



## Istituto Comprensivo Statale "Don Bosco"

Scuola dell'Infanzia, Primaria, Secondaria di 1° grado

via A. Vivaldi, 2 – 36010 Monticello Conte Otto (VI)

Tel. 0444/945923 - codice IPA istsc\_viiic850004

Distretto n° 33 - C.M. VIIC850004 - C.F. 80018930240 - C.U. UF5UUX

Sito internet: [www.icmonticello.edu.it](http://www.icmonticello.edu.it) - E-mail: [viic850004@istruzione.it](mailto:viic850004@istruzione.it) - Posta certificata: [viic850004@pec.istruzione.it](mailto:viic850004@pec.istruzione.it)



### Curricolo digitale Scuola primaria

*rielaborato a partire dal curriculum proposto da Iprase di Trento*

#### Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenze	Sviluppo della competenza	Conoscenze e abilità	Attività proposte/strumenti
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"><li>• esprimere le necessità di ricerca di informazioni</li><li>• trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• conoscere ed utilizzare un motore di ricerca</li><li>• usare terminologia specifica di base</li></ul>	Durante attività individuali, lavori di gruppo con i compagni o con l'aiuto del docente lo studente si esercita a: <ul style="list-style-type: none"><li>• individuare i programmi principali;</li><li>• individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella;</li><li>• utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento);</li><li>• archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento;</li><li>• utilizzare un motore di ricerca per trovare informazioni su una tematica assegnata.</li></ul>
1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"><li>• comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi</li><li>• organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• conoscere e applicare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata</li><li>• avviare la procedura per stampare un documento</li></ul>	

## Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Competenze	Sviluppo della competenza	Conoscenze e abilità	Attività proposte/strumenti
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.2 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.3 Netiquette 2.4 Gestire l'identità digitale	<ul style="list-style-type: none"><li>• riconoscere i diversi possibili mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS, ...)</li><li>• comunicare correttamente nelle interazioni digitali</li><li>• capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo e vocali, messaggi tramite il web, ...)</li><li>• conoscere i diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio ad essi associato</li><li>• riconoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto)</li></ul>	Durante attività individuali, lavori di gruppo con i compagni o con l'aiuto del docente lo studente si esercita a: <ul style="list-style-type: none"><li>• consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola;</li><li>• utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (e-mail, classe virtuale, app, ...);</li><li>• utilizzare la condivisione di un documento</li><li>• riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza;</li><li>• utilizzare le app online in modalità collaborativa;</li><li>• utilizzare lavagne digitali</li><li>• applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</li></ul>

**Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali**

<b>Competenze</b>	<b>Sviluppo della competenza</b>	<b>Conoscenze e abilità</b>	<b>Attività proposte/strumenti</b>
3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"><li>• individuare quale software o applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che si desidera creare</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• utilizzare alcuni software o applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo, presentazioni, mappe)</li><li>• saper gestire le regole basilari di formattazione del testo (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...)</li></ul>	Durante attività individuali, lavori di gruppo con i compagni o con l'aiuto del docente lo studente si esercita a: <ul style="list-style-type: none"><li>• scrivere in formato digitale un dialogo inventato;</li><li>• scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online;</li><li>• completare una presentazione utilizzando le strutture predisposte;</li><li>• creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe;</li></ul>
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"><li>• elaborare un documento digitale sulla base di un modello già fornito</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• modificare e integrare un documento di testo o una presentazione multimediale sulla base di un modello</li></ul>	

#### Area di competenza 4. Sicurezza

Competenze	Sviluppo della competenza	Conoscenze e abilità	Attività proposte/strumenti
4.1 Protezione dei dispositivi 4.2 Protezione dei dati personali e privacy 4.3 Protezione della salute e del benessere 4.4 Protezione dell'ambiente	<ul style="list-style-type: none"><li>• essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita</li><li>• utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale)</li><li>• essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola</li><li>• conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza</li><li>• sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie</li><li>• utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi</li><li>• utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola</li><li>• sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi</li><li>• utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui</li><li>• proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali</li><li>• conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza</li></ul>	Durante attività individuali, lavori di gruppo con i compagni o con l'aiuto del docente lo studente si esercita a: <ul style="list-style-type: none"><li>• leggere i termini di utilizzo dei servizi web;</li><li>• impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli, aggiornarle nel tempo e mantenerne la segretezza;</li><li>• utilizzare il proprio account nei computer scolastici effettuando correttamente login e logout;</li><li>• rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sull'uso dei media per imparare a limitare il tempo trascorso su dispositivi digitali</li><li>• distinguere tra realtà virtuale e mondo reale, esplorando gli ambienti e chi ci abita;</li><li>• mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi;</li><li>• regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi a favore di attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.</li></ul>

**Area di competenza 5. Problem solving**

<b>Competenze</b>	<b>Sviluppo della competenza</b>	<b>Conoscenze e abilità</b>	<b>Attività proposte/strumenti</b>
5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"><li>• individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali</li><li>• identificare semplici soluzioni per risolverli</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• identificare l'assenza di connessione, i messaggi che richiedono l'intervento di un adulto, possibili malfunzionamenti, ...</li></ul>	<p>Durante attività individuali, lavori di gruppo con i compagni o con l'aiuto del docente lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...</li><li>• scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia);</li><li>• utilizzare piattaforme cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione).</li></ul>

## Scuola secondaria primo grado

### Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittori di competenza	Sviluppo della competenza	Conoscenze e abilità	Attività proposte/strumenti
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali</li> <li>• descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere e utilizzare più motori di ricerca</li> <li>• ricercare le informazioni attraverso parole chiave adeguate allo scopo</li> </ul>	<p>Durante attività individuali, lavori di gruppo con i compagni o con l'aiuto del docente lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• applicare la sintassi dei motori di ricerca;</li> <li>• organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti e pertinenti);</li> </ul>
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili</li> <li>• riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/<i>Fake news</i>) e fra fatti, opinioni e teorie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• identificare i corretti siti web, blog e database digitali per cercare informazioni sull'argomento di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni;</li> <li>• identificare le parole chiave utili per trovare informazioni riguardo l'argomento scelto;</li> </ul>
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle, ...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni <i>cloud</i>, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.</li> </ul>

## Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione

Competenze	Sviluppo della competenza	Conoscenze e abilità	Attività proposte/strumenti
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca</li> <li>• comunicare con altre persone attraverso e-mail, chat, videoconferenze, ...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione (file)</li> <li>• conoscere e saper applicare opportune modalità di lavoro (sincrono e asincrono) in un documento condiviso</li> </ul>	<p>Durante attività individuali, lavori di gruppo con i compagni o con l'aiuto del docente lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• condividere materiale e collaborare alla costruzione di nuovi elementi utili attraverso il cloud della scuola;</li> <li>• gestire consapevolmente gli strumenti digitali di comunicazione e di condivisione per documenti o risorse su cui lavorano simultaneamente più utenti;</li> </ul>
<p>2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzare la tecnologia per informarsi, migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo e responsabile</li> <li>• tutelare la propria reputazione online (<i>web reputation</i>)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete (es. polizia postale, ...)</li> <li>• registrarsi correttamente a siti online utili</li> <li>• creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari</li> <li>• utilizzare il materiale reperito online con la consapevolezza dei diritti sul copyright</li> <li>• conoscere la normativa Legge 71/2017 - prevenzione e contrasto al cyberbullismo (contenuti principali)</li> <li>• comprendere e rispettare i principi di comportamento proposti durante incontri con la Polizia postale o altri esperti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• confrontarsi con i compagni e col docente su come intende utilizzare le risorse digitali per la realizzazione di un compito comune;</li> <li>• realizzare presentazioni multimediali, video o infografiche per esporre il lavoro realizzato e differenziarle in base al loro utilizzo (esposizione fisica, pubblicazione online, ...);</li> <li>• decidere consapevolmente se è opportuno che il prodotto venga reso accessibile anche ad altri utenti della scuola;</li> <li>• utilizzare e creare dei QR Code per accedere e far accedere velocemente alle risorse presenti in rete.</li> </ul>

### Area di competenza 3. Creazione di contenuti digitali

Competenze	Sviluppo della competenza	Conoscenze e abilità	Attività proposte/strumenti
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente</li> <li>realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>conoscere e saper utilizzare software applicativi, offline e online, per la realizzazione di presentazioni, video, infografiche</li> </ul>	<p>Durante attività individuali, lavori di gruppo con i compagni o con l'aiuto del docente lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>creare o aggiornare una presentazione multimediale per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi;</li> <li>tradurre un racconto in fumetto mediante app online;</li> <li>realizzare filmati, video o videoclip come sintesi di vari materiali digitali o relativi ad una tematica specifica;</li> <li>progettare e realizzare infografiche o volantini su tematiche di interesse curando gli aspetti grafici e visivi;</li> <li>utilizzare in modo consapevole materiale multimediale reperito online, conoscendo le regole basilari relative al diritto d'autore;</li> <li>realizzare una semplice app sfruttando comandi e potenzialità avanzate (preparazione dello sfondo, cambio di sfondi, presenza di più sprite, ...);</li> <li>utilizzare in classe la robotica con mBlock o Lego, con introduzione all'intelligenza artificiale e all'internet delle cose.</li> </ul>
<p>3.3 Licenze e copyright</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>comprendere come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali</li> <li>selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole sul diritto d'autore</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>conoscere le pratiche di referenziazione e attribuzione</li> <li>utilizzare le Licenze CC per attribuire la paternità delle proprie opere e per rispettare quelle altrui</li> <li>indicare le fonti di informazione</li> </ul>	
<p>3.4 Programmare</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata</li> <li>realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>analizzare un problema complesso e scomporlo in una sequenza di operazioni semplici</li> <li>conoscere i concetti di base della programmazione: sequenze di operazioni, cicli iterativi e condizionali, operatori logici, ...</li> <li>utilizzare i principali comandi di un programma a interfaccia grafica per il coding e la robotica</li> </ul>	

## Area di competenza 4. Sicurezza

Competenze	Sviluppo della competenza	Conoscenze e abilità	Attività proposte/strumenti
4.1 Protezione dei dispositivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare e saper spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali</li> <li>• avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola</li> <li>• conoscere l'importanza di mantenere aggiornati il sistema operativo, i software applicativi e di protezione dai malware</li> </ul>	<p>Durante attività individuali, lavori di gruppo con i compagni o con l'aiuto del docente lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• accedere al proprio account di istituto ricordando nome utente e password e salvaguardare le proprie informazioni, i propri dati e contenuti digitali, sia sui dispositivi personali che su quelli messi a disposizione dalla scuola (password robusta, navigazione in incognito);</li> <li>• analizzare che cosa sono il <i>phishing</i>, l'adescamento online, i rischi della ricezione di messaggi da profili falsi e applicare misure per evitarli (controllo impostazioni privacy, analisi possibili allegati infetti prima di eseguire il download);</li> <li>• analizzare come funzionano vendita e acquisti online, individuando rischi e opportunità;</li> <li>• proteggere e rendere privati i profili sui social (password forti, controllo accessi recenti, ...);</li> <li>• capire le implicazioni riguardanti l'uso eccessivo di videogiochi o social (attività sulle emozioni, momenti di riflessione, monitoraggi);</li> <li>• condividere contenuti in modo che la privacy personale o di altre persone non siano danneggiate;</li> <li>• crea un blog o un ebook su cyberbullismo, esclusione sociale, sostenibilità nell'uso dei dispositivi digitali a casa e a scuola, ...</li> </ul>
4.2 Protezione dei dati personali e privacy	<ul style="list-style-type: none"> <li>• essere consapevole della necessità di trattare con attenzione e rispetto l'identità digitale di altre persone</li> <li>• distinguere l'ambiente virtuale da quello reale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali</li> <li>• scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad es. conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)</li> <li>• rispettare la privacy altrui</li> </ul>	
4.3 Protezione della salute e del benessere	<ul style="list-style-type: none"> <li>• essere consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social</li> <li>• adottare comportamenti responsabili con riferimento all'uso dei social e dei videogiochi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali</li> <li>• conoscere i rischi legati ai social o ai videogiochi</li> </ul>	
4.4 Protezione dell'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dopo l'uso verificare lo spegnimento di computer, monitor, pulsanti di prese multiple;</li> <li>• stampare su carta solo se necessario, riciclare fogli usati per stampe di prova, ...</li> </ul>	

## Area di competenza 5. Problem solving

Competenze	Sviluppo della competenza	Conoscenze e abilità	Attività proposte/strumenti
5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, ecc.) e agli ambienti digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere il funzionamento delle varie componenti dei dispositivi elettronici (telecamera, microfono, stampante ...) e saper intervenire in caso di piccoli malfunzionamenti</li> <li>• riconoscere gli indicatori di connessione (assenza, wifi, cavo ethernet), la sorgente di proiezione, le porte disponibili nel dispositivo, ...</li> </ul>	<p>Durante attività individuali, lavori di gruppo con i compagni o con l'aiuto del docente lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• selezionare e utilizzare le applicazioni più adatte per lo scopo didattico (ad es. storytelling, calcolo, disegno);</li> <li>• collaborare con i compagni tramite i software/app in uso nelle scuole, sia installati sui dispositivi che disponibili online;</li> </ul>
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	<ul style="list-style-type: none"> <li>• valutare le necessità e scegliere e utilizzare strumenti/ambienti digitali o software adatti alle esigenze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ricercare modalità innovative e collaborative per svolgere gli esercizi proposti dall'insegnante;</li> <li>• riconoscere l'importanza di "mettersi in gioco" e di partecipare alle iniziative didattiche proposte dagli insegnanti;</li> </ul>
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• applicare processi cognitivi per risolvere, con l'uso di ambienti digitali, diversi problemi concettuali e situazioni problematiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• diagnosticare e risolvere insieme al docente i più comuni problemi e malfunzionamenti dei dispositivi e delle connessioni di rete;</li> </ul>
5.4 identificare divari di competenze digitali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sviluppare la consapevolezza della necessità di consolidare e potenziare le competenze digitali, perché le tecnologie digitali sono in continua evoluzione e con sempre più numerose applicazioni nella vita quotidiana</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• condividere le conoscenze digitali con compagni, amici e familiari per apprendere e potenziare le proprie competenze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• risolvere problemi cercando aiuto tra le risorse messe a disposizione dall'insegnante;</li> <li>• redigere assieme ai compagni una piccola guida o uno schema per risolvere i problemi tecnici più comuni;</li> <li>• produrre un elenco di criteri e modalità per risolvere un problema;</li> <li>• creare un quiz con Google Moduli;</li> <li>• spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software.</li> </ul>