



CURRICOLO DIGITALE ISTITUTO COMPRENSIVO SAN ROCCO

1. Curricolo verticale digitale

			<u>Traguardi per lo sviluppo di competenze</u>			
			Infanzia	Classe III Primaria	Classe V Primaria	Secondaria di I Grado
Area di competenza 1	Competenze specifiche	Obiettivo di apprendimento				
1. Alfabetizzazione su informazione e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali.	1.1.1. Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali.	Acquisire informazioni attraverso l'esperienza sensoriale, l'ascolto di testi narrativi, la visione di immagini/filmati.	Ricerca e raccogliere informazioni di diversa natura e provenienza in base a criteri dati e condivisi.	Effettuare, con l'aiuto del docente, ricerche nel web per localizzare informazioni pertinenti su specifici argomenti di interesse e/o approfondimento.	Effettuare autonomamente ricerche nel web per localizzare informazioni rilevanti.
		1.1.2. Individuare strategie di ricerca personali.	Raggruppare, discriminare, ordinare e classificare elementi in base a caratteristiche e criteri diversi.	Utilizzare le parole chiave raggruppare, discriminare, ordinare e classificare elementi in base a caratteristiche e criteri diversi.	Individuare criteri per la ricerca e la selezione di informazioni: parole chiave, sitografia, procedure condivise di ricerca.	Individuare, all'interno di un elenco, i portali che possono aiutare a trovare le informazioni di cui si necessita.
	1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.	1.2.1. Eseguire l'analisi e il confronto della credibilità e dell'affidabilità di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	Identificare caratteristiche e proprietà specifiche di oggetti/elementi messi a confronto.	Analizzare e confrontare testi di vario tipo relativi alla stessa notizia/ evento per ricavare informazioni dettagliate.	Analizzare e confrontare informazioni da diverse fonti digitali, precedentemente selezionate, relative alla stessa notizia/ evento per ricavare le informazioni più corrette per affidabilità e credibilità.	Analizzare e confrontare, autonomamente, informazioni da diverse fonti digitali relative alla stessa notizia/ evento per ricavare le informazioni più corrette per affidabilità e credibilità.
		1.2.2. Eseguire l'interpretazione di dati, informazioni e contenuti digitali ben definiti.	Utilizzare simboli e tabelle per registrare dati caratteristici emersi dal confronto di elementi.	Interpretare dati, informazioni e contenuti da varie testualità/ grafici/tabelle relativi a situazioni note deducendo coerentemente	Interpretare dati, informazioni e contenuti digitali da varie testualità/ grafici/tabelle, precedentemente selezionati, relativi a situazioni note	Interpretare dati sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi.

				informazioni utili in relazione all'argomento indagato.	deducendo coerentemente informazioni utili in relazione all'argomento indagato.	
		1.2.3. Valutare in maniera critica la credibilità e l'affidabilità delle fonti dei dati, informazioni e contenuti digitali.	Verificare e valutare le caratteristiche specifiche di elementi secondo criteri logici diversificati.	Avviare e guidare ad una lettura critica critica di un testo individuando informazioni necessarie e/o superflue.	Scegliere sulla base di criteri condivisi le informazioni necessarie o superflue.	Cercare i dati su più fonti per assicurarsi della loro validità.
	1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	1.3.1. organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.	Ordinare e raggruppare elementi secondo criteri logici diversificati.	Organizzare e archiviare informazioni secondo criteri condivisi in modo tale da recuperarli e riutilizzarli all'occorrenza.	Organizzare ambienti digitali, condivisi e protetti, per archiviare informazioni da recuperare e riutilizzare all'occorrenza.	Manipolare e salvare informazioni, ambienti digitali, in modo da rendere più facile la consultazione e/o il recupero successivi.
		1.3.2. Adeguare la gestione di informazioni, dati e contenuti affinché vengano organizzati ed elaborati nell'ambiente strutturato più adatto.	Ordinare e raggruppare elementi secondo criteri logici diversificati.	Avviarsi all'utilizzo di un ambiente digitale condiviso e protetto per archiviare e organizzare informazioni.	Utilizzare un ambiente digitale condiviso e protetto per archiviare e organizzare informazioni.	Individuare ed utilizzare, riconoscendone la maggiore funzionalità, ambienti digitali e/o applicazioni per organizzare e archiviare informazioni.

			<u>Traguardi per lo sviluppo di competenze</u>			
			Infanzia	Classe III Primaria	Classe V Primaria	Secondaria di I Grado
Area di competenza 2	Competenze specifiche	Obiettivo di apprendimento				
2. Comunicazione e collaborazione	2.1. Interagire attraverso le tecnologie digitali	2.1.1. Individuare e scegliere tecnologie digitali per l'interazione e la comunicazione.	Scegliere tecnologie digitali semplici per l'interazione e la comunicazione.	Identificare mezzi di comunicazione semplici e adeguati a un determinato contesto.	Interagire con tecnologie digitali semplici in modo definito e sistematico.	Adeguare diverse tecnologie digitali per l'interazione e la comunicazione più appropriata per un determinato contesto.
	2.2. Condividere attraverso le tecnologie digitali	2.2.1 Riconoscere tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.	Usare le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali in situazioni di gioco/apprendimento	Riconoscere tecnologie digitali semplici, ma appropriate per la condivisione di dati, informazioni e contenuti.	Individuare semplici pratiche di riferimento e attribuzione di dati, informazioni e contenuti digitali.	Condividere dati, informazioni e contenuti digitali attraverso vari e appropriati strumenti digitali.
	2.3. Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	2.3.1. Scegliere servizi digitali per partecipare alla vita sociale.	Scegliere, guidati, strumenti di ricerca semplice o di gioco per comunicare e condividere, con adulti e coetanei, la propria esperienza, in ambienti digitali protetti.	Utilizzare, guidati, strumenti di ricerca semplice o di gioco, comunicando e condividendo, con adulti e coetanei, la propria esperienza, in ambienti digitali protetti.	Scegliere semplici servizi digitali ben definiti e sistematici per partecipare alla vita sociale.	Utilizzare tecnologie digitali appropriate per potenziare le capacità personali e professionali e partecipare come cittadino alla vita sociale.
	2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali	2.4.1. Scegliere strumenti e tecnologie digitali per i processi collaborativi.	Collaborare in piccolo gruppo per la realizzazione di un prodotto finale.	Scegliere semplici tecnologie digitali, da un elenco predefinito, per condividere informazioni, dati e contenuti.	Utilizzare strumenti e tecnologie digitali noti per collaborare con gli altri.	Utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri.
	2.5. Netiquette	2.5.1. Distinguere norme comportamentali e il	Rispettare le regole comuni per relazionarsi	Rispettare le regole comuni per relazionarsi	Applicare le buone norme comportamentali nella	Interagire e utilizzare in autonomia i mezzi

		know-how per l'utilizzo delle tecnologie digitali e l'interazione con gli ambienti digitali.	positivamente nel gruppo ed essere disponibile a collaborare.	positivamente nel gruppo ed essere disponibile a collaborare e a cooperare.	comunicazione digitale.	per la comunicazione on line; conoscere e applicare i vari aspetti della netiquette ai vari ambiti e contesti della comunicazione digitale.
	2.6. Gestire l'identità digitale	2.6.1. Individuare e proteggere un'identità digitale.	Utilizzare in sicurezza le tecnologie digitali, secondo tempi e modalità stabilite.	Utilizzare piattaforme protette e tecnologie digitali tramite l'accesso controllato.	Gestire e proteggere la propria identità digitale con accessi protetti da account.	Gestire, in autonomia, la propria identità digitale.

			<u>Traguardi per lo sviluppo di competenze</u>			
			Infanzia	Classe III Primaria	Classe V Primaria	Secondaria di I Grado
Area di competenza 3	Competenze specifiche	Obiettivo di apprendimento				
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	3.1.1. Individuare modalità per realizzare e/o rielaborare contenuti digitali.	Realizzare, guidati, semplici artefatti digitali seguendo le istruzioni operative suggerite.	Realizzare, semplici artefatti digitali guidati da precise istruzioni precedentemente individuate e sequenziate.	Creare contenuti digitali selezionando, da un elenco predefinito, il formato più adatto alla situazione.	Creare contenuti digitali diversificandone i formati.
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	3.2.1. Scegliere modi per modificare, affinare, migliorare e integrare voci di nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali.	Utilizzare diversi codici espressivi e mezzi in relazione al contesto specifico di comunicazione.	Rielaborare, guidati, contenuti e informazioni scegliendo da un elenco predefinito, la modalità più semplice.	Rielaborare, guidati, contenuti e informazioni scegliendo, da un elenco predefinito, la modalità più adatta e funzionale.	Rielaborare contenuti e informazioni selezionando in autonomia le modalità più adatte e funzionali.
	3.3 Copyright e licenze	3.3.1. Individuare semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti.	Individuare semplici regole per la condivisione di materiali, strumenti, procedure, ambienti.	Individuare semplici regole di rispetto del diritto d'autore da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali.	Applicare le principali regole di rispetto del diritto d'autore a dati, informazioni e contenuti digitali.	Trattare dati, informazioni e contenuti digitali nel rispetto dei diritti di proprietà intellettuale e delle licenze.
	3.4 Programmazione	3.4.1. Elencare semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	Familiarizzare con il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in un contesto di gioco.	Utilizzare il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in attività ludiche.	Applicare il linguaggio di base della programmazione visuale (coding) in attività unplugged e plugged.	Utilizzare in modo funzionale istruzioni strutturate del linguaggio di programmazione visuale (coding).

			<u>Traguardi per lo sviluppo di competenze</u>			
			Infanzia	Classe III Primaria	Classe V Primaria	Secondaria di I Grado
Area di competenza 4	Competenze specifiche	Obiettivo di apprendimento				
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	4.1.1. individuare modalità per proteggere i dispositivi e contenuti digitali.	Utilizzare in sicurezza le tecnologie digitali secondo tempi e modalità stabilite dal docente.	Osservare semplici modalità di protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali, secondo tempi e modalità stabilite dal docente.	Osservare semplici misure di sicurezza per la protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali.	Osservare misure di sicurezza per la protezione dei dispositivi e dei contenuti digitali.
		4.1.2. Individuare le modalità più opportune per tenere in debita considerazione l'affidabilità dei contenuti digitali.	Individuare, guidati in situazioni ludiche, i criteri che rendono un'informazione affidabile e pertinente.	Individuare, guidati, i criteri che rendono un'informazione affidabile e pertinente.	Selezionare, guidati, le informazioni, sulla base dell'affidabilità delle fonti e della loro pertinenza.	Reperire, analizzare e selezionare informazioni sulla base della loro pertinenza e attendibilità.
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	4.2.1. Scegliere modalità per proteggere i propri dati personali e la privacy negli ambienti digitali.	Individuare, con l'aiuto di domande guida, quali sono i rischi e le minacce, per sé e per gli altri, in specifici contesti di gioco/apprendimento.	Individuare, con l'aiuto di domande guida, quali sono i rischi e le minacce, per sé e per gli altri, in ambienti digitali.	Selezionare, da un elenco predisposto, l'insieme di informazioni che è opportuno condividere in rete per evitare i rischi e le minacce, per sé e per gli altri, in ambienti digitali.	Individuare semplici modalità di proteggere i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	4.3.1. Distinguere e scegliere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali.	Individuare e rispettare le regole necessarie al benessere proprio e degli altri.	Individuare e rispettare le regole necessarie al benessere proprio e degli altri sia in contesti reali che virtuali.	Applicare semplici modelli di protezione da possibili pericoli in ambiente digitale.	Indicare tra modelli proposti tecnologie digitali per il benessere sociale.
		4.3.2. Individuare semplici	Approcciarsi a specifiche	Scegliere, da un elenco	Scegliere, la tecnologia	Utilizzare la tecnologia

		tecnologie digitali per il benessere sociale e l'inclusione sociale.	tecnologie per consentire una personalizzazione della modalità di espressione.	predefinito, la tecnologia più adatta al proprio stile di comunicazione e/o apprendimento.	più adatta al proprio stile di comunicazione e/o apprendimento.	più adatta al proprio stile di comunicazione e/o apprendimento.
	4.4 Proteggere l'ambiente	4.4.1. Riconoscere impatti ambientali delle tecnologie digitali e il loro utilizzo.	Individuare e attivare semplici comportamenti a contrasto dell'inquinamento ambientale.	Riflettere, individuare e attivare le azioni utili a prevenire l'inquinamento ambientale.	Riconoscere da modelli noti semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e loro utilizzo.	Riconoscere semplici impatti ambientali delle tecnologie digitali e loro utilizzo

			Traguardi per lo sviluppo di competenze			
			Infanzia	Classe III Primaria	Classe V Primaria	Secondaria di I Grado
Area di competenza 5	Competenze specifiche	Obiettivo di apprendimento				
5. Problem solving	5.1 Risolvere problemitecnici	5.1.1. Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali	Individuare e verbalizzare situazioni problematiche in diversi ambiti di esperienza.	Individuare e verbalizzare situazioni problematiche in ambiti di gioco/apprendimento.	Individuare da modelli semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali	Individuare da modellisemplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali
		5.1.2. Identificare soluzioni per risolvere problemi tecnici nell'utilizzo delle tecnologie digitali.	Formulare una o più procedure per la risoluzione di una situazione problema nei diversi campi d'esperienza.	Formulare una o più procedure per la risoluzione di una situazione problema inesercizi gioco	Ipotizzare possibili procedure per la risoluzione di sempliciproblemi tecnici nell'utilizzo delle tecnologie, da un insieme definito e suggerito, grazie a domande guida	Individuare strategie diverse, a seconda dei casi e analizzandole risorse disponibili, per risolvere problemitecnici nell'utilizzo delle tecnologie
	5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche	5.2.1. Scegliere modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali.	Selezionare, da un insieme di risorse digitali messe a disposizione, quella più appropriata al contesto d'uso.	Selezionare, da un elenco di risorse tecnologiche, predisposto e a tema, quella più idonea alla	Selezionare, da un elenco di risorse tecnologiche, predisposto e a tema, quella più idonea alla	Scegliere più modalità per adattare e personalizzare gli ambienti digitali alle esigenze personali e

				necessità d'uso.	necessità d'uso.	del gruppo.
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	5.3.1. Partecipare a livello individuale nei collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti	Descrivere, guidati, in sequenza le operazioni da compiere per descrivere un'attività attraverso semplici rappresentazioni grafiche.	Descrivere, guidati e in diverse modalità, la sequenza delle operazioni da compiere per descrivere la risoluzione di un problema, in un contesto di gioco /apprendimento.	Pianificare, guidati, individualmente e/o in gruppo, la procedura di risoluzione di problema in un contesto di gioco/ apprendimento.	Pianificare, individualmente e/o in gruppo, la procedura di risoluzione di un problema.

		digitali.				
	5.4 Individuare divari di competenze digitali	5.4.1. Riconoscere gli aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali.	Comunicare specifiche esigenze di autonomia nell'uso di risorse.	Analizzare le risorse disponibili e individuare quelle necessarie/mancanti/ superflue, in contesti autentici.	Analizzare le risorse disponibili e individuare quelle necessarie/ mancanti/superflue, in contesti reali.	Individuare aspetti da migliorare o aggiornare per i propri fabbisogni di competenze digitali.