

### 3.

## OBIETTIVO DEL PIANO: IL CURRICOLO DIGITALE

---

Il curriculum è stato elaborato dalla Rete Istituti Comprensivi di Trento e Aldeno Mattarello ed è articolato per bienni. Per ogni area di competenza (riferita al quadro *DigComp 2.1* secondo quanto espresso nella premessa) sono indicate conoscenze e abilità irrinunciabili e suggerite possibili attività/compiti/spunti di lavoro.

### **Sviluppo ed attuazione del curriculum digitale**

Alcune azioni di sviluppo del curriculum sono già in atto nell'Istituto *come pratica strumentale* che è stata consolidata nel periodo di Didattica a Distanza dell'a.s. 2019/20:

- nella scuola secondaria tutti gli studenti e le studentesse hanno un account istituzionale dall'a.s. 2015/16 e la posta elettronica è largamente utilizzata nella comunicazione docenti/studenti per invio/ricezione compiti e materiali, partecipazione a concorsi/gemellaggi, richieste varie; dall'a.s. 2016/17 in tutte le classi è utilizzato Calendar come Planning per la registrazione dei compiti; molti docenti hanno sperimentato l'uso della piattaforma Classroom ed altre app G-Suite per condurre il lavoro a distanza; la LIM è presente in tutte le classi e viene largamente utilizzata non soltanto come schermo, ma sempre più in modalità interattiva.
- nella scuola primaria l'account istituzionale studente/studentessa è stato introdotto nell'a.s. 2019/20 proprio con l'inizio diffuso della Didattica a Distanza e molti docenti e studenti hanno sperimentato diversi strumenti digitali quali G-Sites, G-Classroom, G-Calendar; l'uso della LIM, presente in tutte le classi, è abbastanza diffuso e sono presenti alcune sperimentazioni di attività di *coding*.

A partire dall'a.s. 2020-21, con l'introduzione del presente curriculum, si introduce *un'azione didattica vera e propria* che promuove lo sviluppo di competenze digitali nel quadro generale dei processi di insegnamento/apprendimento: in questo senso il curriculum digitale assume carattere orientativo nella programmazione didattica dei dipartimenti disciplinari e dei consigli di classe.

Il coinvolgimento di questi ultimi avviene secondo le seguenti azioni programmate nel corso dell'anno scolastico:

- Ogni dipartimento disciplinare dedica un momento specifico (almeno una seduta di dipartimento) all'analisi del curriculum digitale, individuando nella colonna "attività" relativa al proprio biennio le proposte che intende sviluppare (almeno una proposta di attività per annualità).
- Il dipartimento di Tecnologia della scuola secondaria integra e modifica i rispettivi PSI coerentemente con quanto previsto dal curriculum.
- Ogni consiglio di classe esplicita nel *Piano delle attività della classe* le attività programmate per promuovere la competenza digitale di studenti e studentesse, con riferimento a quanto indicato dal curriculum digitale, alle strumentazioni disponibili, alle competenze in possesso dei docenti.
- Le proposte dei dipartimenti e le scelte operate dai consigli di classe sono inoltrate alla Commissione *Piano Scuola Digitale* che elabora esempi di percorsi didattici (anche interdisciplinari) concreti e percorribili, mettendo a sistema anche quanto già sperimentato e fornendone traccia ai consigli di classe.

**CLASSE PRIMA E SECONDA SP – I° BIENNIO**

Area di competenza	Conoscenze	Abilità	Attività/Compito
<p><b>Alfabetizzazione su informazioni e dati</b></p>	<p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni: monitor, tastiera, mouse</p> <p>Conoscere la LIM</p>	<p>Individuare il tasto di accensione del computer</p> <p>Individuare il tasto di accensione/arresto del monitor</p> <p>Eseguire la procedura di arresto del PC</p> <p>Eseguire l'accensione/arresto della LIM</p> <p>Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer: <i>aprire e chiudere un'applicazione, trascinamento</i></p> <p>Usare i principali comandi della tastiera: <i>invio, spazio, maiuscolo, backspace, canc</i></p>	<p>Accendere il computer e il monitor</p> <p>Spegnere il computer nella maniera corretta</p> <p>Spegnere il monitor</p> <p><i>Se si tratta di un computer di classe, dare l'incarico di accensione e arresto di computer e monitor a turno, in modo che la procedura corretta venga acquisita</i></p> <p><i>Disegnare e/schematizzare le procedure di accensione e arresto</i></p> <p>Accendere e spegnere la LIM di classe o di aula specifica</p> <p>Scrivere parole con la tastiera</p> <p>Scrivere semplici frasi con la tastiera: per esempio semplici acrostici legati al nome di ogni bambino/bambina, in modo da utilizzare il maiuscolo e il tasto invio per andare a capo</p> <p>Scrivere parole con lettere distanti sulla tastiera (es. ciao)</p>

<b>Comunicazione</b>	Differenze tra PC, smartphone, tablet	Riconoscere le differenze di uso tra PC, smartphone, tablet	<i>Indagine in famiglia: cosa usano i miei genitori? cosa ho a casa?</i>
<b>Creazione di contenuti</b>		<p>Aprire un file di testo in un programma di videoscrittura</p> <p>Aprire un file in un programma per disegnare</p> <p>Aprire un software didattico</p>	<p>Scrivere lettere dell'alfabeto, scrivere semplici parole e semplici frasi</p> <p>Disegnare oggetti reali o fantastici usando le forme geometriche e colorarle</p> <p>Usare un software didattico per apprendere una sequenza di azioni</p>
<b>Sicurezza</b>			
<b>Problem solving</b>		<p>Esempio di compito di realtà al termine della classe seconda: <i>L'album degli animali fantastici</i></p> <p>Ogni bambino/a inventa un animale "fantastico" forme geometriche poligonali, lo disegna su carta e ne scrive il nome anch'esso inventato; ogni animale viene numerato</p> <p>Con un programma per il disegno si trasferisce il lavoro in digitale: gli animali sono disegnati usando le forme geometriche e il colore.</p> <p>Le immagini prodotte vengono impaginate in un album digitale (anche una semplice gallery).</p>	

		<p><u>Discipline coinvolte:</u> arte, italiano, matematica, scienze</p> <p><i>A partire del lavoro realizzato si può, anche stampando le immagini: costruire una storia, realizzare un memory, realizzare un gioco dell'oca, confrontare ogni animale fantastico con un animale reale</i></p>
--	--	---

### CLASSE TERZA E QUARTA SP – II° BIENNIO

Area di competenza	Conoscenze	Abilità	Attività/compito
<b>Alfabetizzazione informazione sui dati</b>	<p>Porta USB</p> <p>Monitor: cavo di alimentazione e di collegamento al PC</p> <p>Tastiera: lettere minuscole e maiuscole, tasti di punteggiatura, lettere accentate, tastierino numerico</p> <p>Mouse: tasto destro, funzione <i>selezionare</i></p>	<p>Creare una cartella e nominarla</p> <p>Aprire e chiudere un file</p> <p>Salvare con nome un file in una cartella</p> <p>Rinominare e cancellare un file</p> <p>Salvare con nome un file su supporto removibile</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione</p>	<p>Creare la propria cartella di lavoro</p> <p>Creare opportune sottocartelle all'interno della propria cartella di lavoro</p> <p>Nominare i file secondo regole stabilite</p> <p>Scrivere un indirizzo: url, indirizzo di posta elettronica</p> <p>Scrivere parole di ricerca</p> <p>Usare software didattici</p>

	<p>Dispositivi USB</p> <p>Cartella, file</p> <p>Tipi di file ed estensioni: testo, immagini, audio, video</p> <p>Regole per nominare un file</p> <p>Differenza tra file e applicazione</p>	<p>Riconoscere la differenza tra un file e un'applicazione</p>	
<b>Comunicazione</b>	<p>Browser</p> <p>Motore di ricerca</p> <p>Posta elettronica: account e servizi della scuola</p> <p>Social network: cos'è e a cosa serve</p>	<p>Riconoscere i browser più comuni (Mozilla Firefox, Google Chrome, Microsoft Edge...)</p> <p>Riconoscere vari motori di ricerca</p> <p>Riconoscere la differenza tra browser e motore di ricerca</p> <p>Individuare gli usi mail istituzionale</p>	<p>Creare una password sicura</p> <p>Accedere alla mail interna e servizi collegati</p>

<p><b>Creazione di contenuti</b></p>	<p>Videoscrittura</p> <p>Regole specifiche di punteggiatura</p> <p>Software di elaborazione immagini</p> <p>Software per disegno (esempio paint, tux paint)</p> <p>Browser</p> <p>Motore di ricerca</p>	<p>Utilizzare i primi elementi di formattazione: tipo di carattere, corpo, interlinea, allineamento, elenco puntato, per scrivere brevi testi.</p> <p>Trovare un browser ed utilizzarlo per accedere al web</p> <p>Effettuare una ricerca guidata</p> <p>Salvare immagini su PC</p> <p>Inserire un'immagine in un testo</p> <p>Modificare un'immagine</p> <p>Creare disegni con software dedicati</p>	<p>Scrivere una ricetta: titolo, ingredienti con elenco puntato, procedimento con elenco numerato, immagine significativa</p> <p>Scrivere testi corredati da immagini</p> <p>Disegnare con <a href="https://wordart.com/">https://wordart.com/</a></p>
--------------------------------------	---	---	--

<p><b>Sicurezza</b></p>	<p>Regole per password sicure</p> <p>Regole uso account e mail istituzionale</p> <p>Regole della comunicazione social</p>	<p>Gestire una password personale: sicurezza, “memorizzazione”</p> <p>Individuare cosa si può/non si può fare con la posta elettronica istituzionale</p> <p>Riconoscere le caratteristiche di un social network</p>	<p>Passaggio dalla password di primo accesso a quella personale</p>
<p><b>Problem solving</b></p>	<p>Coding</p>	<p>Esempi di compito di realtà:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creare un videogioco con <a href="#">Scratch</a></li> <li>- Realizzazione di un prodotto con testi ed immagini e/o disegni come: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Il ricettario</li> <li>✓ Diario di un’uscita didattica</li> <li>✓ Album di fiori e piante</li> <li>✓ I nostri sport preferiti</li> <li>✓ Attività in palestra</li> </ul> </li> </ul> <p>Discipline coinvolte: italiano, scienze, arte, tecnologia...</p>	



**CLASSE QUINTA SP E PRIMA SS1G – III° BIENNIO**

Area di competenza	Conoscenze	Abilità	Attività/compito
<p><b>Alfabetizzazione su informazione e dati</b></p>	<p>Hardware e software</p> <p>Dispositivi di input: tastiera, mouse, microfono, scanner, webcam</p> <p>Dispositivi di output: monitor, stampante, casse, cuffie</p> <p>Dispositivi di input/output: modem, chiavetta USB, tablet, smartphone</p> <p>Il sistema operativo e software applicativi</p> <p>Esempi di sistemi operativi (Microsoft Windows, GNU/Linux, macOS)</p>	<p>Riconoscere la differenza tra hardware e software</p> <p>Individuare dispositivi di input e di output</p> <p>Individuare dispositivi di input/output</p> <p>Riconoscere un software applicativo</p> <p>Riconoscere una web app</p>	<p>Costruire un cartellone con le periferiche di input e output, usando i volantini pubblicitari</p> <p>Realizzare un glossario con immagini</p>

	Esempi di software		
<b>Comunicazione</b>	<p>La Rete internet</p> <p>Web app</p> <p>Le Google app per la comunicazione: calendar, contatti, meet, classroom (primo approccio)</p> <p>Regole specifiche di scrittura di una mail: destinatario, oggetto, allegato</p>	<p>Utilizzare la rete internet per la ricerca di informazioni (con la guida dell'insegnante)</p> <p>Utilizzare la posta elettronica istituzionale per comunicare e inviare materiale nell'ambito dell'attività didattica e della comunità scolastica</p> <p>Utilizzare le Google app per la comunicazione</p>	<p>Scrivere varie tipologie di mail: utilizzando le regole specifiche di scrittura di una mail e le diverse tipologie testuali</p> <p>Inviare tramite mail varie tipologie di allegati</p> <p>Organizzare i contatti in opportune <i>etichette</i></p>
<b>Creazione di contenuti</b>	<p>Foglio di calcolo: tabella, formato cella (testo, data, numero, valuta, percentuale), ordinamento, formule per la somma e la media, trascinamento di una formula, formattazione di una tabella, grafico e sua</p>	<p>Organizzare un insieme di dati in una tabella</p> <p>Individuare il formato cella opportuno</p> <p>Formattare una tabella</p> <p>Applicare il comando di ordinamento</p>	<p>Creare tabelle</p> <p>Scrivere relazioni di un'esperienza</p> <p>Scrivere la recensione di un libro o di un film</p> <p>Scrivere un regolamento (di un gioco, di un'attività)</p> <p>Realizzare una presentazione su un argomento</p>

	<p>formattazione</p> <p>Presentazione: layout diapositive, inserimento casella di testo, inserimento immagini</p> <p>Le Google app per la creazione di contenuti: documenti, presentazioni, fogli, drive</p> <p>Funzione <i>condividi</i> in una Google app</p>	<p>Utilizzare le formule per il calcolo della somma e della media</p> <p>Rappresentare i dati di una tabella in un grafico</p> <p>Creare una presentazione con testi ed immagini</p> <p>Utilizzare la funzione <i>condividi con l'insegnante o un gruppo di lavoro</i></p>	<p>Realizzare un documento/presentazione di gruppo attraverso la funzione <i>condividi</i></p>
<b>Sicurezza</b>	<p>Regole di base relative all'autenticazione, alla sicurezza dei dati personali soprattutto rispetto ai virus e all'uso consapevole dei social network.</p> <p>Regole per uso di</p>		

	Google Meet		
<b>Problem solving</b>	Coding e pensiero computazionale.	<p>Eseguire semplici algoritmi di programmazione.</p> <p>Progettazione di semplici giochi o storytelling o istruzioni per il funzionamento di robot educativo.</p> <p>Esempio di compito di realtà al termine della classe V SP o classe prima ss1g: <i>Indagine statistica usando la classe o più classi parallele come campione</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>definire l'argomento e il campione</i></li> <li>- <i>costruire un breve questionario</i></li> <li>- <i>somministrare il questionario</i></li> <li>- <i>raccogliere i dati in un foglio di calcolo</i></li> <li>- <i>rappresentare i dati in grafici e tabelle</i></li> <li>- <i>analizzare i risultati</i></li> <li>- <i>costruire una presentazione</i></li> </ul> <p>Per alcuni passaggi si possono utilizzare file in condivisione</p> <p>Discipline coinvolte: matematica, italiano, tecnologia, altre a seconda dell'argomento scelto</p>	

**CLASSE SECONDA E TERZA SSPG – IV° BIENNIO**

<b>AREA di competenza</b>	<b>Conoscenze</b>	<b>Abilità</b>	<b>Attività/compito</b>
<p><b>Alfabetizzazione su informazione e dati</b></p>	<p>Sistemi di archiviazione: chiavetta USB, disco del computer, drive</p> <p>Estensione di un file e applicativi di riferimento</p> <p>Estensione pdf e sue specificità</p> <p>Esportare/convertire un file in pdf</p> <p>Stampante: impostazioni di stampa per diversi usi</p> <p>Scanner: forme di scansione</p>	<p>Utilizzare il sistema di archiviazione opportuno</p> <p>Utilizzare l'applicativo richiesto</p> <p>Salvare un file nel formato richiesto</p> <p>Salvare un file in formato pdf quando richiesto</p> <p>Scegliere l'applicativo opportuno</p> <p>Stampare un file in base alle impostazioni richieste</p> <p>Utilizzare le impostazioni di stampa</p>	<p>Le attività sono collegate alla creazione di contenuti</p>

	<p>Fotocamera e videocamera</p> <p>Piattaforme e sistemi di condivisione</p> <p>Terminologia specifica</p>	<p>opportuno</p> <p>Utilizzare le funzioni base di scanner, fotocamera, videocamera</p> <p>Caricare un file su una piattaforma</p> <p>Utilizzare la terminologia specifica</p>	
<b>Comunicazione</b>	<p>Posta elettronica: account personale e account istituzionale</p> <p>Browser</p> <p>Motori di ricerca: uso di filtri e di parole/frase chiave</p> <p>Piattaforme e sistemi di comunicazione/condivisione</p> <p>Google app per la comunicazione:</p>	<p>Utilizzare un account di posta elettronica in base al contesto di comunicazione</p> <p>Utilizzare un browser in base ad una richiesta</p> <p>Utilizzare i filtri di ricerca</p> <p>Individuare una parola/frase chiave da utilizzare per una ricerca di informazioni online</p> <p>Utilizzare le google app</p>	<p>Costruire un'attività di webQuest</p> <p>Riferimenti utili per tale attività sono in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) <a href="#">WebQuest</a></li> <li>) <a href="#">Il WebQuest come strategia didattica</a></li> </ul>

	<p>calendar, meet, sites, classroom, youtube</p> <p>Identità digitale</p> <p>Netiquette</p> <p>Caratteristiche di un sito web: aggiornamento, presenza di contenuti promozionali/pubblicitari, attendibilità delle informazioni</p> <p>Sito della scuola</p> <p>Siti di contenuti scolastici e culturali</p> <p>Siti delle istituzioni locali, italiane, europee, mondiali</p> <p>Terminologia specifica</p>	<p>di comunicazione in base ad una richiesta</p> <p>Riconoscere la specificità di un sito istituzionale</p> <p>Riconoscere se un sito web è aggiornato</p> <p>Riconoscere un sito web istituzionale</p> <p>Trovare informazioni online in base ad una richiesta</p> <p>Riconoscere contenuti pubblicitari</p> <p>Utilizzare il sito della scuola</p> <p>Utilizzare la terminologia specifica</p>	
<b>Creazione di contenuti</b>	<p>Videoscrittura: formattazione e impaginazione, stampa</p>	<p>Utilizzare formattazione e impaginazione di un testo in base ad una</p>	<p>Creare tabelle in un foglio di calcolo</p> <p>Rappresentare i dati di una tabella con un grafico</p>

	<p>Foglio di calcolo: tasti e formule per le quattro operazioni; approfondimento formule, trascinamento di una formula; tipologie di grafico, a barre e colonne, a torta, grafico cartesiano</p> <p>Presentazione: transizioni tra diapositive e inserimento di oggetti multimediali</p> <p>Mappa concettuale con strumenti base di applicativi per disegno, presentazione, testo</p> <p>Mappa concettuale con software specifici (un esempio: <a href="https://www.mindomo.com/it/">https://www.mindomo.com/it/</a>)</p> <p>Collegamento ipertestuale: collegamento</p>	<p>richiesta</p> <p>Inserire un insieme di dati in foglio di calcolo</p> <p>Organizzare i dati in una tabella in base ad una richiesta</p> <p>Individuare il tipo di grafico opportuno per rappresentare un insieme di dati</p> <p>Inserire oggetti multimediali in una presentazione</p> <p>Utilizzare gli strumenti base del disegno, testo, presentazione per costruire una mappa concettuale</p> <p>Utilizzare software specifici per costruire mappe concettuali</p> <p>Individuare la fonte di un dato o informazione</p>	<p>Scrivere relazioni di un'esperienza</p> <p>Scrivere la recensione di un libro o di un film</p> <p>Scrivere un regolamento (di un gioco, di un'attività)</p> <p>Realizzare una presentazione su un argomento</p> <p>Realizzare mappe concettuali come schemi per lo studio e il ripasso di un argomento</p> <p>Realizzare un documento/presentazione con collegamenti ipertestuali</p> <p>Realizzare un sito web con Google site</p> <p>Realizzare un questionario con Google moduli</p>
--	--	---	--



	<p>all'interno del file, collegamento esterno</p> <p>Google sites</p> <p>Google Moduli</p> <p>Copyright</p> <p>Fonte dei dati e delle informazioni</p> <p>Attendibilità delle informazioni</p> <p>terminologia specifica</p>	<p>Utilizzare la terminologia specifica</p>	
<b>Sicurezza</b>	<p>Identità digitale</p> <p>Dati personali e privacy</p> <p>Netiquette</p> <p>Regole sull'uso del web dei social network</p> <p>Terminologia specifica</p>	<p>Utilizzare la terminologia specifica</p>	

<b>Problem solving</b>	Pensiero computazionale: coding, processi risolutivi  Terminologia specifica	Esempi di compito di realtà al termine della classe seconda e terza SS1g: <ul style="list-style-type: none"> <li>- prodotto multimediale per un concorso</li> <li>- documentazione di un progetto/attività</li> <li>- indagine statistica</li> <li>- sito web di un'agenzia di viaggio inventata</li> <li>- videogioco</li> <li>- sito web per esame di stato</li> </ul>
------------------------	---	--