



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "UDINO BOMBIERI" VALBRENTA

Via Ferrazzi, 6 – 36029 Valstagna (VI)



CURRICOLO PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

INTRODUZIONE

L'elaborato presentato in queste pagine è il risultato, necessariamente provvisorio, della sintesi dei due documenti che ne costituiscono il riferimento: il curricolo digitale attualmente adottato dal nostro istituto e il curriculum recentemente pubblicato dall'IPRASE di Trento, "CURRICULUM PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE", i cui contenuti sono liberamente utilizzabili nei limiti della licenza Creative Commons CC BY-NC-SA 3.0 IT.

Il nuovo curricolo si compone di due parti principali, una per la scuola primaria (sfondo rosso chiaro) e l'altra per la scuola secondaria di primo grado (sfondo blu chiaro), articolate come segue:

Curricolo digitale primaria

Descrittori e traguardi di competenze per "Area" e "Classe";

Curricolo digitale secondaria I° grado

Descrittori di competenze per "Area" e "Classe";

Descrittori di competenze per "Dipartimenti";

Traguardi di competenze al termine del primo ciclo.

In calce ai descrittori di competenza delle varie aree sono stati inseriti collegamenti a siti internet (dal documento IPRASE) che danno accesso diretto ad un vasto repertorio di risorse digitali, di importante riferimento per gli insegnanti.

CURRICOLO DIGITALE PRIMARIA

Descrittori e traguardi di competenze per “Area” e “Classe”

Area di competenza 1

Alfabetizzazione su informazioni e dati

Descrittore di competenza	Traguardi per lo sviluppo di competenze		Attività	Risorse suggerite
	al termine della classe III PRIMARIA	al termine della classe V PRIMARIA		
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	- Utilizzare la funzione di ricerca all'interno di una pagina o di un contenuto.	- Effettuare, con l'aiuto del docente, ricerche in rete	TERZA - Saper utilizzare la funzione ctrl+f o la lente per la ricerca. QUINTA - Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante	- Gestire la ricerca in rete con i bambini - Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per i bambini
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali		- Analizzare e confrontare testi di vario tipo per ricavare le informazioni richieste.	- Ricavare informazioni da diverse fonti digitali e valutare l'affidabilità.	- Come usare Google per trovare informazioni (Focus Junior)
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Avviare all'utilizzo di un ambiente digitale condiviso e protetto.	- Usare un ambiente digitale condiviso e protetto per archiviare ed organizzare informazioni	TERZA - Accedere a Classroom QUINTA - Nominare, salvare, scaricare e ritrovare file in Drive.	- Classroom - Drive

Area di competenza 2

Comunicazione e collaborazione

Descrittore di competenza	Traguardi per lo sviluppo di competenze		Attività	Risorse suggerite
	Al termine della classe III PRIMARIA	Al termine della classe V PRIMARIA		
2.4 Collaborare e condividere attraverso le tecnologie digitali	- Guidato da un adulto, utilizzare tecnologie digitali per condividere informazioni e contenuti	- Utilizzare strumenti e tecnologie digitali conosciuti per collaborare con gli altri	TERZA - Interazione nei post di Classroom QUINTA - Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, anche in modalità cartacea)	<ul style="list-style-type: none"> - Workspace - Miro (lavagna collaborativa) - L'e-mail spiegata ai bambini
2.5 Netiquette	- Rispettare le regole comuni per interagire positivamente nel gruppo	- Applicare le buone regole di comportamento nella comunicazione digitale	- Creare una netiquette condivisa e impegnarsi a rispettarla	
2.6 Gestire l'identità digitale	- Avere cura del proprio account istituzionale.	- Proteggere la propria identità digitale.	- Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati	

Area di competenza 3

Creazione di contenuti digitali

Descrittore di competenza	Traguardi per lo sviluppo di competenze		Attività	Risorse suggerite
	Al termine della classe III PRIMARIA	Al termine della classe V PRIMARIA		
3.1 Sviluppare contenuti digitali	- Realizzare semplici elaborati digitali guidati da precise istruzioni	- Creare contenuti digitali selezionandoli, da un elenco di app predefinite	- Realizzare un prodotto digitale sviluppando un argomento trattato in classe	<ul style="list-style-type: none"> - Storyjumper - Book Creator - Animaker - Genially - Flip Anim - Escape room - Code week - Canva - Wordwall - Pixel Art - ABCya Animate - Google Workspace
3.4 Programmazione	- Utilizzare il linguaggio base della programmazione (Coding) in attività ludiche	- Applicare il linguaggio di base della programmazione (Coding)	- Codificare e decodificare istruzioni date, anche attraverso giochi proposti dall'insegnante	<ul style="list-style-type: none"> - Bee-Bot - Ozobot - M-Tiny - Codey Rocky - Code-org - Pixel art - Lego Spike Essential

Area di competenza 4

Sicurezza

Descrittore di competenza	Traguardi per lo sviluppo di competenze		Attività	Risorse suggerite
	Al termine della classe III PRIMARIA	Al termine della classe V PRIMARIA		
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	- Individuare, con l'aiuto di domande guida, quali sono i rischi e le minacce della rete	- Individuare quali sono i rischi e le minacce della rete	- Discussione in classe e riflessioni sull'importanza di proteggere i propri dati personali.	- Privacy on line per i bambini (link) - Dati personali (percorso educativo con il coinvolgimento delle famiglie) - Alla scoperta del web - La ricerca sicura on line - Usare Internet in sicurezza (link) - Be safe: on line in sicurezza (link) - Internetopoli

Area di competenza 5

Problem solving

Descrittore di competenza	Traguardi per lo sviluppo di competenze		Attività	Risorse suggerite
	Al termine della classe III PRIMARIA	Al termine della classe V PRIMARIA		
5.1 Risolvere problemi tecnici		- Ipotizzare possibili risoluzioni di semplici problemi tecnici.	- Accendere, spegnere e riavviare un dispositivo - funzione Ctrl+Alt +Canc	- Le parti del computer e le sue funzioni - Il gioco della rete
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali		- Usare strumenti digitali per elaborare soluzioni per migliorare l'apprendimento	- Utilizzare un dispositivo digitale per le attività didattiche	- Libri di testo in formato digitale - Workspace - App per la realizzazione: Cmap

CURRICOLO DIGITALE SECONDARIA DI I° GRADO

Descrittori di competenze per “Area” e “Classe”

Area di competenza 1

Navigare, ricercare, filtrare, valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Classe 1^	Classe 2^ e 3^
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;● accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;● conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;● saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;● riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news).	<p>A livello intermedio, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● avere chiare le necessità di ricerca di informazioni;● organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;● descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca;● organizzare informazioni, dati e contenuti per archivarli e recuperarli facilmente;● eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.
<p>Risorse suggerite:</p> <p>Motore di ricerca (definizione) – Come usare Google per trovare informazioni - Ricerca in Rete (video) - Internetopoli - Pearltrees - Padlet - Fake News (da Generazioni Connesse) - Il decalogo delle Fake news - Vayola, Mappa Bufale e Fake News - Bonanomi, videocorso sulle fake news (per docenti) - Wakelet (organizzatore di contenuti) - Scovare le bufale (unità di lavoro) - Hyperdoc (valutare le informazioni di un sito) - Cuore e parole (contro le violenze online) - Tecnologia 2.0 (riconoscere false notizie)</p>	

Area di competenza 2

Interagire, condividere, collaborare attraverso le tecnologie digitali

Classe 1[^]

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, sono in grado di:

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

Classe 2[^] e 3[^]

A livello intermedio, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/espone in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi;
- utilizzare la tecnologia per informarsi, migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con altri (virtuali e non).

Risorse suggerite:

[Google Workspace per la scuola](#) – [WeSchool](#) - [La Digitale](#) - [Ferroni, tutorial Google Classroom \(per studenti\)](#) - [Bosetti, tutorial Google Drive](#) - [Bencivenni, videotutorial Google Drive](#) - [Dati personali e altri dati](#) - [Foto di classe con avatar](#) - [Segui le tracce digitali](#) - [Netiquette per chattare](#) - [La Netiquette](#) - [ClipChamp \(editor video\)](#) - [Timelinely \(modifica video YouTube\)](#) - [Sconocchini, videotutorial Timelinely in italiano](#) - [Videotutorial Genially in italiano](#) - [Generazioni connesse](#) - [Parole Ostili](#)

Area di competenza 3

Sviluppare, integrare e rielaborare contenuti digitali; copyright, licenze, programmazione

Classe 1 [^]	Classe 2 [^] e 3 [^]
<p>A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;● realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;● impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	<p>A livello intermedio, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● registrarsi ad un sito online indicato dal docente;● conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;● selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;● indicare le fonti di informazione;● realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.
<p>Risorse suggerite:</p> <p>Animaker - Storyjumper - Book creator - Ourboox - Storyboard That - Storyboard per fumetti (video) - Google Presentazioni - Power Point - Canva - Bencivenni, videotutorial presentazioni - Biancardi, creazione di infografica con Canva - Creare infografiche con Genially - UDL Storytelling (esempio) - Creare video con Adobe Express - Creare un libro digitale per raccontare una storia o documentare un progetto (Book Creator o Storyjumper per esempio) - Istruzioni 1 - Istruzioni 2 - Esempio di guida alla ricerca di immagini - 10 tips per l'uso corretto delle informazioni online - Simulare intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci - Usare Chat-Animator , TextingStory o Tolks.io per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica - FlipAnim (creare animazioni online) - Aggie (disegnare in maniera collaborativa) - People Art factory (creare gallerie d'arte digitali) - Galati, Videotutorial su Storyboard That - Garage Band (per creare musica) - Stop Motion (mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smartphone) - Geogebra - LEGO Education Professional Development (link di accesso alla piattaforma di e-learning per docenti, con mini-corsi sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE) - Lezioni per i prodotti LEGO - Lezioni per First Lego League - Lezioni per Kids Game Jam - Micro:Bit (pagina dei progetti) - Pixabay (risorse royalty free) - Proposta di ricerca con fonti - Metaverse (creare realtà virtuale) - Sconocchini, videotutorial Metaverse in italiano - Proposta di ricerca sulle montagne - Esempio di ricerca svolta - StoryMapJS (creare presentazioni geolocalizzate) - Marini, videotutorial StoryMapJS in italiano - Google Earth - Zerboni, videotutorial Google Earth in italiano - Esempio di immagine interattiva (Genially) - Esempio di Linea del tempo (Genially) - MakeBlock (creare un robot) - Licenze Creative Commons Italia</p>	

Area di competenza 4

Proteggere i dispositivi, i dati personali, la privacy, la salute, l'ambiente

Classe 1[^]

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale.

Classe 2[^] e 3[^]

A livello intermedio, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i propri dati personali e la privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica nell'utilizzo delle tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare.

Risorse suggerite:

Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori - Interventi di esperti su navigazione sicura (Polizia Postale, psicologi ecc.) - [Il mio quartiere digitale](#) - [Happy Onlife \(giocare con la sicurezza in Rete\)](#) - [Cybersecurity \(video\)](#) - [Proteggersi da Phishing e frodi \(video\)](#) - [Web reputation \(video\)](#) - [LudotecaRegistro.it \(giochi sulla cybersecurity\)](#) - [Internetopoli](#) - [Civix \(cittadinanza digitale a scuola\)](#) - [Usare Internet in sicurezza](#) - [Rischi e opportunità della Rete \(serie di video\)](#) - [Super cittadino digitale \(Programmailfuturo.it\)](#) - Gestione dati: [Dati personali e altri dati \(Programmailfuturo.it\)](#) - [Dati personali e altri dati \(Generazioni connesse\)](#) - [Tracce in Rete \(Programmailfuturo.it\)](#) - [Cyberbullismo \(Programmailfuturo.it\)](#) - Il potere delle parole: [Manifesto della comunicazione non ostile](#) - [Il potere delle parole](#) - Crittografia per tutti: [Messaggi in codice \(Civix\)](#) - Gestione equilibrata dei dispositivi: [Strategie per il benessere digitale \(Civix\)](#) - Effettuare un dibattito online mediante l'applicazione [Kialo](#) "Il gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni - [Diario di una giornata disconnessa \(Civix\)](#) - [Net Education \(Generazioni connesse\)](#) - [Agenda 2030 obiettivo 7 spiegato ai bambini](#) - [Schede polizia postale](#) - [Cittadini digitali \(Pearson\)](#)- [Progetti di Navigare a vista](#) - [Proposta di attività \(identità digitale\)](#) - [Esempio di presentazione \(Genially\)](#) - [Agenda 2030](#) - [Il punto di non ritorno \(documentario\)](#)

Area di competenza 5

Risolvere problemi, dare risposte tecnologiche ai bisogni, fare tecnologia in modo creativo

Classe 1[^]

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, sono in grado di:

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli;
- individuare strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività;
- individuare problemi di accessibilità;
- riconoscere le esigenze di formazione.

Classe 2[^] e 3[^]

A livello intermedio, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;
- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

Risorse suggerite:

[Uso dei dispositivi mobili a scuola](#) - [Manifesto "Tablet nello zaino"](#) - [Witeboard \(disegno collaborativo\)](#) - [Aggie \(disegno collaborativo\)](#) - [Draw.Chat \(creare drawing chat room\)](#) - [Publish Your Design \(costruire LEGO online\)](#) - [ABCya Animate \(creare animazioni online\)](#) - [Brush Ninja \(creare GIF animate\)](#) - [Bestsnip Animation Studio \(creare e animare personaggi online\)](#) - [People Art Factory \(gallerie virtuali online\)](#) - [Canva \(disegno creativo\)](#) - [Escape room nella didattica](#) - [Smontare e rimontare Escape Room](#)

CURRICOLO DIGITALE SECONDARIA DI I° GRADO

Descrittori di competenze per “Dipartimento”

Programmazione digitale

Dipartimento di MATEMATICA

Classe	Conoscenze	Abilità
1 [^]	<p>Procedure di formattazione ed elaborazione di fogli elettronici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Excel (Microsoft Office) - Calc (OpenOffice) - Calc (LibreOffice) - Numbers (Mac) - Fogli (G Suite) 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprire, chiudere, nominare e salvare un foglio di calcolo; - inserire dei dati nelle celle; - creare una tabella con dati; - formattare una tabella; - creare grafici partendo dalle tabelle.
2 [^]	<p>Procedure di formattazione ed elaborazione di fogli elettronici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Excel (Microsoft Office) - Calc (OpenOffice) - Calc (LibreOffice) - Numbers (Mac) - Fogli (G Suite) 	<ul style="list-style-type: none"> - Creare grafici partendo dalle tabelle; - impostare la formula per il calcolo della somma tra numeri; - utilizzare alcune funzioni per il calcolo della percentuale; - utilizzare le funzioni per il calcolo della media aritmetica; - trasportare, copiare e incollare tabelle e grafici su fogli di testo e slide di presentazione.
3 [^]	<p>Procedure di formattazione ed elaborazione di fogli elettronici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Excel (Microsoft Office) - Calc (OpenOffice) - Calc (LibreOffice) - Numbers (Mac) - Fogli (G Suite) 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare alcune funzioni per il calcolo della percentuale, della media aritmetica e la costruzione di grafici; - utilizzare alcune funzioni per il calcolo della moda e mediana di dati tabulati.

Programmazione digitale

Dipartimento di LINGUE

Classe	Conoscenze	Abilità
1 [^]	<p>Conoscenza della:</p> <ul style="list-style-type: none"> - piattaforma Classroom - posta elettronica istituzionale - del libro digitale - di un dizionario digitale 	<p>Utilizzare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la piattaforma Classroom per eseguire esercizi interattivi - la posta elettronica istituzionale - il libro digitale per attività di listening/video <p>Consultare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - un dizionario digitale
2 [^]	<p>Conoscenza della:</p> <ul style="list-style-type: none"> - piattaforma Classroom - posta elettronica istituzionale - del libro digitale - di un dizionario digitale 	<p>Utilizzare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la piattaforma Classroom per eseguire esercizi interattivi - la posta elettronica istituzionale - il libro digitale per attività di listening/video <p>Consultare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - un dizionario digitale
3 [^]	<p>Conoscenza della:</p> <ul style="list-style-type: none"> - piattaforma Classroom - posta elettronica istituzionale - del libro digitale - di un dizionario digitale - di Internet 	<p>Utilizzare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la piattaforma Classroom per eseguire esercizi interattivi - la posta elettronica istituzionale - il libro digitale per attività di listening/video <p>Inoltre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - consultare un dizionario digitale - fare ricerca sul web - effettuare simulazioni online in preparazione alla prova Invalsi

Programmazione digitale

Dipartimento di **TECNOLOGIA**

Classe	Conoscenze	Abilità
1 [^]	PC E SISTEMA OPERATIVO: <ul style="list-style-type: none"> - L'hardware - Il sistema operativo - Gestione di cartelle e file - I programmi applicativi - Le periferiche 	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere i componenti hardware essenziali di un computer, utilizzare i moduli logici principali di un sistema operativo per compiere operazioni fondamentali su file, cartelle e programmi applicativi
	PIATTAFORMA GOOGLE WORKSPACE: <ul style="list-style-type: none"> - Il concetto di account - Il sistema Classroom - Gestione di Gmail - Gestione di Drive - Gestione di Documenti - Gestione di Fogli - Gestione di Presentazioni - Gestione di Calendar e Meet 	<ul style="list-style-type: none"> - Accedere alla piattaforma informatica di istituto utilizzando correttamente le credenziali assegnate - Interagire a livello base con le funzionalità del sistema Classroom che comprendono invio/ricevimento di annunci contenenti allegati, l'esecuzione di compiti, lo svolgimento di verifiche, la condivisione di documenti - creare, modificare, formattare e condividere documenti scritti, fogli di calcolo, grafici e presentazioni di livello semplice
	PROGRAMMI PER SCRIVERE <ul style="list-style-type: none"> - L'ambiente di LibreOffice Writer - Immettere testo e immagini - Spostare e copiare - Controllo ortografico - Formattare testo e tabelle - Impaginare un documento 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le funzioni essenziali di un programma di videoscrittura di livello professionale come LibreOffice Writer - elaborare testi, inserire immagini, comporre tabelle, impaginare un documento, salvarlo in modo permanente e stamparlo
	PROGRAMMI PER LA GRAFICA VETTORIALE: <ul style="list-style-type: none"> - L'ambiente di lavoro di Vectr.com 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le funzioni essenziali di un programma di grafica vettoriale - aggiungere e modificare gli "elements" con gli strumenti di

	<ul style="list-style-type: none"> - Gli “elements” - Lo strumento curve di Bezier - Lo strumento testo - Funzioni di controllo base - L’uso dei livelli 	<ul style="list-style-type: none"> ingrandimento/riduzione e di rotazione - creare e modificare figure con lo strumento curve di Bezier - creare testi e modificare i loro parametri grafici - scomporre gli “elements” in figure elementari con lo strumento Ungroup - unire figure elementari in un elemento unico con lo strumento Group - nascondere o bloccare i livelli
	<p>CODING:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L’ambiente di lavoro di Scratch - Lo Sprite e i costumi - Il movimento e i suoni - Funzioni di controllo base - L’uso dei sensori 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il programma Scratch ad un livello base - riconoscere la struttura di un codice e capacità di aggiornarlo o modificarlo - immaginare, progettare e trascrivere codice per realizzare un’animazione semplice ma completa di cambi costume, di cambi scena, di suoni e di voci artificiali
2^	<p>PIATTAFORMA GOOGLE WORKSPACE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gestione account - Il sistema Classroom - Gestione di Gmail - Gestione di Drive - Gestione di Documenti - Gestione di Fogli - Gestione di Presentazioni - Gestione di Calendar e Meet 	<ul style="list-style-type: none"> - Gestire e configurare correttamente la sicurezza e la privacy del proprio account di istituto - Interagire a livello medio con le funzionalità del sistema Classroom che comprendono invio/ricevimento di annunci contenenti allegati, l’esecuzione di compiti, lo svolgimento di verifiche, la condivisione di documenti - creare, modificare, formattare e condividere documenti scritti, fogli di calcolo, grafici e presentazioni di livello medio
	<p>PROGRAMMI PER PRESENTARE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L’ambiente di lavoro di LibreOffice Impress - Comporre le diapositive (slide) - Spostare e copiare slide - Formattare la presentazione 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le funzioni essenziali di un programma di presentazione di livello professionale come LibreOffice Impress - inserire testi, immagini, tabelle, elementi multimediali - impostare le transizioni delle diapositive, eseguire la presentazione di un documento, salvare il documento in modo permanente e stamparlo
	<p>CODING:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il programma Scratch ad un livello intermedio

	<ul style="list-style-type: none"> - L'ambiente di lavoro di Scratch - Funzioni di controllo intermedie - L'uso degli operatori 	<ul style="list-style-type: none"> - esportare porzioni di codice, Sprite e costumi modificati per importarli in un nuovo progetto - immaginare, progettare e trascrivere codice per realizzare animazioni evolute che richiedano l'interazione di alcuni Sprite, funzioni di controllo di medio livello e uso degli operatori
	<p>PROGRAMMI PER LA POST-PRODUZIONE AUDIO-VIDEO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'ambiente di Da Vinci Resolve - L'ambiente di Open Shot - Gestione di spezzoni video, tracce audio e brani musicali 	<ul style="list-style-type: none"> - Usare i principali comandi per visualizzare, montare e modificare brevi spezzoni video per realizzare una ricerca o un documentario - utilizzare semplici funzioni di transizione e di effetti speciali - inserire titoli, didascalie, tracce audio e brani musicali - generare e salvare il video finale in uno dei formati principali
	<p>PROGRAMMI PER MODELLAZIONE 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'ambiente di lavoro di SugarCAD - Comandi e funzioni base di SugarCAD - Disegno 3D con SugarCad 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il modellatore solido SugarCAD per realizzare elementi tridimensionali semplici ma completi come ingranaggi, modelli geometrici, portachiavi, medaglie, riproduzioni stilizzate di animali o macchine - salvare il lavoro svolto, esportarlo in vari formati e riprodurlo su una stampante 3D
3[^]	<p>PIATTAFORMA GOOGLE WORKSPACE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il sistema Classroom - Gestione di Gmail - Gestione di Drive - Gestione di Documenti - Gestione di Fogli - Gestione di Presentazioni - Gestione di Calendar e Meet 	<ul style="list-style-type: none"> - Interagire a livello avanzato con le funzionalità del sistema Classroom che comprendono invio/ricevimento di annunci contenenti allegati, l'esecuzione di compiti, lo svolgimento di verifiche, la condivisione di documenti - creare, modificare, formattare e condividere documenti scritti, fogli di calcolo, grafici e presentazioni di livello avanzato
	<p>PROGRAMMI PER CALCOLARE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'ambiente di LibreOffice Calc - Immettere dati e formule - Spostare e copiare formule - Produrre grafici di vario tipo - Impostare il formato numero 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le funzioni essenziali di un foglio di calcolo di livello professionale come LibreOffice Calc per immettere ed elaborare dati, impostare formule corrette per ottenere i risultati attesi e produrre grafici - realizzare un computo metrico estimativo sulla base di un semplice progetto di appartamento, inserendo le misure e i costi di diversi tipi

	<ul style="list-style-type: none"> - Impaginare il documento 	<p>di finiture all'interno di un foglio di calcolo</p>
	<p>CODING:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'ambiente di lavoro di Scratch - Funzioni di controllo avanzato - L'uso delle variabili 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare il programma Scratch ad un livello avanzato - importare e assemblare codice realizzato da altri al fine di aggiornarlo o modificarlo per adattarlo a nuove funzioni - immaginare, progettare e trascrivere codice per realizzare un'animazione complessa che richieda l'interazione di molteplici Sprite, funzioni di controllo avanzato, uso delle variabili e componenti esterne
	<p>PROGRAMMI PER IL WEB AUTHORIZING:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'ambiente di Google Sites - Funzioni di controllo base - Funzioni di importazione dati - Funzioni di modifica e aggiornamento 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le funzioni essenziali di un programma per la creazione di siti web come Google Sites - aggiornare e personalizzare il sito - condividere e collaborare in Sites per distribuire il lavoro di sviluppo tra più persone - visualizzare l'anteprima e pubblicare il sito su internet
	<p>PROGRAMMI PER DISEGNO ARCHITETTONICO 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'ambiente CAD di SketchUp - Gestione delle Toolbars e dei Panels - Le funzioni di disegno 2D e 3D di SketchUp - Gestione dei gruppi e dei componenti 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le funzioni essenziali di un CAD architettonico 3D di livello professionale come SketchUp per realizzare costruzioni tridimensionali semplici ma complete come, per esempio, elementi di arredamento in stile moderno o progetti edilizi elementari - ricavare dal modello tridimensionale le viste bidimensionali necessarie per comporre una tavola di progetto completa di pianta, prospetti e sezioni - salvare il lavoro svolto, esportarlo e stamparlo

CURRICOLO DIGITALE SECONDARIA DI 1° GRADO

Traguardi di competenze al termine del primo ciclo

1. Sistemi operativi

Creazione e gestione di cartelle e file

Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza di alcuni formati di uso comune, procedure di creazione, di modifica, di salvataggio dei documenti e di conversione tra formati compatibili 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere i principali formati e saperli scegliere in base agli scopi - aprire, creare e salvare documento di testo nei principali formati di elaborazione dei testi (.docx / ...) - aprire, creare e salvare un documento nei principali formati di presentazione delle informazioni (.ppt / ...) - aprire, creare e salvare un foglio elettronico nei principali formati di elaborazione del calcolo (.xlsx / ...) - aprire un documento in formato .pdf - aprire un'immagine nei principali formati grafici (.jpg / ...) - aprire tracce audio nei principali formati multimediali (.mp3 / ...) - aprire tracce audiovisive nei principali formati multimediali (.mp4 / ...) - cercare immagini e tracce audio in rete e salvarle in una cartella o nella memoria rimovibile - convertire il formato di un documento in un altro compatibile - creare e rinominare file e cartelle, salvare un documento in una cartella o nella memoria rimovibile

2. Piattaforme digitali collaborative

Creazione, gestione e condivisione di documenti

Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> - Piattaforma Google Workspace 	<ul style="list-style-type: none"> <u>Account Google</u>: (credenziali di accesso alla piattaforma Google Workspace)

	<ul style="list-style-type: none"> - accedere al proprio account distinguendo nome utente e password - comprendere il concetto di account come chiave di ingresso unica a più piattaforme
	<p><u>Google Classroom</u>: (piattaforma per la didattica digitale)</p> <ul style="list-style-type: none"> - aprire un compito, consegnare un compito svolto completando un documento già predisposto e/o allegando documenti propri; ritirare un compito già inviato, modificarlo e riconsegnarlo - aprire e modificare documenti digitali con <i>Google Documenti</i>, <i>Google Fogli</i> e <i>Google Presentazioni</i> - aprire e rispondere a quesiti tramite <i>Google Moduli</i> - leggere e inviare post, distinguendo tra post pubblici e post privati al docente
	<p><u>Gmail</u>: (posta elettronica istituzionale)</p> <ul style="list-style-type: none"> - scrivere e inviare una mail formalmente adeguata con indicazione dell'oggetto - allegare documenti a una mail - inviare una mail a più destinatari con funzioni di copia conoscenza/copia nascosta - inoltrare una mail
	<p><u>Google Drive</u>: (servizio di memorizzazione e sincronizzazione dati e documenti)</p> <ul style="list-style-type: none"> - salvare un proprio documento, aprire un documento condiviso, condividere un documento
	<p><u>Google Documenti</u> (testi), <u>Google Fogli</u> (calcoli e grafici), <u>Google Presentazioni</u>: (presentazione documenti)</p> <ul style="list-style-type: none"> - per le abilità attese per questi applicativi confronta la sezione "3. Software per l'elaborazione di documenti"
	<p><u>Google Calendar</u> e <u>Google Meet</u>: (calendario eventi e interfaccia per videolezioni)</p> <ul style="list-style-type: none"> - aprire un link Meet attivo e attivare un link formattato come inattivo - accedere a una videolezione Meet tramite Calendar o Classroom - attivare/disattivare microfono e video, prenotare il proprio intervento vocale, condividere lo schermo - leggere e scrivere messaggi sulla chat

3. Software per l'elaborazione di documenti

Creazione e gestione di testi, fogli di calcolo, presentazioni

Conoscenze	Abilità
-------------------	----------------

<p>Elaboratori di testo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Word (Microsoft Office)</i> - <i>Writer (OpenOffice)</i> - <i>Writer (LibreOffice)</i> - <i>Documenti (Google Workspace)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Modificare l'orientamento del foglio, i margini e l'interlinea - modificare il carattere, la grandezza, il colore, il corsivo, il grassetto, il sottolineato - allineare il testo (a sinistra, a destra, centrato, giustificato) - inserire i numeri di pagina - inserire elementi grafici (tabelle, immagini, forme) - inserire note a piè di pagina - impostare il correttore ortografico - utilizzare le funzioni copia, taglia, incolla
<p>Fogli di calcolo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Excel (Microsoft Office)</i> - <i>Calc (OpenOffice)</i> - <i>Calc (LibreOffice)</i> - <i>Fogli (Google Workspace)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Inserire dati e formule - modificare il formato dei numeri - cancellare, inserire, copiare e spostare righe e colonne - impostare le formule per le quattro operazioni fondamentali tra numeri - usare funzioni per il calcolo della percentuale e della media aritmetica - impostare la costruzione di grafici - utilizzare funzioni per il calcolo della moda e mediana di dati tabulati
<p>Presentazione di documenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>PowerPoint (Microsoft Office)</i> - <i>Impress (OpenOffice)</i> - <i>Impress (LibreOffice)</i> - <i>Presentazioni (Google Workspace)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Inserire testo e ed elementi grafici (tabelle, immagini, forme) - usare le funzionalità principali per formattare il testo - duplicare, cancellare, spostare diapositive - personalizzare il layout selezionando i temi preinstallati - inserire animazioni e transizioni - visualizzare in modalità di presentazione
<p>Dizionari digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Consultare dizionari digitali per l'apprendimento dell'italiano e delle lingue straniere

4. Software per il coding

Creazione e gestione di documenti interattivi

Conoscenze	Abilità
Software per il disegno geometrico:	- Utilizzare i principali comandi per costruire semplici poligoni e poligoni inscritti/circoscritti a una circonferenza

- Geogebra	
Software per il coding ad oggetti: - Scratch	- Utilizzare i principali comandi per costruire semplici codici con i quali animare il movimento di oggetti, figure e personaggi aggiungendo effetti audio, registrazioni della voce e brani musicali
Software per l'elaborazione di partiture musicali: - MuseScore	- Utilizzare i principali comandi per trascrivere partiture - utilizzare i principali comandi per creare nuove semplici partiture

5. Software per l'elaborazione di immagini e disegni digitali

Creazione e gestione di grafica artistica e tecnica

Conoscenze	Abilità
Software di disegno vettoriale: - Vectr.com	- Utilizzare i principali comandi per la grafica vettoriale
Software di modellazione 3D: - SugarCAD	- Utilizzare i principali comandi per modellare e modificare oggetti solidi
Software di disegno 3D: - SketchUp	- Utilizzare i principali comandi per progettare e modificare disegni 3D