



**ISTITUTO COMPRESIVO STATALE "G.ZANELLA "**

Via A. Moro, 53 - 36066 SANDRIGO (Vicenza)

tel. 0444/659089 – COD. FISCALE 80017050248

E-mail: [viic85900e@istruzione.it](mailto:viic85900e@istruzione.it) – IC ZANELLA



## **CURRICOLO DIGITALE VERTICALE**

Questo curricolo verticale fornisce una guida generale per l'integrazione delle competenze digitali in tutte le fasi del percorso educativo. L'obiettivo generale è promuovere l'alfabetizzazione digitale e le competenze digitali degli studenti di ogni età nel nostro Istituto Comprensivo.

Il nostro Istituto favorisce inoltre:

- L'integrazione delle tecnologie digitali in tutte le materie, promuovendo l'apprendimento interdisciplinare.
- La formazione degli insegnanti per l'uso efficace delle tecnologie in classe.
- La collaborazione con le famiglie per garantire un uso sicuro ed educativo della tecnologia a casa.

Curricolo digitale – Scuola dell’INFANZIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA, L’ALUNNO:		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche, attività e elaborazioni grafiche con la supervisione dell’insegnante.</p> <p>Mette in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si orienta nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input</li> <li>- Muove correttamente il mouse, i tasti direzionali e invio</li> <li>- Apre e chiude un programma - Individua e apre icone</li> <li>- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico</li> <li>- Prende visione di lettere e forme di scritte</li> <li>- Prende visione di numeri e realizza numerazioni</li> <li>- Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli</li> <li>- Visiona immagini, filmati e testi multimediali</li> </ul>	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- i principali strumenti per l’informazione e la comunicazione presenti a scuola (PC, tablet, lavagna luminosa)</li> <li>- mouse, tastiera e schermo touch</li> <li>- modalità di interazione con i dispositivi digitali</li> <li>- le icone principali di Windows e Word</li> <li>- altri strumenti di comunicazione e loro usi (audiovisivi, tablet e smartphone, ecc.)</li> <li>- modalità di utilizzo della tastiera (freccie direzionali)</li> <li>- lettere, numeri e simboli sulla tastiera</li> </ul>

## Curricolo digitale – Scuola PRIMARIA

### Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	STRUMENTI
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.  1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.	L'alunno accede ai dati attraverso la semplice ricerca tramite parole chiave e trova le giuste informazioni.	Utilizzo dei motori di ricerca tramite parole chiave  Lettura di una pagina web  Selezione e confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali	Pc – tablet – Internet  Google Suite for Education  Motori di ricerca  Padlet  Canva
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	L'alunno salva i dati trovati e li organizza in modo semplice.	Utilizzo di Google Drive	Google Classroom

## Area 2. Comunicazione e collaborazione

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	STRUMENTI
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Con un supporto adeguato sceglie e identifica tecnologie semplici e mezzi di comunicazione per interagire in un determinato contesto	Utilizzo corretto di e-mail e ambienti virtuali di apprendimento (Google Classroom)	Pc – tablet – Internet
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Con l'aiuto di qualcuno utilizza semplici tecnologie digitali per condividere dati, informazioni e contenuti digitali.	Utilizzo di strumenti per la condivisione di dati, informazioni e contenuti: e-mail, Drive, documenti condivisi con le GoogleApps	Google Suite for Education Padlet
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	L'alunno utilizza in modo appropriato gli ambienti virtuali di apprendimento per partecipare alla vita scolastica e sociale.	Ambienti virtuali di apprendimento (Google Classroom)	
2.4 Netiquette	L'alunno distingue le semplici norme comportamentali e le modalità di comunicazione adatte durante l'utilizzo di tecnologie digitali.	Corretta gestione degli ambienti virtuali di apprendimento.	<i>Netiquette</i> di Istituto (Regolamento e Patto di corresponsabilità)  Google Classroom  Google Suite for Edu

### Area 3. Creazione di contenuti digitali

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	STRUMENTI
3.1 Sviluppare contenuti digitali	L'alunno crea, modifica e rielabora contenuti digitali in formati semplici.	Videoscrittura Creazione di presentazioni multimediali	Pc – tablet – Google Suite for Education Scratch
3.2 Programmare	Segue semplici elenchi di istruzioni per risolvere semplici problemi e compiti assegnati	Avvio al coding	Coding Unplugged

### Area 4. Sicurezza

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	STRUMENTI
4.1 Gestire l'identità digitale	L'alunno individua la propria identità digitale e descrive modi semplici di proteggerla.	Gestione e protezione dell'account scolastico (password).	Google Suite for Edu

### Area 5. Problem solving

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	STRUMENTI
5.1 Risolvere problemi tecnici	L'alunno individua piccoli problemi tecnici e ipotizza come risolverli.	Risoluzione di problemi tecnici a scuola, con la guida dei docenti	Pc – tablet – Rete internet Google for Education

## Curricolo digitale – Scuola secondaria di I grado

### Area 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	STRUMENTI
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Individua, spiega e soddisfa i propri fabbisogni informativi</p> <p>Svolge ricerche per trovare dati, informazioni e contenuti adatti negli ambienti digitali</p> <p>Elabora e seleziona strategie di ricerca adeguate alle esigenze</p>	<p>Utilizzo dei motori di ricerca tramite parole chiave</p> <p>Lettura e analisi di una pagina</p>	<p>Pc – tablet</p> <p>Internet</p> <p>Google Workspace</p> <p>Motori di ricerca</p> <p>Google Classroom</p>
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Analizza, confronta e valuta la credibilità e l'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>Analisi e selezione di fonti di vario tipo on line</p> <p>Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe</p> <p>Analisi delle <i>fake news</i></p> <p>Valutazione di siti internet</p>	
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<p>Organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali</p>	<p>Utilizzo di Drive</p> <p>Utilizzo dei sistemi di archiviazione degli ambienti virtuali di apprendimento</p>	<p>Pc – tablet</p> <p>Internet</p> <p>Google Workspace</p>

## Area 2. Comunicazione e collaborazione

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	STRUMENTI
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali	Interagisce attraverso le tecnologie digitali e sceglie i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto	Utilizzo corretto di e-mail e ambienti virtuali di apprendimento	Pc – tablet – Internet Google Workspace Google Classroom
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali	Sceglie tecnologie digitali appropriate per condividere dati, informazioni e contenuti  Cita correttamente le fonti	Utilizzo di strumenti e portali per la condivisione di dati, informazioni e contenuti.	Padlet
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	Partecipa al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di strumenti digitali	Ambienti virtuali di apprendimento	

<p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p>	<p>Utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri, anche per costruire risorse e conoscenza</p>	<p>Redazione di testi e presentazioni multimediali in ambienti collaborativi</p>	<p>Portali per l'interazione e la <i>gamification</i> (Canva, Padlet, Mentimeter, Kahoot!, Genially, Wordwall)</p>
<p>2.5 Netiquette</p>	<p>Applica le corrette norme comportamentali nella comunicazione digitale</p> <p>Adatta le strategie comunicative a destinatari differenti, tenendo conto delle diversità culturali e generazionali negli ambienti digitali</p>	<p>Lettura e comprensione della <i>Netiquette</i> dell'Istituto</p> <p>Creazione di regolamenti condivisi</p> <p>Corretta gestione della propria identità digitale</p> <p>Corretta gestione degli ambienti virtuali di apprendimento</p> <p>Corretto utilizzo della posta elettronica</p>	<p><i>Netiquette</i> di Istituto (Regolamento e Patto di corresponsabilità)</p> <p>Google Classroom</p> <p>Google Workspace</p>
<p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>Costruisce e gestisce una o più identità digitali</p> <p>Protegge la propria reputazione online</p> <p>Riconosce e controlla i dati che produce attraverso svariati strumenti, ambienti e servizi digitali</p>	<p>Gestione account scolastico</p> <p>Utilizzo corretto social media, prevenzione al cyberbullismo, privacy e reputazione on line</p> <p>Iniziative di sensibilizzazione per il <i>Safer internet day</i></p>	<p>Google Workspace</p>



### Area 3. Creazione di contenuti digitali

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	STRUMENTI
3.1 Sviluppare contenuti digitali	Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali	Videoscrittura Elaborazione di immagini Videomaking Creazione di presentazioni multimediali Creazione di ebook, podcast Creazione di mappe concettuali Creazione di linee del tempo multimediali e Tour virtuali	Pc – tablet – Internet Google Workspace Canva Videocamera e fotocamera Portali per l'interazione e la <i>gamification</i> (Mentimeter, Kahoot!, ...) Supermappe X Portali per linee del tempo: Sutori, Timeline, Google Heart
3.2 Rielaborare e integrare contenuti digitali	Modifica ed integra informazioni e contenuti creandone di nuovi	Manipolazione di immagini Video Editing Creazione di presentazioni multimediali a partire da un modello	Geogebra Book creator

3.3 Licenze e copyright	Comprende come le regole di copyright si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali	Ricerca sicura di immagini libere da copyright	internet
3.4 Programmare	Elenca semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice	Programmazione di base su schemi a blocchi anche con robot didattici  Impostazione di funzioni algebriche per il disegno di funzioni grafiche	Giochi matematici  Robot didattici  mBlock  Geogebra

#### Area 4. Sicurezza

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	STRUMENTI
4.1 Protezione dei dispositivi	Individua modi per proteggere dispositivi e contenuti digitali  È consapevole della presenza di rischi e minacce negli ambienti digitali	Utilizzo di password efficaci  Iniziative di sensibilizzazione per il <i>Safer Internet day</i>	Pc – tablet – Internet  Google Workspace

<p>4.2 Protezione dei dati personali e privacy</p>	<p>Protegge i dati personali e la privacy negli ambienti digitali</p> <p>Utilizza e condivide dati personali proteggendo se stessi e gli altri</p>	<p>Progetti con <i>Ca' Dotta</i> di Sarcedo</p> <p>Percorsi di educazione alla salute - contrasto alle dipendenze</p>	
<p>4.3 Protezione della salute e del benessere</p>	<p>Distingue e sa spiegare modalità per evitare i principali rischi per la salute e le minacce al benessere psico-fisico nell'utilizzo delle tecnologie digitali</p> <p>Sceglie modalità per proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali</p> <p>È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per il benessere e l'inclusione sociale</p>		

## Area 5. Problem solving

COMPETENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	STRUMENTI
5.1 Risolvere problemi tecnici	Individua e risolve i più comuni problemi tecnici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali	risoluzione di problemi tecnici a scuola, con la guida dei docenti	Pc – tablet – Internet
5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche	Individua le esigenze e seleziona gli strumenti digitali adeguati  Adatta e personalizza gli ambienti digitali secondo le proprie esigenze	Utilizzo delle classi virtuali	Google Workspace  Libri di testo in formato digitale
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento	Utilizzo di libri e ambienti di apprendimento digitali	
5.4 Identificare divari di competenza digitale	Riconosce la necessità di sviluppare la propria competenza digitale  Individua e coglie le opportunità di crescita personale offerte dalle tecnologie digitali	Attività di orientamento	Plan your future