

Curricolo Digitale Verticale

Riferimento: DigComp 2.2

(2022) Verso il DigComp 3.0

AREA 1	1. Informazioni e dati
	EVIDENZE ATTESE
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	<ul style="list-style-type: none">- Esplora immagini, suoni, video con guida- Riconosce i principali simboli e icone digitali
AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO DELLA SCUOLA PRIMARIA	A livello base e con l'aiuto di qualcuno <ul style="list-style-type: none">-Trova dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;-Individua e utilizza file all'interno del dispositivo.
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none">- Ricerca in maniera guidata informazioni in ambienti sicuri sia online che offline- Inizia a distinguere tra fonti affidabili e non - Organizza semplici file e cartelle
AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	<ul style="list-style-type: none">- Ricerca e confronta in modo critico le fonti - Sa valutare l'attendibilità delle fonti ufficiali riconoscendo le fake news.- Sa gestire dati e archiviarli su cloud

Area 2	Comunicazione e collaborazione
---------------	---------------------------------------

EVIDENZE ATTESE

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZI A	<ul style="list-style-type: none"> - Usa strumenti ludico-digitali di base - Collabora in attività ludico-digitali
AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO DELLA SCUOLA PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none"> - A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sa utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; - Conosce l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza piattaforme scolastiche (registro e classroom) - Conosce regole base di netiquette - Collabora online (documenti condivisi, bacheche)
AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	<ul style="list-style-type: none"> - Usa in modo consapevole e-mail e piattaforme - Collabora in progetti digitali (wiki, presentazioni condivise) - Conosce diritti/doveri del cittadino digitale
Area 3	Creazione di contenuti digitali

	EVIDENZE ATTESE
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	<ul style="list-style-type: none"> - Produce disegni, foto, suoni con app semplici - Racconta storie con immagini digitali con il supporto di un adulto.

AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO DELLA SCUOLA PRIMARIA	-Elenca ed esegue semplici istruzioni, in modalità sia
-Crea e modifica contenuti semplici unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;	
-Si esprime attraverso l'utilizzo di semplici strumenti digitali ;	<ul style="list-style-type: none"> -Riconosce un collegamento multimediale;

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none"> - Crea testi, immagini e semplici presentazioni multimediali - Rispetta il diritto d'autore (immagini libere) - Avvio a coding e pensiero computazionale (Scratch Jr, robotica educativa) -Sa utilizzare un collegamento multimediale per eseguire un'attività
AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	<ul style="list-style-type: none"> - Realizza prodotti multimediali complessi (video, podcast, presentazioni multimediali) - Applica copyright e licenze Creative Commons - Riconosce il concetto di programmazione (Es: Scratch, Arduino, robotica)
Area 4	Sicurezza

	EVIDENZE ATTESE
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZI A	<ul style="list-style-type: none"> - Inizia a familiarizzare con le regole di base per uso sicuro dei dispositivi -Riconosce le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;

AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO DELLA SCUOLA PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none"> -Individua semplici modalità per proteggere i suoi dispositivi e contenuti digitali; -Conosce, sperimenta e rispetta le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; -Sa indicare un caso di pericolo alle persone di riferimento; -Riconosce le informazioni personali di base in ambiente digitale;
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende importanza di password e privacy - Riconosce contenuti adatti/non adatti - Usa i dispositivi in modo equilibrato in ambiente controllato
AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	<ul style="list-style-type: none"> - Gestisce dati personali e impostazioni sicurezza - Previene rischi online (cyberbullismo, truffe) - Riflette su benessere digitale
Area 5	Risoluzione di problemi

	EVIDENZE ATTESE
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZI A	- Risolve semplici problemi con giochi digitali - Sperimenta soluzioni con tinkering
AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO DELLA SCUOLA PRIMARIA	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario è in grado di riconoscere i dispositivi e agirvi secondo le funzioni base
AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	- Risolve piccoli problemi tecnici (riavvio, collegamenti) - Usa strumenti digitali per soluzioni creative (coding, simulazioni) - Impara nuove app con supporto docente
AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	- Risolve problemi tecnici di base in autonomia - Applica strategie digitali al problem solving scolastico - Approfondisce l'uso di applicazioni in autonomia

ATTIVITA' CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA 1

- Esplora immagini, suoni, video con guida
- Riconosce i principali simboli e icone digitali

Attività:

- Osserva, descrive e verbalizza le immagini riprodotte su dispositivi digitali;
- Collega i suoni riprodotti dalle tracce audio alle fonti sonore originali;
- Associa movimenti con il corpo e gli strumenti ad un codice sonoro riprodotto;
- Riconosce un simbolo/ icona digitale e la associa alla funzione (Paint su tablet o su digital board)

AREA 2

- Usa strumenti ludico-digitali di base
- Collabora in attività ludico-digitali

Attività:

- Programma semplici percorsi di coding con l'utilizzo di robottini (Bee bot, Cubetto...)
- Esplora elementi naturali attraverso l'uso di microscopi digitali

AREA 3

- Produce disegni, foto, suoni con app semplici
- Usa immagini digitali per inventare storie con il supporto di un adulto.
- Risolve semplici problemi con giochi digitali
 - Sperimenta soluzioni con tinkering
 - Realizza semplici storie utilizzando elaborati grafici, voci e suoni prodotti dai bambini attraverso app (es. E-book Creator)
 - Realizza disegni con i programmi della digital board
 - Racconta storie seguendo le sequenze di immagini riprodotte su dispositivi digitali

AREA 4

- Inizia a familiarizzare con le regole di base per uso sicuro dei dispositivi
- Riconosce le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo (impedimento/ difficoltà/ emergenza)

Attività:

- Conversazione guidata sull'uso corretto degli strumenti digitali (accensione/spegnimento..)

AREA 5

- Risolve semplici problemi con giochi digitali
- Sperimenta soluzioni con tinkering

Attività:

- Esegue semplici percorsi di coding e verifica se il comando programmato è appropriato; reimposta il percorso correggendo l'errore
- Inventa e realizza semplici progetti utilizzando materiali strutturati e non (lego, materiali di recupero, componenti vari...)
- Realizza circuiti morbidi

SCUOLA PRIMARIA

ATTIVITA' PREVISTE

ITALIANO

AREE COINVOLTE: 1, 2, 3, 4, 5

Presentazioni multimediali (Power Point, Canva, Presentazioni Google) per esposizioni in classe, Kahoot per quiz, Google Moduli per domande a risposta chiusa o aperta, Documenti Google per scrittura di testi, Wordwall per esercizi di ortografia, grammatica e comprensione, Padlet per scrittura di poesie, Learning apps per esercizi di ortografia, grammatica e comprensione, ebook per lettura, Scratch per rappresentazione grafica animata delle storie, motori di ricerca per lessico, uso della classroom per compiti, condivisione di materiali e archivio della classe, libro digitale per utilizzo quotidiano dei testi, Youtube per diverse forme di rappresentazione della conoscenza.

MATEMATICA

AREE COINVOLTE: 1, 2, 3, 4, 5

Utilizzo di applicazioni didattiche per i quiz (Kahoot; Google Moduli), per sviluppare il pensiero logico, problem solving e competenze digitali (Bit 'n' Bricks; Scratch; Lego Spike, Cobites), per rendere l'apprendimento della matematica motivante e coinvolgente, favorire la verifica e l'autovalutazione attraverso esercizi di rinforzo e/o potenziamento (Wordwall; Learning Apps), per favorire la comprensione concreta dei concetti matematici, l'inclusione e la personalizzazione dell'apprendimento (YouTube Kids).

Utilizzo della Classroom per offrire uno spazio digitale in cui gli alunni possano trovare materiali e attività in modo chiaro e accessibile (compiti, condivisione di materiali), favorire l'apprendimento collaborativo, rendere più efficace il monitoraggio e la valutazione formativa, rafforzare il collegamento scuola-famiglia.

Libro digitale per l'utilizzo quotidiano dei testi e delle risorse interattive proposte dal libro.

SCIENZE

AREE COINVOLTE: 1,2,3,4,5

Realizzazione di presentazioni multimediali (Powerpoint, Canva, Presentazioni Google) per esposizioni in classe.

Utilizzo di applicazioni didattiche per i quiz attraverso domande a risposta chiusa o aperta (Kahoot, Google Moduli), per ricerche disciplinari (Documenti Google), per favorire la collaborazione e la costruzione condivisa del sapere attraverso giochi di gruppo, sfide interattive, esercizi di rinforzo e/o potenziamento (Wordwall, Kahoot, Learning Apps).

Utilizzo di motori di ricerca per approfondimento degli argomenti e ricerca di immagini.

Utilizzo della Classroom per compiti, condivisione di materiali, archivio della classe e lavori di gruppo.

Libro digitale per utilizzo quotidiano del testo in adozione e delle risorse interattive proposte. Youtube Kids e Focus Junior per approfondimenti, ricerche, suscitare curiosità e motivazione verso le scienze, promuovere l'apprendimento attivo e la discussione scientifica, favorire l'inclusione e la personalizzazione dell'apprendimento.

STORIA

AREE COINVOLTE: 1, 2, 3, 4, 5

Presentazioni multimediali (Power Point, Canva, Presentazioni Google) per esposizioni in classe, Kahoot per quiz, Google Moduli per domande a risposta chiusa o aperta, Documenti Google per ricerche disciplinari, Wordwall per esercizi di revisione degli argomenti, Learning apps per ripasso e approfondimento di contenuti disciplinari, Scratch per rappresentazione di quadri di civiltà o avvenimenti storici particolari, motori di ricerca per approfondimento degli argomenti e ricerca di immagini, uso della classroom per compiti, condivisione di materiali, archivio della classe e lavori di gruppo, libro digitale per utilizzo quotidiano del testo in adozione, Youtube per diverse forme di rappresentazione della conoscenza.

GEOGRAFIA

AREE COINVOLTE: 1, 2, 3, 4, 5

Strumenti utilizzati: Libro digitale, Google Earth, Google Maps, Windy, Wordwall per giochi individuali in piccolo e grande gruppo, Kahoot per quiz, Canva (solo con supporto di un adulto), Youtube, Learning Apps, Rai Scuola (video e documentari), National geographic Kids.

INGLESE

AREE COINVOLTE: 1, 2, 3, 4, 5

Libro digitale, Wordwall e LearningApps per giochi multimediali individuali, in piccolo e in grande gruppo, Book Creator per la creazione di libri digitali in L2 (strumento inclusivo perché prevede anche la traduzione in CAA), Kahoot e Quizlet per quiz, Google Moduli per prove in itinere, PowerPoint e Canva per presentazioni digitali, Genially per escape room, Padlet per la creazione di bacheche digitali in modalità flipped classroom, YouTube per video e canzoni, Google Earth l'osservazione dei luoghi tipici della cultura inglese.

MUSICA

AREE COINVOLTE: 1, 2, 3, 4, 5

Strumenti utilizzati: YouTube (ascolto e ricerca), applicazione tastiera del pianoforte (produzione individuale), Spotify (ascolto), Wordwall (Giochi multimediali), LearnigApps (giochi multimediali).

ARTE

AREE COINVOLTE: 1, 2, 3, 4, 5

Canva (per la creazione di manifesti, presentazioni di artisti e correnti artistiche), Daily Art (app per la conoscenza di artisti e opere), FlipaClip (per la creazione di animazioni disegnando fotogramma per fotogramma), YouTube (per la visione di tutorial di disegno), Lego Spike (per la costruzione di semplici elementi architettonici); fotoritocco creativo.

TECNOLOGIA

AREE COINVOLTE: 1, 2, 3, 4, 5

Documenti Google per sviluppare la competenza della scrittura digitale; Canva for Education per presentazioni.

Utilizzo di applicazioni didattiche per sviluppare il pensiero logico e creativo, problem solving e competenze digitali (Bit'n' Bricks; Scratch; Lego Spike, Cobites; Minecraft Education Edition).

Utilizzo di robot educativi (BlueBot; Codey Rocky; Mbot v1) e materiali per attività di Tinkering.

Utilizzo della Classroom per condivisione di materiali, archivio della classe e lavori di gruppo.

RELIGIONE

AREE COINVOLTE: 1, 2, 3, 4, 5

Strumenti utilizzati: Canva (presentazioni); visualizzazioni di video, immagini, mappe; ricerche con utilizzo di Google; youtube per visualizzazioni video e film a scopo didattico.

ATTIVITA' ALTERNATIVA

AREE COINVOLTE: 1, 2, 3, 4, 5

Strumenti utilizzati:

- Mattoncini Lego (modalità unplugged)
- Kit robotici (Lego SPike Essential, Photon, Codey Roby)
- Piattaforme di programmazione (Scratch Junior, [Code.org](https://code.org), Scratch, Octostudio)
- Google Moduli per quiz a risposta chiusa/aperta
- Google Classroom per la condivisione di documenti
- Google Presentazioni per creare contenuti multimediali
- Video, immagini disponibili online

EDUCAZIONE MOTORIA

AREE COINVOLTE: 1,2,4,5

Strumenti utilizzati: utilizzo di video e app a scopo didattico/dimostrativo, anche per l'inclusione (Youtube Kids, GoNoodle, Cosmic kids yoga) e video per sensibilizzare ad una corretta alimentazione.

Riflessione sui rischi per la salute derivanti da eccessivo utilizzo degli strumenti digitali e sedentarietà.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

ATTIVITA' PREVISTE

LETTERE

AREE COINVOLTE: 1,2,3,4,5

Utilizzo dell'applicazione Thinglink per la produzione di carte geografiche multimediali e interattive; utilizzo AI per la produzione di canzoni partendo da testo scritto dagli studenti; giornalino digitale di Istituto con Canva; presentazioni multimediali (ppt, Canva); ricerche webquest (scheda con domande); quiz con Kahoot, Wordwall, quiz geografici con Seterra, Toporopa; Ebook di favole a coppie con dialoghi; Ebook con raccolta di poesie; Ebook di storia e geografia; podcast di storia della letteratura italiana su Spotify; caccia al tesoro di geografia con enigmi da risolvere guardando Google Maps o Google Earth

MATEMATICA E SCIENZE

AREE COINVOLTE: 1,2,3,4,5

Matematica:

utilizzo di software di matematica dinamica (es GeoGebra); utilizzo di applicazioni didattiche (PhetColorado; Mathigon; ...); utilizzo di fogli excel per analisi di dati e creazione grafici; utilizzo AI (es. Poe) per verifica dei procedimenti e analisi dell'errore (ad es. photomat).

Scienze:

AREE COINVOLTE: 1,2,3,5

Utilizzo di applicazioni specifiche (ad es: zygote body; PhetColorado; tavola periodica online; stellarium...) e siti ufficiali (NASA jpl eyes; INGV; ...); produzione di contenuti con Canva e PowerPoint; utilizzo AI per ricerche e approfondimenti.

LINGUE

AREE COINVOLTE: 1,2,3,5

Presentazioni Google in L2

Canva in L2

Escape Rooms

Realizzazione di scenette e video con simulazioni di compiti di realtà in modalità di role playing

Giochi di ruolo anche in digitale

Utilizzo di strumenti digitali quali Kahoot, Learning apps etc

Attività con IA in particolare ChatGPT

Ricerche su Google e utilizzo pacchetto google

Proiezione e utilizzo di video in lingua su YouTube

Utilizzo dei social media in lingua (alcuni progetti d'esame)

Attività in didattica a stazioni

Utilizzo del libro digitale

MUSICA

AREE COINVOLTE: 1,2,3,5

Composizione e arrangiamento

Utilizzo di **software di notazione musicale** gratuiti come **MuseScore**, **Noteflight** o **app di composizione** come **GarageBand** (su dispositivi Apple) per scrivere e arrangiare brani. E'

possibile lavorare individualmente o in gruppo per creare melodie, armonizzazioni semplici o anche intere composizioni.

Registrazione e produzione audio

Utilizzo di **software di editing audio** come **Audacity** (gratuito e multi-piattaforma) o **Soundtrap** per registrare voce o strumenti musicali suonati in classe. In questo modo è possibile poi tagliare, mixare e aggiungere effetti, imparando i concetti base della produzione musicale e creando veri e propri podcast musicali o registrazioni.

ARTE

AREE COINVOLTE: 1,2,3

Utilizzo di AI per produzione di immagini

Utilizzo di Escape Rooms per riassumere/fissare concetti di storia dell'arte

Utilizzo del libro digitale

Visione di video didattici da Youtube

TECNOLOGIA

AREE COINVOLTE: 1,2,3,4,5

Approfondimenti di gruppo su alcuni argomenti con presentazioni multimediali (Power Point o Canva)

Ricerche su Google

Ricerca e visione video su You Tube per introdurre l'argomento di lezione (utilizzato anche per la Flipped Classroom)

Utilizzo del libro digitale (Ambiente D) per la realizzazione di Tavole di disegno geometrico e tecnico

RELIGIONE

AREE COINVOLTE: 1,2,3,5

Ricerche su Google

Wordwall

Presentazioni su Canva

Visualizzazione di video, immagini, mappe

SCIENZE MOTORIE

AREE COINVOLTE: 1,2,4,5

Utilizzo di video a scopo didattico/dimostrativo

Utilizzo di app di monitoraggio dell'attività fisica

Riflessione sui rischi per la salute derivanti da sovra-utilizzo degli strumenti digitali