

Istituto Comprensivo Botrugno, Nociglia, San Cassiano e Supersano

Via Puccini n° 41 – C. A. P. 73040 Supersano (LECCE)

Sito Web: www.comprensivobotrugnonocigliasancassianosupersano.edu.it

Tel-Fax: 0833/822857

E-mail: LEIC8AH00Q@istruzione.it

Codice fiscale: 90018450750

Codice meccanografico: LEIC8AH00Q

leic8ah00q@pec.istruzione.it

CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO

Sommario

<i>Istituto Comprensivo Botrugno, Nociglia, San Cassiano e Supersano</i>	1
CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO	1
Premessa	2
SCUOLA DELL'INFANZIA CINQUE ANNI.....	3
SCUOLA PRIMARIA CLASSE PRIMA	4
SCUOLA PRIMARIA CLASSE SECONDA	5
SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA.....	6
SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUARTA	7
Cittadinanza Digitale.....	8
- Flipbook dedicato al Safer Internet Day per un uso consapevole delle tecnologie	8
- Manifesto delle parole ostili.....	8
- Video sulla sicurezza in rete e sulla Privacy online.....	8
- Protezione e sicurezza su internet	8
SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA	9
- Attività per favorire l'utilizzo delle nuove tecnologie digitali in modo consapevole e sicuro.	9
- Video "I consigli dei carabinieri per non cadere vittima dei pericoli della rete".	9
SCUOLA SECONDARIA CLASSE PRIMA	10
SCUOLA SECONDARIA CLASSE SECONDA	11
SCUOLA SECONDARIA CLASSE TERZA.....	13

Premessa

Considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e successiva revisione 2018), la **Competenza Digitale** viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Nella progettazione didattica la Competenza Digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline nella logica di un Curricolo Verticale.

Il Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo di Botrugno, Nociglia, San Cassiano e Supersano è stato elaborato nel rispetto del Curricolo di Educazione Civica d'Istituto, delle Competenze Chiave Europee del 2018 e del Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali **Modello Europeo DigComp 2.1**, non essendoci ancora, a livello nazionale, una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricula digitali.

Le nuove generazioni da sole non possono sviluppare abilità tecnologiche, senza pratiche didattiche mirate. La sola frequentazione tecnologica non può garantire una reale competenza digitale. È indispensabile oggi più che mai supportare bambine/i e adolescenti nell'apprendimento dell'utilizzo delle tecnologie per renderli più consapevoli delle potenzialità e delle criticità di cui esse sono portatrici.

SCUOLA DELL'INFANZIA CINQUE ANNI

Competenze Specifiche	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti/Attività		Verifica
<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la struttura e le funzioni di diversi strumenti multimediali. - Utilizzare le tecnologie digitali per giocare, svolgere attività. - Acquisire comportamenti corretti nell'utilizzo delle tecnologie digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere alcuni strumenti di comunicazione multimediali (Lim, tablet, computer, smartphone...) e le loro principali funzioni. 	<p>Partendo dalle conoscenze che i bambini possiedono sul tablet/cellulare e dalla consapevolezza della realtà multimediale in cui viviamo, si propongono attività didattiche di approccio al tablet per disegnare, per giocare e inventare storie.</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Osservazione diretta - Produzione di semplici disegni con Drawing Board / Sketch Pad - composizione di semplici percorsi/storie con i blocchi di programmazione visuale di Scratch Junior - Esecuzione di semplici percorsi sul tablet.
<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire comportamenti corretti nell'utilizzo delle tecnologie digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Distinguere il mondo virtuale da quello reale imparando a gestire le proprie emozioni (videogiochi). 	<p>Bambini reali in mondi virtuali. L'immagine di sé nell'era digitale</p>		<ul style="list-style-type: none"> - L'io corporeo con Sretch Pad

SCUOLA PRIMARIA CLASSE PRIMA

Competenze Specifiche	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti/Attività		Verifica
<ul style="list-style-type: none"> - Conoscere la struttura e le funzioni di diversi strumenti multimediali. - Utilizzare le tecnologie digitali per giocare, svolgere attività e acquisire 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare le parti di uno strumento multimediale, lanciare sul computer un comune programma di utilità. 	<ul style="list-style-type: none"> - Visione di filmati a tema, conversazioni. - Uso corretto dell'hardware e del software - Pronti... Partenza, il menu START. 		<p>Informatica come strumento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conosce le varie parti del computer: tastiera, mouse stampante). - Sa avviare e spegnere il computer <p>Informatica come mezzo</p>

informazioni. Programmazione di Tecnologia Descrittori di competenza - Individua, distingue e denomina le parti del computer (unità centrale, monitor, tastiera, mouse). - Utilizza il computer per eseguire semplici giochi.	- Sperimentare applicazioni di giochi didattici e semplici programmi di grafica (Paint) utilizzando correttamente i principali elementi hardware e software.	Accensione e spegnimento. - Il mouse, la funzione dei tasti dx/sx, la tastiera. - Patente Mouse, software per sviluppare e affinare l'utilizzo del mouse e il coordinamento oculo-manuale. - Presentazione e utilizzo di software didattici, di programmi videografica (Tuxpaint, Paint). - Copia, incolla e salva.		- Sa utilizzare semplici programmi/giochi didattici; - Sa avviare i programmi da utilizzare; sa aprire e chiudere un programma, il sistema operativo.
- Acquisire comportamenti corretti nell'utilizzo delle tecnologie digitali.	- Conoscere semplici regole di utilizzo degli strumenti multimediali per prevenire alcuni rischi (postura, distanza, tempo di utilizzo)	- Su con la schiena - Attenti alla vista - Compagno di giochi		Schede strutturate

SCUOLA PRIMARIA CLASSE SECONDA

Competenze Specifiche	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti/Attività	Applicazioni/Software	Verifica
- Utilizzare le tecnologie digitali per apprendere e comunicare. Programmazione di Tecnologia Descrittori di competenza - Usa il Pc per realizzare disegni liberi e geometrici	- Utilizzare le tecnologie digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati anche in modo creativo. - Interagire in	- Uso di software didattici. - Le voci del menu START per chiudere la sessione... - Le finestre, icona sì/icona no, nuova finestra da programmi.	Software - Paint/Tuxpaint; - Word su piattaforma Microsoft Teams;	- Formatta il testo in word secondo le indicazioni date (si può fare riferimento al tipo di carattere, dimensione carattere, grassetto, sottolineato, ecc...) - Accedi a Microsoft Teams con le tue credenziali - OneDrive.

<p>utilizzando i colori. -Scrive semplici testi di vario genere.</p>	<p>situazioni di Didattica digitale Integrata utilizzando la piattaforma scolastica.</p>	<p>- Uso dei principali programmi di videoscrittura (word su piattaforma Teams) e videografica (Paint/Tuxpaint) con i vari strumenti.</p> <p>- Esplorazione della tastiera, dei tasti numerici, dei tasti alfabetici.</p> <p>- Uso dei tasti freccia.</p> <p>- Svolgimento di attività on line su siti di particolare interesse didattico (Ivana, Colora, Baby flash, ecc.) per consolidare le competenze disciplinari.</p> <p>- Uso di un browser di navigazione (Google).</p>		
<p>- Adotta comportamenti corretti nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</p>	<p>- Rispettare le regole basilari durante l'utilizzo dei devices (postura, distanza da monitor e tempo di utilizzo)</p>	<p>- Su con la schiena - Attenti alla vista - Compagno di giochi</p>		<p>Scheda strutturata</p>

SCUOLA PRIMARIA CLASSE TERZA

Competenze Specifiche	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti/Attività	Applicazioni/Software	Verifica
- Utilizzare con responsabilità le	- Utilizzare le tecnologie	- Hardware e Software.	Software - Microsoft Teams	- Condividere documenti su

tecnologie digitali per informarsi, comunicare e partecipare alla vita sociale. Programmazione di Tecnologia Descrittori di competenza -Utilizza Internet come supporto allo studio e alla ricerca. -Adopera le principali procedure di Word.	digitali per ricercare, produrre ed elaborare dati anche in modo creativo. - Interagire in situazioni di Didattica digitale Integrata utilizzando la piattaforma scolastica.	- Uso di word on line su piattaforma Microsoft Teams. -Salvare un file su OneDrive - Esplorazione della barra degli strumenti, della tastiera, dei tasti numerici, dei tasti alfabetici. - Uso dei tasti freccia, della pagina su e pagina giù. - Inserire immagini nel documento Word. - Creare cartelle e salvare i documenti. - Uso di software didattici online e/o tramite cartella condivisa sul desktop.	- OneDrive - Word online	OneDrive. - Eseguire una ricerca con Google. - Scheda strutturata “Unisci l’immagine al nome esatto”.
- Manifestare spirito critico nell’utilizzo delle tecnologie digitali.	- Rispettare le regole basilari durante l’utilizzo dei devices (postura, distanza da monitor e tempo di utilizzo).	- Su con la schiena - Attenti alla vista - Compagno di giochi		Scheda strutturata

SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUARTA

Competenze Specifiche	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti/Attività	Applicazioni/Software	Verifica
- Utilizzare con responsabilità le tecnologie digitali per	- Utilizzare le tecnologie digitali per	- Uso di word on line su piattaforma	Software - Microsoft Teams - OneDrive	- Scheda strutturata “Riproduci il

<p>informarsi, comunicare e partecipare alla vita sociale.</p> <p>Programmazione di Tecnologia</p> <p>Descrittori di competenza</p> <p>- Scrive, revisiona e archivia testi, li manipola inserendo immagini, disegni e tabelle e accede alla rete per reperire informazioni.</p>	<p>informarsi su un argomento ed esprimere il proprio punto di vista.</p> <p>- Comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>- Cercare e selezionare sul computer un comune programma di utilità.</p>	<p>Microsoft Teams, esplorazione della barra degli strumenti, taglia, copia, incolla, annulla /ripristina, tabelle e bordi anteprima di stampa.</p> <p>- Barra di disegno, inserisci WordArt, ClipArt, elenchi puntati, numerati.</p> <p>- PowerPoint</p> <p>-Tabella a doppia entrata</p> <p>- Visione di filmati a tema.</p> <p>- Uso di un browser di navigazione per attività di ricerca, di studio, di gioco.</p>	<p>- Word online</p> <p>- Power point</p> <p>- Motore di ricerca Google</p>	<p>testo proposto in word rispettandone la formattazione ”.</p> <p>- Scheda strutturata “Numera in progressione la sequenza per creare una tabella”.</p> <p>-Scheda strutturata “Numera in ordine progressivo i passaggi per collegarsi a internet”.</p>
<p>- Manifestare spirito critico nell’utilizzo delle tecnologie digitali.</p>	<p>- Individuare le norme comportamentali da osservare, in relazione al contesto d’uso, per la tutela e la gestione dei dati personali propri e altrui.</p> <p>- Adottare modalità appropriate per salvaguardare il benessere psicofisico e promuovere</p>	<p><u>Cittadinanza Digitale</u></p> <p>- Flipbook dedicato al Safer Internet Day per un uso consapevole delle tecnologie</p> <p>- Manifesto delle parole ostili</p> <p>- Video sulla sicurezza in rete e sulla Privacy online</p> <p>- Protezione e sicurezza su internet</p>	<p>1. L’importanza delle parole</p> <p>2. La sicurezza in rete</p> <p>3. I contenuti digitali per bambini</p>	<p>- Prima parte</p> <p>Completa il flipbook con le regole per un uso consapevole delle tecnologie.</p>

	l'inclusione sociale negli ambienti digitali (netiquette).			
--	--	--	--	--

SCUOLA PRIMARIA CLASSE QUINTA

Competenze Specifiche	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti/Attività	Applicazioni/Software	Verifica
<p>- Utilizzare con responsabilità le tecnologie digitali per informarsi, comunicare e partecipare alla vita sociale.</p> <p>Programmazione di Tecnologia Descrittori di competenza - Utilizza strumenti informatici e di comunicazione per approfondimenti didattici.</p>	<p>- Utilizzare le tecnologie digitali per informarsi su un argomento ed esprimere il proprio punto di vista.</p> <p>- Comunicare e collaborare attraverso le tecnologie digitali.</p>	<p>- Cos'è l'informatica, il BIT alla base di tutti i processi informatici con due stati logici: 0 e 1.</p> <p>- Bit, Byte, Kilobite, Megabite, Gigabyte.</p> <p>- Cos'è un PC e cosa fa.</p> <p>- Chi entra e chi esce, Input e Output.</p> <p>- Hardware e Software.</p> <p>- PowerPoint, cos'è una presentazione.</p> <p>- Le opzioni per creare una presentazione in base a un modello, a una presentazione vuota.</p> <p>- Iper testi e collegamenti ipertestuali.</p> <p>- Navigare in internet, browser e provider (Tim...).</p> <p>- Bloccare una pagina web preferita sulla casella degli indirizzi.</p> <p>- Condividere documenti con OneDrive.</p> <p>- La posta</p>	<p>Software</p> <p>- Microsoft Teams</p> <p>- OneDrive</p> <p>- Word online</p> <p>- Power point</p> <p>- Excel</p> <p>- Internet</p>	<p>- Scheda strutturata "Leggi e segna Vero o Falso".</p> <p>- Scheda strutturata "Collega le icone alla funzione corrispondente".</p> <p>- Scheda strutturata "Numera in ordine progressivo i passaggi per realizzare una presentazione".</p>

		elettronica, la mail.		
- Manifestare spirito critico nell'utilizzo delle tecnologie digitali.	- Individuare le norme comportamentali da osservare, in relazione al contesto d'uso, per la tutela e la gestione dei dati personali propri e altrui. - Adottare modalità appropriate per salvaguardare il benessere psicofisico e promuovere l'inclusione sociale negli ambienti digitali (netiquette).	- Escape Game per la sicurezza in rete e per l'uso consapevole delle tecnologie. - Attività per favorire l'utilizzo delle nuove tecnologie digitali in modo consapevole e sicuro. - Video "I consigli dei carabinieri per non cadere vittima dei pericoli della rete".	- I dati personali - Il tempo di utilizzo delle tecnologie - Cosa fare in caso di bisogno	

SCUOLA SECONDARIA CLASSE PRIMA

Competenz e Specifiche	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti/Attività	Applicazioni/Software	Verifica
Utilizzare con responsabilità le tecnologie digitali per informarsi, comunicare e partecipare alla vita sociale. Competenz e chiave di cittadinanza	Riconoscere potenzialità e rischi legati all'uso dei social network Obiettivo di cittadinanza - Reperire informazioni e dati, funzionali ad attività di studio, utilizzando dispositivi	Programma Word per scrivere con diversificazione nella formattazione testi semplici; Inserire immagini, didascalie, pdf e file multimediali; Inserire e strutturare diversi tipi di tabelle e relativi grafici, collegamenti ipertestuali, link a risorse in rete.	- Il pacchetto office - Arduino (sensori e componenti vari per programmare un microcontrollore)	Test finali

-Utilizzare le tecnologie digitali con dimestichezza e spirito critico e responsabile , per apprendere e per produrre elaborati multimediali .	digitali. -Produrre elaborati digitali, utilizzando funzioni di base.	Programma Power Point Inserimento di diapositive e relativa formattazione, animazione delle diapositive, Realizzazione di presentazioni su argomenti delle varie discipline integrati da registrazioni vocali. - Cenni di coding		
Manifestare spirito critico nell'utilizzo delle tecnologie digitali	- Individuare norme comportamentali da osservare in relazione all'uso dei social network - Riconoscere l'influenza delle nuove tecnologie sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale (bullismo e cyberbullismo)	- Uso corretto di un Browser web	Cittadinanza digitale consapevole <i>Lezioni per la scuola secondaria di primo grado</i> Queste lezioni permettono di realizzare degli interventi completi in aula su come muoversi in Internet in modo consapevole e sicuro. https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-secondaria/introduzione <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare in rete in modo sicuro • Le mie attività digitali • Furti d'identità e truffe online 	

SCUOLA SECONDARIA CLASSE SECONDA

Competenz e Specifiche	Obiettivi di Apprendimento	Contenuti/Attività	Applicazioni/Software	Verifica
Utilizzare con responsabilità le tecnologie digitali per informarsi, comunicare e partecipare	Riconoscere potenzialità e rischi legati all'uso delle tecnologie digitali Obiettivo di cittadinanza	Programma Word per scrivere con diversificazione nella formattazione testi complessi, con la realizzazione di diagrammi e forme diversificate;	- MIT App Inventor, programmare sul computer e trasferire sul cellulare. - Il pacchetto office	Test finali

<p>alla vita sociale</p> <p>Competenz e chiave di cittadinanza</p> <p>-Utilizzare le tecnologie digitali con dimestichezza e spirito critico e responsabile , per apprendere e per produrre elaborati multimediali .</p>	<p>-Ricerca informazioni su argomenti di studio, utilizzando dispositivi e applicativi digitali.</p> <p>-Produrre elaborati multimediali, utilizzando gli strumenti informatici.</p>	<p>Inserire file multimediali interattivi; Inserire e strutturare diversi tipi di tabelle con formattazione interattiva. Realizzare collegamenti ipertestuali, link a risorse in rete.</p> <p>Programma Excell. Realizzazione di cartelle di calcolo con funzioni tra celle di tipo semplice. Realizzazione di grafici collegati alle celle di lavoro. Realizzare collegamenti ipertestuali, link a risorse in rete.</p>		
<p>Manifestare spirito critico nell'utilizzo delle tecnologie digitali</p>	<p>- Individuare norme comportamentali da osservare in relazione all'uso di servizi digitali, per la gestione dei dati personali</p> <p>- Valutare l'impatto delle nuove tecnologie sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale (bullismo e cyberbullismo)</p>		<p>Vedi sopra</p>	

SCUOLA SECONDARIA CLASSE TERZA

Competenz	Obiettivi di	Contenuti/Attivit	Applicazioni/Software	Verific
-----------	--------------	-------------------	-----------------------	---------

e Specifiche	Apprendimento	a'		a
<p>Utilizzare con responsabilità le tecnologie digitali per informarsi, comunicare e partecipare alla vita sociale</p> <p>Competenze chiave di cittadinanza</p> <p>-Utilizzare le tecnologie digitali con dimestichezza e spirito critico e responsabile, per apprendere e per produrre elaborati multimediali.</p>	<p>Analizzare contenuti digitali per ricercare opportunità di crescita personale e per orientarsi nella complessità del presente</p> <p>Obiettivo di cittadinanza</p> <p>- Organizzare informazioni provenienti da fonti diverse, utilizzando dispositivi e applicativi digitali, per comunicare e collaborare.</p> <p>-Produrre elaborati multimediali, selezionando risorse e strumenti digitali funzionali allo scopo.</p>	<p>Programma Power Point Inserimento di diapositive e relativa formattazione per presentazioni interattive, animazione delle diapositive, Realizzazione di presentazioni su argomenti delle varie discipline integrati da registrazioni vocali.</p> <p>Programma Excell. Realizzazione di cartelle di calcolo con funzioni tra celle di tipo complesso. Realizzazione di grafici collegati alle celle di lavoro. Realizzazione di collegamenti hardware esterni al foglio di calcolo al fine di monitorare grandezze fisiche nel tempo, con l'ausilio di grafici di restituzione temporale.</p>	<p>Il pacchetto office</p>	<p>Test finali</p>
<p>Manifestare spirito critico nell'utilizzo delle tecnologie digitali</p>	<p>- Individuare norme comportamentali da osservare, in relazione al contesto d'uso, per la tutela e la gestione dei dati personali, propri e</p>		<p>Vedi sopra</p>	

	altrui. - Avanzare ipotesi personali sul miglioramento dell'uso delle nuove tecnologie rispetto al benessere psicofisico e all'inclusione sociale (bullismo e cyberbullismo)			
--	---	--	--	--

Animatore e Team Digitale

(Giovanna Pappaccogli Gabriella De Fabrizio Giuseppina Santoro Vittorio Vergine Andrea Amato)