittadinanzaattraverso le tecnologie digitali		• in un'interazione on line conoscere e rispettare le regole di comportamento e usare le convenzioni adatte al contesto; • conoscere ed utilizzare le regole e lecorrette modalità per partecipare alla vita sociale on line;	• in un'interazione on line rispetta autonomamente le regole di comportamento e usa le convenzioni adatte al contesto; • in un'interazione on line anche nuova, riconosce i più evidenti problemi di comportamento o dicattivo uso delle convenzioni principali; • propone soluzioni per risolvere problemi di comportamento che possono sorgere in un'interazioneonline; • esplora i principali siti istituzionali;
Collaborare attraverso le tecnologie digitali		• collaborare tramite strumenti e tecnologie digitali alla realizzazionedi semplici compiti;	• risponde con sincerità un sondaggio, interpreta un hashtag per contribuire alla discussione suspecifici argomenti; • comprende le informazioni condivise in una discussione online; • sa che si possono utilizzare le tecnologie digitali per interagire con alcuni servizi per il cittadino; • contribuisce a discussioni on line (in progetti con altri studenti) su specifici argomenti di cittadinanzaattiva;

REIC83700L - A94D4A5 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0000307 - 12/01/2024 - IV - E

Netiquette		• riconoscere e rispettare le norme comportamentali per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione in ambienti digitali;	• in un'interazione on line di routine rispetta autonomamente le regoledi comportamento e usa le convenzioni più comuni;
Gestire l'identità digitale		• conoscere le caratteristiche di unaidentità digitale; • conoscere gli elementi essenzialidella propria identità digitale; • conoscere semplici modalità perproteggere una identità digitale.	• usa le regole base per proteggere lapropria immagine in rete • conosce gli elementi essenzialidella propria identità digitale.

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
Competenza	**Livello di padronanza**		
	Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria Primo Grado**
	Al termine dell'ordine di scuola, l'alunno, guidato da un adulto, è ingrado di:	Al termine dell'ordine di scuola, l'alunno, in autonomia o con un supporto adeguato, è in grado di:	Al termine dell'ordine di scuola l'alunno, in autonomia, è in gradodi:
Sviluppare contenutidigitali	• utilizzare un programma di paintper disegni liberi (digital board); • realizzare un disegno seguendo indicazioni date (digital board);	• utilizzare editor di disegno, testi e presentazioni, anche in maniera collaborativa, per crearee modificare contenuti digitali;	• dato un argomento specifico, accedere al programma di editordi disegno, testi e presentazioni, creare un documento e salvarlo in un file di testo per poi recuperarlo all'interno del proprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud; • spiegare la procedura ai compagni di classe;
Integrare e rielaborare contenuti digitali	• rielaborare un disegno dato seguendo indicazioni fornite(digital board);	• utilizzare editor di disegno, testie presentazioni, per modificare, integrare e rielaborare contenutidigitali;	• creare un elaborato originale utilizzando la maggior parte delle funzioni proposte (immagini, brevi video…) ed eseguire il salvataggio del file sulproprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud; • rispettare diverse regole di copyright e licenze;

REIC83700L - A94D4A5 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0000307 - 12/01/2024 - IV - E

Copyright e licenze		• conoscere cosa si intende per copyright e licenza; • ricercare ed utilizzare immaginilibere da copyright (con il filtro «diritto di utilizzo”);	• creare un elaborato originale utilizzando la maggior parte delle funzioni proposte (immagini, brevi video…) ed eseguire il salvataggio del file sulproprio pc o in uno spazio di archiviazione in cloud; • rispettare diverse regole di copyright e licenze;
Programmazione	• sperimentare i primi concetti di programmazione per attivare lacapacità di problem solving e acquisire la capacità di dare istruzioni.	• conoscere le basi della programmazione attraverso dispositivi digitali, piattaforme e applicazioni di tipo ludico; • scrivere semplici istruzioni per risolvere un determinato problema o svolgere un compito.	• elencare istruzioni usuali e ben definite in codice per un sistemainformatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un semplice compito; • Eseguire il debug relativo aipropri codici;

SICUREZZA			
Competenza	**Livello di padronanza**		
	Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria Primo Grado**
	Al termine dell'ordine di scuola,l'alunno, guidato da un adulto, èin grado di:	Al termine dell'ordine di scuola, l'alunno, in autonomia o con un supporto adeguato, è in grado di:	Al termine dell'ordine di scuola l'alunno, in autonomia, è in grado di:
Proteggere i dispositivi	• utilizzare in modo corretto esicuro i device conosciuti e messi a disposizione;	• utilizzare in modo corretto e sicuro i device conosciuti e messia disposizioni; • impostare e utilizzare una password per proteggere contenuti digitali all'interno della piattaforma didattica;	• tutelare la propria identità digitale scegliendo in modo opportuno unapassword efficace; • individuare clausole ben definite e sistematiche della politica sulla privacy su come vengono utilizzati i dati personali nei servizi digitali;
Proteggere i dati personalie la privacy		• condividere informazioni evitando che la propria privacy equella dei compagni di classe venga danneggiata;	• spiegare modalità ben definite e sistematiche per utilizzare e condividere informazioni personali proteggendo sé stesso egli altri da danni o minacce al proprio benessere;
Proteggere la salute e ilbenessere	• conoscere comportamenti utiliad evitare rischi per la salute nell'uso delle tecnologie;	• conoscere e individuare semplici modalità per evitare i rischi per lasalute e il benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali;	• conoscere ed utilizzare semplici modalità per evitare i rischi per lasalute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali (ergonomia, vista, rischio di dipendenza, IAD, cyberbullismo…);

REIC83700L - A94D4A5 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0000307 - 12/01/2024 - IV - E

Proteggere l'ambiente	• l'alunno in contesti ludici e concreti è in grado di conoscere le procedure di smaltimento e riciclo dei rifiutielettronici.(dove smaltire cavi, pc e suoi componenti - discarica).	• conoscere gli impatti delle tecnologie digitali sull'ambiente ed assume corretti atteggiamentisostenibili (riciclo).	• individuare ed argomentare gli impatti delle tecnologie digitali sull'ambiente ed assume correttiatteggiamenti sostenibili.

RISOLVERE PROBLEMI			
Competenza	**Livello di padronanza**		
	Scuola dell'Infanzia	**Scuola Primaria**	**Scuola Secondaria Primo Grado**
	Al termine dell'ordine di scuola, l'alunno, guidato da un adulto, è ingrado di:	Al termine dell'ordine di scuola, l'alunno, in autonomia o con un supporto adeguato, è in grado di:	Al termine dell'ordine di scuola l'alunno, in autonomia, è in gradodi:
Risolvere problemi tecnici	• identificare semplici problemilegati all'uso delle tecnologie digitali;	• individuare problemi nell'utilizzo dei dispositivi e delletecnologie digitali; • comprendere ed eseguire semplici istruzioni date perrisolverli;	• riconoscere problemi tecnici divario tipo; • descrivere il problema; • eseguire le istruzioni di untutorial per risolverlo;
Individuare fabbisogni erisposte tecnologiche	• conoscere le tecnologie digitali appropriate per trovare risposte esoddisfare le proprie curiosità;	• conoscere ed utilizzare gli strumenti digitali che si adattanomeglio alle proprie esigenze;	• personalizzare in modo essenziale il proprio device perrispondere ai propri bisogni di routine: scorciatoie, icone, collegamenti a software, app; • conoscere la risorsa siti "preferiti" e riesce a ritrovare unsito salvato; • modificare le voci principali delmenu delle impostazioni del browser;

REIC83700L - A94D4A5 - REGISTRO PROTOCOLLO - 0000307 - 12/01/2024 - IV - E

Utilizzare in modo creativole tecnologie digitali	• fruire con interesse e curiosità di immagini, video, giochi interattivi, cortometraggi selezionati dai docenti.	• scegliere, tra quelle conosciute, l'applicazione adatta al compitoassegnato; • usare l'applicazione scelta inmodo corretto;	• partendo da un argomento dato, scegliere tra quelle conosciute l'applicazione più adatta a ciò che vuole comunicare attraverso le tecnologie digitali(fogli di calcolo, presentazioni, editor di testo, disegni, mappe concettuali); • esplorare e sperimentare nuove applicazioni tra quelle suggerite dall'insegnante; • usare l'applicazione scelta in modo corretto;
Individuare i divari di competenze digitali		• riconosce gli aspetti da migliorare per i propri fabbisognidi competenze digitali.	• identificare le difficoltà riscontrate nello svolgimento diun compito o gli aspetti da migliorare; • individuare, in rete, uno o piùtutorial che descrivano le modalità di svolgimento dell'attività in cui ha riscontrato difficoltà; • chiedere il supporto del docenteper i passaggi che non sono stati compresi; • correggere il procedimento.