I.C.1 FOSCOLO TAORMINA

CURRICULO DELLE COMPETENZE DIGITALI
A.S. 2025-2026

La **competenza digitale** è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare e utilizzare le nuove tecnologie con "autonomia e responsabilità" nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.

Questa competenza indica il saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione ed è supportata da abilità di base nelle TIC **secondo il framework europeo Digcomp.**
Il curricolo così elaborato è organizzato secondo 5 aree di competenza:
1. Informazione e alfabetizzazione su informazione e dati
2. Collaborazione e comunicazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Risolvere problemi

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti, condividere opinioni e competenze; costruire relazioni virtuose.
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

Possiamo ricondurre a questa competenza quanto indicato nel profilo dello studente al termine del primo ciclo quando si legge che egli "ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo".

Tali aree di competenza rientrano anche nei traguardi di competenza dell'educazione civica per l'asse della cittadinanza digitale, dove si specificano Obiettivi formativi, competenze e abilità articolate nel corso del ciclo scolastico. Si ritrovano qui, invece, maggiori indicazioni di tipo metodologico-didattico che includono percorsi e strumenti da

utilizzare per raggiungere anno dopo anno gli obiettivi di competenza là indicati. L'azione didattica terrà conto di entrambi i curricoli in base al contesto formativo delle varie situazioni.

Le aree *di competenza digitale* secondo il *framework* europeo "Digcomp 2.1"

A) ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.			
CONTENUTO/ AZIONE	***Metodologia e tecniche di conduzione***	***Strumenti***	***Attività***
NAVIGAZIONE IN INTERNET	Scoperta Problem solving Ricerca-azione	Lim/digital Board – pc - tablet Internet Google Workspace for edu Google Maps, Earth, Google Art & Culture, Motori di ricerca Padlet, Wakelet e altre Web app Checklist e griglie di valutazione dei siti Schede di lavoro per webquest Schede di lavoro e siti per fact checking Sitografie	• Lettura e analisi di una pagina web • Utilizzo dei motori di ricerca • Utilizzo di parole chiave • Valutazione di siti internet • Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line • Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe • Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali • Reperimento immagini e loro attribuzioni • Cacce al tesoro nel web e Webquest strutturati • Analisi delle fake news
B) COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti, condividere opinioni e competenze; costruire relazioni virtuose.			
CONTENUTO/ AZIONE	***Metodologia e tecniche di conduzione***	***Strumenti***	***Attività***
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE IN RETE	Cooperative learning Elearning Ricerca-azione Writing & Reading Digital Storytelling Media education	Lim – pc - tablet Drive condivisi (collaborazione in cloud) Applicazioni collaborative di Google Workspace for education Google classroom (Classe virtuale) Wikispaces - Blog - Google Sites Internet Chat - forum Padlet e altre Web App collaborative	• Testi, storie, ricerche, costruzione di pagine a più mani (scrittura collaborativa) • Elaborazione grafica o multimediale a più mani • Pubblicazione contenuti in wiki, Google Sites, bacheche virtuali • Documentazione in rete e creazione di repository collaborative legate ad attività didattiche o progetti curricolari ed extracurricolari • Feedback e scambio tra pari e studenti-docente • Gruppi, forum e comunità di pratiche • Gestione di eventuali pagine social della scuola o di altri servizi (podcast…)

C) CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.			
CONTENUTO/ AZIONE	***Metodologia e tecniche di conduzione***	***Strumenti***	***Attività***
MULTIMEDIALITÀ	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group Project Based Learning (PBL) TEAL Flipped classroom Writing & Reading Workshop (WRW) Digital Storytelling Media education Laboratori di arte e artigianato digitale	Lim – pc- tablet - scanner - digital camera Programmi di videoscrittura Programmi per le presentazioni (Canva, Prezi, Power point) Paint – software per la grafica e l'editing foto Movie maker e strumenti per l'editing video Registratore di suoni - Audacity e strumenti per l'editing audio Wikispaces e Google Sites Youtube Internet Scratch Programmi e web app per ebook (bookcreator) Strumenti e web app per realtà aumentata e virtuale (CoSpaces, ThingLink) Strumenti per la modellazione 3D	● Storie multimediali ● Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico) ● Storytelling multimediale ● Oggetti didattici multimediali ● Filmati ● Produzione e rielaborazione di immagini ed opere d'arte ● Fotoritocco ● Ebook ● Podcast ● Infografiche ● Inserire attribuzioni corrette a materiale reperito online ● Creazione di un giornalino digitale e/o un sito Biblioteca scolastica innovativa ● Costruzione di progetti di realtà aumentata e virtuale ● Costruzione di modelli per la stampa 3D
SOCIAL READING	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group Writing & Reading Workshop (WRW) Digital Storytelling Media education	Lim – pc- tablet - scanner - digital camera Sito internet, blog e Google Sites Google Workspace for edu QRcode Programmi e webapp per presentazioni e videografica	● Book speed dating ● Twletteratura ● Videorecensioni e altre recensioni digitali ● Booktrailer ● Infografiche ● Manifesti parlanti ● Podcast ● Articoli per giornalino scolastico e/o sito Biblioteca scolastica innovativa

DOCUMENTAZIONE	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera	Lim – pc- tablet - internet Video camera, Fotocamera, Registratore di suoni Programmi e web app di editing (foto, video, audio)	● Documentari ● Giornalini on line ● Filmati ● Archivi in cloud ● Documentazione multimediale dei progetti

	Project Based Learning (PBL) TEAL Classe scomposta Writing & Reading Workshop (WRW)	Google Workspace for education Strumenti per e-portfolio (Seesaw, Google Sites, Google Drive) Archivi in cloud (Google Drive e Drive condivisi) Wiki Blog e Google Sites Sito web di istituto Programmi e web app per ebook Programmi e web app per documentazione e repository (Pearltrees, Drive, Dropbox) Programmi e web app per presentazioni (slideshow, padlet, blendspace, prezi, adobe spark, Canva…) Strumenti e web app per realtà aumentata e virtuale	● Presentazioni ● Ebook ● Repository digitali ● Mini siti o bacheche virtuali dedicati a progetti ● Percorsi di realtà aumentata e virtuale
PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Laboratorio di creazione e programmazione (atelier ed esperienze di fab lab)	Lim – pc- tablet Google Workspace for education Programma il futuro Code.org Materiali per coding unplugged Scratch BlueBoot Web app Sitografia di riferimento CoSpaces Schede elettroniche e relativo software Stampante 3D e software di modellazione	● Percorsi tecnologici e unplugged ● Codyway ● Pixel art ● Cody Roby ● Scratch e Scratch jr ● Robotica ed elettronica educativa ● App per coding ● Realtà aumentata e virtuale ● Progettazione e stampa 3D
4) SICUREZZA Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.			
CONTENUTO/ AZIONE	***Metodologia e tecniche di conduzione***	***Strumenti***	***Attività***
RISCHI **(cfr. area 2)**	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali incontri formativi	Google Workspace for education Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuri in rete…) Libri e pubblicazioni Schede didattiche	● Navigare sicuri: cyberbullismo, dipendenze, uso dei social network e sicurezza, frodi on line, adescamento... ● Azioni Generazioni Connesse ● Visione e discussione materiali campagne on line e di Polizia postale e delle Comunicazioni

	circle time Debate Writing & Reading Workshop (WRW)	Simulazioni, testimonianze, video	● incontri formativi e testimonianze ● Lettura e discussione di libri e pubblicazioni
NETIQUETTE E LINGUAGGIO DELLA COMUNICAZIONE ON LINE	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group Debate Writing & Reading	Google Workspace for education Manifesto della comunicazione non ostile Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuri in rete…) Libri e pubblicazioni Schede didattiche	● Lavoro su hate speech e linguaggio sui social ● Azioni Generazioni connesse ● Visione e discussione materiali campagne online ● Lettura e discussione di libri e pubblicazioni ● moduli su schede didattiche
PROTEZIONE DATI	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Debate Focus group Discussione	Google Workspace for education Tutorial dell'Animatore digitale e videotutorial Regolamenti di Istituto Sitografia di riferimento (Generazioni connesse, I super errori, Sicuri in rete…) Libri e pubblicazioni Schede didattiche	● Corretta gestione del proprio account di Istituto ● Corretta gestione del proprio dispositivo digitale ● Approfondimento dei regolamenti di Istituto ● Concetto di "impronta digitale" ● Privacy e protezione dati personali e identità ● Reputazione on line ● Azioni Generazioni connesse ● Visione e discussione materiali campagne online e di Polizia postale e delle Comunicazioni ● Lettura e discussione di libri e pubblicazioni
DIRITTI E COPYRIGHT (cfr. area 3)	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Writing & Reading Workshop (WRW)	Google Workspace for education Lim – pc- tablet Internet Google Regolamenti Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni Schede didattiche	● Copyright e "copyleft"– introduzione al diritto d'autore ● licenze e diritti di utilizzo ● citazione, omaggio, plagio ● citare le fonti (credits) ● libertà di stampa ● Contenuti educativi aperti ● Lettura e discussione di libri e pubblicazioni
5) RISOLVERE PROBLEMI Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.			

CONTENUTO/ AZIONE	*Metodologia e tecniche di conduzione*	*Strumenti*	*Attività*
IMPARO A STUDIARE	Brainstorming Tutoring Lavori a gruppo Lavori individuali Lavori a classe intera Focus group Flipped classroom Writing & Reading Workshop (WRW)	Lim – pc - tablet Google Workspace for education Internet Sitografia di riferimento Libri e pubblicazioni Programmi e web app per costruire mappe, schemi, tabelle, linee del tempo… (Cmap, Freemind, Timeline, Impress, Exelearning…) Enciclopedie, atlanti e dizionari on line	● Mappe concettuali ● Schemi, tabelle, grafici ● Presentazioni multimediali ● Abstract ● Web quest ● Ricerche ● Approfondimenti ● Citare le fonti ● Creare sitografie e archivi/repository
VERIFICA			
PERSONALIZZAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO METACOGNIZIONE	Lavoro individuale, a coppie, a gruppi	Lim - pc- tablet Wikispaces Internet Chat Wiki Posta elettronica Google Workspace for Edu Checklist e schemi per Autobiografie cognitive Rubriche di processo e di prodotto Google Sites	● Esercitazioni individuali - schede ● Approfondimenti ● Ricerche ● Autovalutazione con checklist, griglie e autobiografie cognitive ● Esperienze di peer evaluation ● Esercitazioni offline e online per le prove invalsi; per i giochi linguistici, logico e matematici Gioiamathesis e Bocconi; per le Olimpiadi di Problem Solving ● Prodotti per la partecipazione a eventi e concorsi (sul coding: iniziative di Programma il Futuro, Code week, Settimana del Rosa digitale, mese delle STEM, Scratch Day...) ● Compiti di realtà

CURRICOLO PRIMARIA (ALCUNE LINEE GUIDA PER LO SVILUPPO DELLE ATTIVITÀ)

Infanzia- Classe I Primaria (continuità)	
Aree e competenze **2. Creazione di contenuti** Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); Avvio al pensiero computazionale. *Metodologia*: favorire la curiosità, la scoperta, l'esplorazione concreta, il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze: Learning by doing; Cooperative Learning; peer tutoring; problem solving e debugging	***Conoscenze e abilità - strumenti*** **Informatica** Approccio all'utilizzo di un sistema operativo (windows – android) Utilizzo corretto mouse e tastiera Istruzioni sequenziali Utilizzo di semplici programmi di grafica e scrittura Primi approcci di robotica educativa Programmazione visuale a blocchi con comandi iconici Attivazione (con la mediazione dei genitori) dell'account scolastico personale e fruizione della posta elettronica Partecipazione (con la mediazione dei genitori) a videoconferenze con link di invito su piattaforma Meet di Google Workspace. Fruizione (con la mediazione dei genitori) di bacheche virtuali e contenuti multimediali preparati dagli insegnanti **Arte – Tecnologia – Scienze - Matematica - Motoria** Utilizzo di paint - disegno in pixel (pixel art) - passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post it, mattoncini Lego etc.) - L'artista su "Programma il futuro" Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged) Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby) Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Bee Bot) Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti di sequenza e ripetizione) scoperta della geometria e dello spazio attraverso forme e colori: Polidron traslucenti Codyway per percorsi ed istruzioni CodyRoby Set tappeto con tasselli QR Code Coding (Corso 1-2 "Programma il futuro") Creatività e storytelling (programmazione a blocchi con linguaggio iconico): Scratch jr. pavimento interattivo Campusplay Lego education animali **Italiano - Geografia - Inglese** Utilizzo di un programma di videoscrittura per scrivere semplici parole e frasi in maiuscolo e minuscolo Scratch jr e percorsi di coding unplugged - lego duplo storytales per raccontare storie Steam Park **Trasversale** Contare e mettere in sequenza

Classi II-III Primaria	
Aree e Competenze - **1. Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati (classe 3)** Primi approcci a identificazione e al recupero di informazione (parole chiave, ricerca immagini) **2. Creazione di contenuti** Creare contenuti in diversi formati e linguaggi (Multimedialità); Avvio al pensiero computazionale **5. Problem solving** Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale Adattare gli strumenti ai bisogni personali Innovare e creare usando la tecnologia METODOLOGIA Attività di approccio mediato dal docente, Learning by doing, Cooperative Learning, didattica dell'errore (debugging), tutoring, problem solving, uso di artefatti cognitivi	***Conoscenze e abilità - strumenti*** **Informatica** Utilizzo del sistema operativo (windows - android): creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla Utilizzo corretto di mouse e tastiera Paint per la grafica Videoscrittura (Word o Documenti Google) Programmazione visuale a blocchi: Coding (Corso 1 e 2 "Programma il futuro") Sperimentazione di progetti musicali già pronti su Makey Makey Gestione (con il supporto dei genitori) dell'account scolastico personale e fruizione della posta elettronica e del Drive condiviso Fruizione (con il supporto dei docenti/genitori) di bacheche virtuali e contenuti multimediali preparati dagli insegnanti **Arte – Tecnologia - Matematica - Motoria** Disegno su quadrettatura - utilizzo di paint (disegno in pixel /pixel art) - passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, perline e Pyssla, post it, mattoncini Lego…; animazione tridimensionale con Lego WeDo etc.) Uso di tabelle Elaborazione e manipolazione di immagini Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged) Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby) Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: es. Sapientino Doc, Bee Bot, Dash) Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti già introdotti, cicli "for" e "while") Codyway: i mostri dal codice - all'algoritmo al disegno Disegni con Scratch Scratch jr **Italiano -inglese - Cittadinanza** Dettati e testi al pc - Copiare una pagina con particolare attenzione alla formattazione Autocorrezione Storie multimediali Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico) Scrittura "codice" di comportamento (es. "Programma le regole") Cacce al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet

	Codyway: il testo regolativo per procedure per istruzioni e percorsi Percorsi tecnologici L'artista proposto da Corso 1 - Corso 2 Percorsi unplugged **Matematica** Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafi
Classi IV - V Primaria	

1. Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo Avvio a individuazione delle fonti e al rispetto delle attribuzioni Organizzazione delle informazioni **2. Comunicazione e collaborazione in rete (classe virtuale) –** Comunicare in ambienti digitali (seesaw-wikispaces), condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti. **3. Creazione contenuti** Creazione di contenuti digitali: storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale. Documentazione ed e-portfolio **4. Sicurezza** - Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. **5. Problem solving** Individuare problemi e risolverli con aiuto del digitale Adattare gli strumenti ai bisogni personali Innovare e creare usando la tecnologia	***Conoscenze e abilità - strumenti*** **Informatica** Utilizzo del sistema operativo (windows android): creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla - utilizzo contemporaneo di più schede e applicazioni Ricerca di immagini e informazioni in rete – Salvare e riutilizzare immagini reperite in rete - distinguere tra immagini proprietarie e immagine a licenza libera Utilizzo sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera Paint o Scratch per la grafica e per il fotoritocco Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione Corretta interazione in un documento collaborativo o nel Drive condiviso Corretto upload di un lavoro sul drive condiviso Strumenti di presentazione Foglio di calcolo (tabelle e funzioni semplici di calcolo) Inserire un link Uso di un browser Debugging di progetti (individuare e correggere errori, scrivere codici più concisi) e verifica progettazione con Scratch jr Programmazione visuale a blocchi Coding (Corso 3 e 4 "Programma il futuro") App per fare coding: es. Code Spark - The Foos; Kodable; Tynker e altri Gestione (con il controllo dei genitori) dell'account scolastico personale e fruizione della posta elettronica, del Drive condiviso o della Google Classroom Partecipazione (con il controllo dei genitori) a videoconferenze con link di invito su piattaforma Meet di Google Workspace Fruizione (con il controllo dei genitori) di bacheche virtuali e contenuti multimediali preparati dagli insegnanti Fruizione dei libri in formato digitale Login e logout dal proprio profilo personale Uso di QR-code reader **Arte – tecnologia - matematica - motoria - musica** Disegno su quadrettatura; paint o altri software di grafica (disegno in pixel / pixel art) - utilizzo di Scratch (disegno con grafica vettoriale) - passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (perline e Pyssla, post it, mattoncini Lego…; animazione tridimensionale con CoSpaces, etc.) Elaborazione e manipolazione di immagini; riproduzione di un'immagine con la tecnica della quadrettatura Esperienze semplici di elaborazione multimediale (combinando testo, immagini, suoni) Percorsi su griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby) Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged) Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Bee Bot, Dash, Ozobot, Lego Mindstorm) Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti già introdotti, condizioni, variabili, funzioni) Giochi di movimento con procedure e comandi

	Codyway: ricavare procedure per istruzioni e percorsi Percorsi tecnologici da Programma il futuro Percorsi unplugged Programma il futuro Progetti creativi con Scratch Progetti musicali e creativi con Makey Makey **Italiano - inglese - Cittadinanza** Dettati e testi al pc - copiare una pagina al pc seguendo la stessa formattazione Autocorrezione e revisione Videoscrittura creativa (testo e immagini) Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati Poesie multimediali (ricerca musica e immagini pertinenti al testo) Storie con Scratch Elaborazione e scrittura "codice" di comportamento (es. "Programma le regole"); procedure metodologiche Navigazione sicura e uso corretto social network (Progetto SOS internet) **Matematica** Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche Spesa totale unitaria – calcolo excel Elaborazione e scrittura procedure metodologiche Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafi **Storia - geografia – scienze** Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura carta o documento…) Presentazioni di argomenti studiati Mappe concettuali e schemi Webquest e approfondimenti Ricerche Creazione/Remix di progetti di Scratch (cambio di sprite, sfondo, testi) per esposizione di lavori fatti o creazione di quiz Percorsi esplorativi e caccia al tesoro nella città con il coding (Codyway e QR code)

CURRICOLO SECONDARIA (ALCUNE LINEE GUIDA PER LO SVILUPPO DELLE ATTIVITÀ)

Classe I - III secondaria di I grado	
1. **Informazione e alfabetizzazione nella ricerca dei dati** Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo Ricercare e valutare informazione, ad esempio riconoscendo provenienza, attendibilità, completezza e quindi qualità delle fonti; individuare fake news Definire, realizzare e valutare programmi e sistemi che modellano sistemi fisici e del mondo reale. Conoscere le basi della codifica e rappresentazione digitale dell'informazione. Capire i principi scientifici basilari del funzionamento di un computer, di internet e del web, dei motori di ricerca. **2. Comunicazione e collaborazione in rete (classe virtuale) –** Comunicare in ambienti digitali (seesaw-wikispaces), condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali,	***Conoscenze e abilità - strumenti*** **Trasversali** Corretta gestione dell'account scolastico personale e utilizzo delle applicazione di Google Workspace (posta elettronica, Drive condiviso Google Classroom e altri strumenti) Partecipazione a videoconferenze con link di invito su piattaforma Meet di Google Workspace Fruizione di bacheche virtuali e contenuti multimediali preparati dagli insegnanti Fruizione dei libri in formato digitale Login e logout dal proprio profilo personale Uso di QR-code reader e creazione di codici QR Copyright e licenze, attribuzione dei documenti e delle fonti iconografiche digitali e testi multimediali, repertori di immagini a licenza libera Ricerca online e motori di ricerca Controllo del lavoro assegnato nel Registro elettronico in sinergia con le famiglie **Tecnologia - competenze digitali trasversali** Recupero delle conoscenze e abilità della scuola primaria (utilizzo LIM, sistema operativo, creazione e salvataggio file e cartella, videoscrittura, foglio di calcolo, presentazioni interattive e slideshow, disegno in pixel e vettoriale, fotoritocco, collegamenti ipertestuali, cattura immagine, fluent typing) Ora del codice e corso Programma il futuro 20 ore (percorsi tecnologici e unplugged) Concetti di pensiero computazionale: astrazione; algoritmo; automazione; decomposizione; debugging; generalizzazione Concetti di coding: sequenze, cicli, condizioni, variabili, funzioni Debugging di progetti (individuare e correggere errori, scrivere codici più concisi) con Scratch e CoSpaces robotica ed elettronica educativa (SamLabs) Tinkering **Arte – educazione fisica - musica** Elaborazione e manipolazione di immagini; riproduzione di un'immagine con la tecnica della quadrettatura Creatività manuale e digitale

interagire e partecipare alle comunità e alle reti. **3. Creazione di contenuti digitali** Storie multimediali, presentazioni, filmati. Coding e pensiero computazionale. Conoscere i connettivi di base della logica booleana (and, or, not) e saperli usare nei programmi. **4. Sicurezza** Protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. Comprendere le dinamiche e le regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, attraverso cenni di diritto d'autore e principali licenze. **5. Problem solving** Imparare a usare meccanismi elementari di astrazione (funzioni e parametri) per la risoluzione di problemi. Apprendere per problemi e per progetti (risolvendoli con l'aiuto del digitale). Adattare gli strumenti ai bisogni personali. Innovare e creare usando la tecnologia.	registrazioni audio di qualità foto e videomaking Progetti creativi con Scratch e CoSpaces Progetti musicali e creativi con Makey Makey ed altre applicazioni digitali Scrittura musicale su file Percorsi in palestra e giochi di movimento e di esplorazione dell'ambiente con procedure e comandi Audio e video editing Creazione di repository digitali e mini siti con Google Sites Modellazione 3D ed utilizzo di software per la progettazione digitale Percorsi di Digital Heritage (strumenti digitali per lo studio, la valorizzazione e la comunicazione del patrimonio culturale) **Italiano - lingue straniere - Cittadinanza** Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, podcast Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati (ricerca musica e immagini pertinenti al testo) Storie con Scratch Elaborazione e scrittura "codice" di comportamento (es. "Programma le regole"); procedure metodologiche Regole uso cellulari e dispositivi per BYOD Coding e grammatica Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione on line - progetto Navigaresicuri: percorso formativo, produzione materiali informativi, manuali e guide Copyright e licenze, modelli e plagio Social reading, book trailer, recensioni digitali blogging (minisiti con Google Sites: biblioteca scolastica innovativa e giornalino digitale) Caratteristiche della socialità in rete, dimensione online e offline Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione (cittadinanza digitale) Prevenire incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni accessibilità, integrazione, pari opportunità Altre azioni previste nel Piano d'Azione dell'Istituto per il protocollo Generazioni connesse Percorsi di Digital Humanities **Matematica** Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche (es. geogebra o autocad junior) Algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi di flusso applicati al calcolo Foglio di calcolo per costruzioni grafici ed applicazioni indici statistici Elaborazione e scrittura procedure metodologiche Scrittura matematica nel digitale

Fonti :

- *Syllabus* di elementi di informatica per la scuola dell'obbligo - anno 2010 MIUR
- Indicazioni nazionali per il curricolo 2012 (Annali della Pubblica Istruzione)
- Piano Nazionale Scuola Digitale, ottobre 2015
- Legge n. 71 del 29 maggio 2017 *"Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo*".
- Indicazioni e nuovi scenari febbraio 2018 (testo)
- UNESCO, *Educare alla cittadinanza mondiale* (ed. italiana) 2018
- Raccomandazione del Consiglio d'Europa sulle competenze chiave (22 maggio 2018) (testo)
- GDPR - Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati - normativa europea su privacy (testo; guida) 25 maggio 2018
- MIUR, Decalogo sull'uso dei dispositivi mobili a scuola (testo)
- MIUR, Decalogo #basta bufale contro le fake news (testo)
- Manifesto della comunicazione non ostile (testo)
- Commissione per i diritti e i doveri relativi a Internet della Camera, *Dichiarazione dei diritti in Internet*
- Commissione Europea, DigComp 2.0: *The Digital Competence Framework for Citizens*, e successiva versione aggiornata DigComp 2.1 (traduzione italiana a cura dell'AGID)
- Generazioni connesse - Safer Internet Centre
- Sillabo per l'Educazione civica digitale (https://www.generazioniconnesse.it/site/it/educazione-civica-digitale/)
- National curriculum in England: computing programmes of study
- Curricolo4coding
- Patrizia Vayola - https://www.mindomo.com/it/mindmap/la-ricerca-in-rete-e-il-webquest-16ed869ac36c4c2385a3643280d15324
- Legge sull'Educazione Civica a scuola (agosto 2019) e Linee Guida (2020).