

Curriculum Digitale Verticale

IC Don Giovanni Antonioli

Grado Scuola	Scuola dell'Infanzia		
Anni	Ultimo anno della scuola dell'Infanzia		
Prerequisiti	nessuno		
Area Competenza	Competenza	Attività	Note
Area 1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	● Con la guida di una persona adulta conosce le procedure per accendere un dispositivo ● Con la guida di una persona adulta, utilizza mouse e tastiera, con crescente autonomia ● Con la guida di una persona adulta, riconosce le icone dei browser più comuni (Firefox, Chrome, Edge) e di alcune applicazioni didattiche (es. GCompris) ● Con la guida di una persona adulta, riconosce i diversi tipi di dispositivo e alcuni diversi utilizzi (es. Fare una telefonata, fare fotografie, scrivere, riprodurre suoni/immagini/video)	
Area 3 Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	● Sotto la supervisione di una persona adulta, fruisce di contenuti multimediali di diverso genere (immagini, video, audio)	
	3.4 Programmazione	● Con la guida di una persona adulta, esegue semplici giochi che stimolano il pensiero computazionale sia di natura analogica che digitale (es. coding unplugged e applicazioni su GCompris) ● Con la guida di una persona adulta, programma le BeeBot in modo che eseguano un determinato percorso	Coding Unplugged: esercizio di coding senza uso di dispositivi

			elettronici; ad es. l'alunna/o deve dare delle istruzioni precise che saranno eseguite da un'altra/o alunna/o
Area 4 Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.3. Proteggere la salute e il benessere	• Con la guida di una persona adulta, ripone negli spazi appositi diversi oggetti, tra cui i dispositivi in dotazione. • La scuola promuove incontri con le famiglie per sensibilizzare sul corretto utilizzo dei dispositivi, soprattutto dotati di <i>touchscreen</i>, ricordando di limitarne l'uso ad un'ora al giorno per la fascia d'età 2-5 anni.	

Grado Scuola	Scuola Primaria		
Anni	primi tre anni (classi prima, seconda e terza)		
Prerequisiti	saper accendere un dispositivo, riconoscere le icone del browser, riconoscere alcuni tipi di prodotti digitali (es. video, immagini, ecc.)		
Area Competenza	Competenza	Attività	Note
Area 1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e	• In modo autonomo, riesce ad accendere il dispositivo e accedere tramite utente/password • Accede al browser in maniera autonoma e con l'aiuto dell'insegnante utilizza	

	contenuti digitali	alcune funzioni (aprire e chiudere una scheda, aprire un collegamento, navigare tra le schede) ● Con la guida di una persona adulta, cerca in rete informazioni partendo da una parola chiave su argomenti noti e su siti indicati dall'insegnante.	
	1.3 Gestire informazioni e contenuti digitali	● Nei contesti noti, sa accedere alla risorsa (file o applicazione) richiesta in modo autonomo	
Area 2 Comunicazione e Collaborazione	2.5 Netiquette	● Conosce e applica, sotto la guida di una persona adulta, le principali norme di comportamento in ambiente digitale: conoscere il significato del termine Netiquette, sa che l'informazione contenuta di un messaggio deve essere pertinente all'argomento trattato e fornita nel modo più chiaro possibile.	
Area 3 Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	● Con la guida di una persona adulta, elabora e personalizza un testo, utilizzando un programma di videoscrittura e le sue funzioni più semplici: ○ digitare un testo sulla tastiera (cercando di usare entrambe le mani) ○ modificare il carattere (font, colore, grandezza, ecc.) ○ impostare l'allineamento del testo (centrato, sinistra, destra) ● Utilizza semplici applicazioni per il disegno e la manipolazione delle immagini (es. Paint) ● Utilizza alcune applicazioni all'interno di GCompris, ad esempio quelle per stimolare l'utilizzo delle componenti dei dispositivi digitali (mouse e tastiera) oltre a quelle per l'apprendimento delle discipline	
	3.4 Programmazione	● In modo autonomo, esegue esercizi di pixel art che stimolino il pensiero computazionale. ● Esegue in autonomia attività di <i>coding unplugged</i> ● In modo autonomo, programma le BeeBot per costruire percorsi con crescente complessità (ad esempio percorsi che prevedono un numero fisso di passi o che devono evitare determinati ostacoli)	

Area 4 Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	In modo autonomo, ripone negli spazi appositi i dispositivi in dotazione, seguendo le indicazioni di cura fornite dalle persone adulte.	
---------------------	------------------------------	---	--

Grado Scuola	Scuola Primaria		
Anno-Biennio	ultimi due anni (classi quarta e quinta)		
Prerequisiti	vedi livelli attesi al termine della classe terza primaria		
Area Competenza	Competenza	Attività	Note
Area 1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Seguendo una traccia (es. domande guida) proposta da una persona adulta, reperisce in rete informazioni sull'argomento assegnato	
	1.2 Valutare informazioni e contenuti digitali	Sa che una ricerca su uno stesso argomento produce risultati diversi, che necessitano di essere vagliati grazie alla guida di una persona adulta	
	1.3 Gestire informazioni e contenuti digitali	Con la guida di una persona adulta, sa creare, salvare, cancellare e rinominare un file dal <i>file system</i> del dispositivo.	

Area 2 Comunicazione e Collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	Con la guida di una persona adulta, accede al Team della propria classe per svolgere un'attività e/o accedere al materiale.	
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	Sotto la guida di una persona adulta, lavora ad un progetto collaborando in piccoli gruppi.	
	2.5 Netiquette	Sotto la guida di una persona adulta, riconosce e distingue i comportamenti e i modi di comunicare più adeguati e rispettosi (evita di scrivere tutto in maiuscolo, scrive informazioni pertinenti e chiare, condivide materiale o altro solo con l'autorizzazione di chi lo ha creato/possiede)	
	2.6 Gestire l'identità digitale	- Con la supervisione di una persona adulta, gestisce il proprio nome utente e password per accedere a Teams - Conosce il significato di identità digitale	
	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	- In modo autonomo, elabora e personalizza un testo, utilizzando un programma di videoscrittura usando le seguenti funzioni: a. modificare il carattere (font, colore, grandezza) b. digitare un testo sulla tastiera (cercando di usare entrambe le mani) c. impostare l'allineamento del testo (centrato, sinistra, destra) - Con la guida di una persona adulta, utilizza delle applicazioni per creare presentazioni che includano almeno immagine e testo - In modo autonomo, utilizza alcune applicazioni per il disegno e la manipolazione delle immagini	
Area 3 Creazione di contenuti digitali	3.4 Programmazione	Con la guida di una persona adulta, sperimenta alcune attività di programmazione a blocchi (es. quelle dell'"Ora del codice" su https://programmaitfuturo.it/)	

	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	• Conosce l'importanza di disconnettersi dalle piattaforme utilizzate (es. disconnessione da Teams) • Con la guida di una persona adulta, sa accedere al browser in anonimo/privato/incognito per evitare che le credenziali vengano memorizzate	
Area 4 Sicurezza	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	• Conosce l'importanza della riservatezza nella gestione delle proprie credenziali	
	4.3. Proteggere la salute e il benessere	• La scuola promuove incontri con le famiglie per sensibilizzare sul corretto utilizzo dei dispositivi nella fascia d'età di riferimento e sui rischi legati al cyberbullismo e all'adescamento di minori in rete	

Grado Scuola	Scuola Secondaria di I grado		
Anno-Biennio	tutto il triennio		
Prerequisiti	vedi livelli attesi al termine della classe quinta primaria		
Area Competenza	Competenza	Attività	Note
Area 1 Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	• In modo autonomo, reperisce in rete informazioni su un argomento noto o secondo le indicazioni dell'insegnante • Con l'aiuto dell'insegnante, formula delle richieste adeguate per ottenere i risultati desiderati nell'interazione con i sistemi d'IA • Riconosce i termini principali (es. browser, software, prompt, account) relativi all'ambito digitale noto	
	1.2 Valutare	• Con la guida di una persona adulta, valuta l'affidabilità e l'adeguatezza di diverse	

	informazioni e contenuti digitali	fonti di informazione: riconosce siti internet istituzionali oppure che rientrano in un elenco di fonti affidabili fornito dall'insegnante. ● Con la guida dell'insegnante, valuta i risultati ottenuti dall'interazione con l'IA, riconoscendone limiti ed inesattezze. ● Sa individuare la data di pubblicazione di un articolo e l'autore/autrice	
	1.3 Gestire informazioni e contenuti digitali	● In modo autonomo, sa creare, salvare, cancellare e rinominare un file dal <i>file system</i> del dispositivo. ● Sa trasferire un file su un dispositivo di memorizzazione esterno (es. chiavetta USB). ● Sa caricare o salvare un file in cloud (One Drive) ● Con l'aiuto di una persona adulta, crea e gestisce una cartella condivisa all'interno di un cloud	
Area 2 Comunicazione e Collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	● In maniera autonoma, utilizza il Team della classe nelle sue diverse funzionalità (attività, condivisione materiale, post) ● Con l'eventuale supporto di una persona adulta, utilizza la casella di posta dell'istituto per comunicare con l'insegnante	
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	● In maniera autonoma, carica e condivide il lavoro utilizzando la piattaforma digitale della scuola (es. teams) ● Sa utilizzare una casella di posta per inviare allegati via mail ● Con l'aiuto di una persona adulta, crea e condivide il link di un file salvato in cloud	
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	● In maniera autonoma, nei lavori di gruppo sceglie gli strumenti digitali più adeguati ● Collabora su file condivisi (es. spazio su OneNote) e/o prodotti digitali (es. progetto di Canva) per portare a termine un progetto comune	
	2.5 Netiquette	● Conosce le regole della netiquette (es. Manifesto della comunicazione non ostile) ● Conosce i principali tipi di violazione della privacy in rete (condivisione immagini	

		altrui senza permesso, utilizzo di account altrui, furto d'identità) e il concetto di cyberbullismo.	
	2.6 Gestire l'identità digitale	● In maniera autonoma, gestisce il proprio nome utente e password per accedere a Teams	
Area 3 Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	● In modo autonomo, elabora e personalizza un testo, utilizzando un programma di videoscrittura usando diverse funzioni (inserire un'immagine e/o una tabella, modificare l'interlinea) ● Con la guida dell'insegnante, utilizza un'IA generativa per creare contenuti digitali e li rielabora criticamente, anche di supporto allo studio ● In modo autonomo, elabora diversi tipi di materiali multimediali (presentazioni, video, audio) utilizzando software diversi (Genially, Canva, Power Point) ● Con la guida dell'insegnante, sperimenta alcuni programmi per il montaggio di video ● Con la guida dell'insegnante, utilizza dei software per il disegno 3D finalizzati anche alla stampa 3D	
	3.4 Programmazione	● Utilizza la programmazione a blocchi, servendosi della maggior parte delle funzioni in modo autonomo, per creare animazioni e giochi (Scratch) e con la guida dell'insegnante sperimenta le funzioni di Arduino	
Area 4 Sicurezza	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	● Sa disconnettersi da una piattaforma o da un dispositivo dopo aver utilizzato il proprio account personale ● Con la guida di una persona adulta, sa aprire una finestra in incognito/anonimo/privato per evitare la memorizzazione dei propri dati d'accesso e di navigazione ● È a conoscenza della possibilità che i propri dati vengano raccolti durante la navigazione in rete	
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	● È consapevole dei rischi sulla salute di un uso prolungato ed eccessivo dei dispositivi	

Area 5 Risolvere i problemi	5.1 Risolvere i problemi tecnici	● Con l'eventuale aiuto di una persona adulta, riconosce i problemi di connettività e attua delle strategie per la loro risoluzione (ad es. sa connettere il dispositivo alla rete WiFi) ● Sa che l'IA è il frutto di algoritmi e scelte umane e che pertanto possiede propri pregiudizi intrinseci ● Aiuta o chiede aiuto per risolvere problemi tecnici nell'utilizzo del dispositivo, sia PC, sia monitor della classe, o delle applicazioni	
	5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche	● In modo autonomo, sceglie l'applicazione più adatta tra quelle note per realizzare presentazioni o brevi video	
	5.3 Individuare divari di competenze digitali	● Con l'aiuto dell'insegnante, riconosce di avere diversi livelli di competenza nell'utilizzo dei dispositivi e delle diverse applicazioni e sa su quali ambiti deve migliorarsi	