

CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO

I.C. GIUSEPPE BONAFINI – CIVIDATE CAMUNO

SCUOLA DELL'INFANZIA				
Anno/Biennio: alunni di 4/5 anni				
Prerequisiti: Il bambino padroneggia le prime abilità di tipo logico, inizia a interiorizzare le coordinate spazio- temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media e delle tecnologie in contesti ludici, con la supervisione dell'insegnante.				
Area competenza	Competenza	Attività	Evidenze	Livelli
Area 1 Alfabetizzazione su informazioni e Dati	1.1 - Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Cercare, riconoscere, denominare e selezionare app specifiche sulla LIM	Sa scegliere l'app e sa cliccare per aprirla	In via di prima acquisizione
			Sa eseguire l'attività richiesta	Base
Area 2 Comunicazione e Collaborazione	2.1 - Interagire attraverso le tecnologie digitali	Usare le tecnologie digitali e i linguaggi multimediali per giocare, guardare immagini e storie	Sa cliccare sull'app richiesta, sa farla partire, fermare e ricominciare	In via di prima acquisizione
			Sa interagire col gioco secondo le regole	Base
		Usare la funzione touch alla LIM	Sa agire direttamente sulla superficie interattiva (schermo touch screen) con le dita	In via di prima acquisizione
			Sa agire con la penna capacitiva	Base
Area 3 Creazione di contenuti digitali	3.1 - Sviluppare contenuti digitali	Muoversi nello spazio seguendo delle indicazioni	Sa interiorizzare con il corpo i riferimenti spaziali con oggetti, immagini e graficamente	In via di prima acquisizione
			Sa eseguire e rappresentare percorsi e traiettorie motorie su consegna	Base
		Creare e leggere un codice e seguire una sequenza con le frecce direzionali per progettare percorsi	Sa muoversi su una scacchiera già predisposta seguendo le frecce direzionali (es. <i>CodyRoby</i>)	In via di prima acquisizione
			Sa verbalizzare il percorso sulla scacchiera	Base
		Esegue le prime esperienze con le <i>Bee-Bot</i> e semplici dispositivi robotici	Sa accendere e spegnere il dispositivo	In via di prima acquisizione
			Sa programmare i dispositivi robotici per svolgere percorsi sulla scacchiera predisposta	Base
		Usare semplici programmi di grafica	Sa scegliere l'icona	In via di prima acquisizione
			Sa selezionare uno strumento, il colore. Esegue l'attività	Base
Area 4		Assumere una posizione corretta	Sa mantenere una postura corretta durante	In via di prima acquisizione

Sicurezza	4.3 - Proteggere la salute e il benessere	(mantenersi seduti, dritti e composti ai tavolini) e utilizzare gli strumenti in modo adeguato	l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia	
			Sa utilizzare ogni dispositivo nel modo adeguato, avendone cura Sa riporre ogni dispositivo in sicurezza dopo averlo utilizzato	Base
Area 5 Risolvere i problemi	5.3 - Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Descrivere in sequenza (istruzioni, procedure, diagrammi) le operazioni da compiere per svolgere un'attività	Sa verbalizzare e suddividere l'attività di facile comprensione ed esecuzione, in tante piccole sequenze	In via di prima acquisizione
			Sa mettere in ordine le sequenze: prima, durante, dopo	Base

RACCORDO SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA L'ALUNNO:

Riconosce e attiva le icone di un dispositivo dotato di touchscreen (LIM, tablet).
 Svolge semplici attività con programmi di grafica.
 Esegue giochi di tipo logico, linguistico, matematico e topologico.
 Sa muoversi nello spazio seguendo indicazioni / comandi.
 Esegue attività in unplugged.
 Utilizza con cura i dispositivi.
 È in grado di verbalizzare l'attività.

SCUOLA PRIMARIA				
Anno/Biennio: alunni di classe 1^a				
Area competenza	Competenza	Attività	Evidenze	Livelli
Area 1 Alfabetizzazione su informazioni e Dati	///	///	///	In via di prima acquisizione
			///	Base
			///	Intermedio
			///	Avanzato
Area 2 Comunicazione e Collaborazione	2.1- Interagire attraverso le tecnologie digitali	Utilizza le principali funzioni del computer	Sa accendere il computer	In via prima acquisizione
			Sa utilizzare il mouse (funzione del clic e trascinamento)	Base
			Sa utilizzare il mouse per aprire e chiudere un'icona	Intermedio
			Sa spegnere il computer usando il percorso corretto	Avanzato
		Usa il programma di grafica Paint per il disegno	Sa scegliere l'app <i>Paint</i> per il disegno	In via di prima acquisizione
			Sa scegliere lo strumento adatto per disegnare e colorare	Base
			Sa utilizzare la funzione riempimento, modificando i colori	Intermedio
			Sa salvare e chiudere l'app	Avanzato
Area 3 Creazione di contenuti digitali	3.4 - Programmazione	Applicare il linguaggio del coding in attività ludiche sia con il proprio corpo che con il supporto di strumenti tecnologici e dispositivi robotici	Sa eseguire con il corpo percorsi guidato dall'insegnante	In via di prima acquisizione
			Sa eseguire con il corpo percorsi leggendo autonomamente le indicazioni	Base
			Costruisce un percorso utilizzando le frecce direzionali	Intermedio
			Sa programmare un percorso per un dispositivo	Avanzato
			///	In via di prima acquisizione
Area 4 Sicurezza	///	///	///	Base
			///	Intermedio
			///	Avanzato
			///	In via di prima acquisizione
Area 5 Risolvere i problemi	///	///	///	Base
			///	Intermedio
			///	Avanzato
			///	In via di prima acquisizione

SCUOLA PRIMARIA

Anno/Biennio: alunni di classe 2^a e 3^a

Area competenza	Competenza	Attività	Evidenze	Livelli
Area 1 Alfabetizzazione su informazioni e Dati	1.1 - Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Utilizzare il motore di ricerca indicato per recuperare contenuti digitali	Sa riconoscere l'icona del desktop per accedere al motore di ricerca	In via di prima acquisizione
			Scrive negli appositi spazi le parole chiave dettate dall'insegnante per avviare la ricerca	Base
			Sa trovare la parola chiave utile per avviare la ricerca	Intermedio
			Sa muoversi nella ricerca base autonomamente	Avanzato
	1.3 - Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Recuperare dati, informazioni e contenuti	Sa riconoscere l'icona della lente di ricerca	In via di prima acquisizione
			Sa (utilizzando <i>cerca</i>) posizionarsi all'interno dello spazio di digitazione e scrivere	Base
			Attraverso la lente di ricerca sa trovare file/cartelle precedentemente nominati e salvati inserendo denominazione del file da recuperare	Intermedio
			Sa recuperare file attraverso la denominazione, l'estensione e icona, aprirli e trovare informazioni richieste	Avanzato
Area 2 Comunicazione e Collaborazione	2.1 - Interagire attraverso le tecnologie digitali	Saper utilizzare le principali funzioni di programmi di scrittura: <i>word</i> (o similare)	Sa scegliere tra altre l'app per la videoscrittura	In via di prima acquisizione
			Sa aprire un nuovo file e iniziare a scrivere liberamente	Base
			Sa redigere un documento scritto modulando gli stili di formattazione richiesti	Intermedio
			Sa correggere e <i>salvare con nome</i> il documento	Avanzato
Area 3 Creazione di contenuti digitali	3.4 - Programmazione	Applicare il linguaggio del coding in attività ludiche e con strumenti tecnologici e dispositivi robotici	Si muove con il corpo secondo percorsi direzionali dati	In via di prima acquisizione
			Legge sequenze di percorsi dati e in base alle indicazioni lette muove semplici dispositivi robotici	Base
			Usa semplici dispositivi robotici e, utilizzando le basi del linguaggio simbolico direzionale, ne programma i percorsi con l'aiuto dell'insegnante	Intermedio
			Usa semplici dispositivi robotici e, autonomamente, utilizzando le basi del linguaggio simbolico direzionale, ne programma e controlla i percorsi	Avanzato

Area 4 Sicurezza	4.1 - Proteggere i dispositivi	Utilizzare gli strumenti in modo adeguato	Pone il device sull'apposito spazio/tavolo adibito per il lavoro e lo utilizza avendo cura di non danneggiarlo	In via di prima acquisizione
			Dopo l'uso spegne seguendo la procedura corretta vari tipi di device	Base
			Dopo l'uso sa riporre e collegare il device nell'apposito spazio del carrello di ricarica	Intermedio
			Sa riordinare in apposite cartelle nominate i propri file in modo da lasciare agli altri utenti un desktop ordinato e pulito	Avanzato
Area 5 Risolvere i problemi	///	///	///	In via di prima acquisizione
			///	Base
			///	Intermedio
			///	Avanzato

SCUOLA PRIMARIA				
Anno/Biennio: alunni di classe 4^a e 5^a				
Area competenza	Competenza	Attività	Evidenze	Livelli
Area 1 Alfabetizzazione su informazioni e Dati	1.1 - Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Usare il motore di ricerca <i>Google</i> (o altri) per recuperare contenuti digitali (immagini, informazioni e dati) per realizzare elaborati didattici.	Sa riconoscere l'icona di <i>Google</i> sul desktop e accedere	In via di prima acquisizione
			Sa digitare il contenuto nella barra di ricerca	Base
			Sa entrare in uno dei siti proposti	Intermedio
			///	Avanzato
Area 2 Comunicazione e Collaborazione	///	///	///	In via di prima acquisizione
			///	Base
			///	Intermedio
			///	Avanzato
Area 3 Creazione di contenuti digitali	3.2 - Integrare e rielaborare contenuti digitali	Creare un file di <i>word</i> (o altri programmi di video-scrittura) con testo e immagini	Sa aprire un nuovo file ed iniziare a scrivere senza formattare	In via di prima acquisizione
			Sa redigere il documento modulando gli stili di formattazione suggeriti	Base
			Sa inserire immagini già salvate sul dispositivo	Intermedio
			Sa formattare un documento e posizionare le immagini in autonomia	Avanzato
		Utilizzare programmi di coding (es. Scratch)	Riconosce l'icona e vi accede	In via di prima acquisizione
			Sceglie il personaggio e lo sfondo	Base
			Sa muovere, con l'aiuto dell'insegnante, il personaggio con i comandi (avanti – indietro- destra – sinistra)	Intermedio
			Sa muovere, in autonomia, il personaggio con i comandi (avanti – indietro- destra – sinistra)	Avanzato
Area 4 Sicurezza	4.2 - Proteggere i dati personali e la privacy	Saper utilizzare username e password	Sa effettuare il login	In via di prima acquisizione
			Non condivide username e password	Base
			Non memorizza password e user name su dispositivi non personali	Intermedio
			Effettua il logout al termine dell'attività	Avanzato
Area 5 Risolvere i problemi	///	///	///	In via di prima acquisizione
			///	Base
			///	Intermedio
			///	Avanzato

RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA L'ALUNNO SA:

Area 1: individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo; trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online.

Area 2: archiviare dati, informazioni e contenuti in cartelle e/o file

Area 3: utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo); scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi (coding).

Area 4: utilizzare in modo appropriato gli strumenti ed essere consapevole della necessità di proteggere i propri dati d'accesso da un uso improprio eseguendo correttamente il login ed il logout.