



ISTITUTO COMPRESIVO - NOVOLI
SCUOLA INFANZIA - VIA E. MONTALE
SCUOLA PRIMARIA "O. PERLANGELI" – VIA DEI CADUTI
SCUOLA SECONDARIA I GRADO "F. CEZZI" – VIA L. MADARO

CURRICOLO VERTICALE DI CITTADINANZA DIGITALE



PREMESSA

La rivoluzione digitale che stiamo vivendo ormai da diversi anni, legata all'esplosione di dati, informazione e comunicazione, connettività e tecnologie, richiede nuove conoscenze ma soprattutto nuove consapevolezze.

Sviluppare le competenze digitali dei nostri studenti significa anche offrire loro una nuova dimensione di cittadinanza attiva e consapevole.

L'ISTITUTO COMPRENSIVO NOVOLI, in perfetta sintonia con le indicazioni provenienti dal Consiglio Europeo e dal MIUR ha progettato e realizzato un percorso di accompagnamento per i tre ordini di scuola, finalizzato allo sviluppo della competenza digitale, che deve diventare un traguardo formativo essenziale, secondo una logica di curricolo verticale, che si ponga l'obiettivo di:

- rispondere ai bisogni di conoscenza, di espressione e di comunicazione degli alunni;
- essere personalizzata, immersiva, integrata con le diverse tecnologie;
- aiutare i ragazzi a organizzare, riflettere, attribuire senso alla loro esperienza tecnologica;
- orientare a una nuova ecologia dei media verso la logica dell'integrazione, della non intrusività del mezzo,

dell'uso non passivo della tecnologia, ma di una esperienza tecnologica consapevole.

Per questo la scuola deve costruire degli ambienti di apprendimento in cui le tecnologie possano essere utilizzate con un atteggiamento di ricerca e collaborazione tra docenti e studenti al fine di favorire la comprensione critica, la "presa di coscienza" della complessità sociale e informativa, come il dialogo, la partecipazione e la costruzione di interessi comuni.

Da qui la necessità di dotare l'Istituto di un Curricolo Digitale, ossia di un percorso didattico progettato per sviluppare competenze digitali di facile replicabilità, utilizzo e applicazione e necessariamente verticale.

Un Curricolo Digitale con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare, declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere innovativo.

Gli alunni di oggi, i cosiddetti "nativi digitali" sono immersi nel paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza, cioè di maturare capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che hanno a disposizione, per un uso strategico degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni Nazionali non consente di declinare la competenza digitale con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave (nelle quali trovano riferimento sia le diverse discipline sia i campi di esperienza della Scuola dell'Infanzia): tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e tutti concorrono alla sua costruzione. Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ognuno. Accogliere il cambiamento e l'innovazione significa, in conclusione, riconoscere la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno diventa consapevole del proprio ruolo di "cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale. L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché "la scuola digitale non è un'altra scuola. È, più concretamente, la sfida dell'innovazione della scuola." (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale).

CURRICOLO VERTICALE

SCUOLA DELL'INFANZIA/PRIMARIA/SECONDARIA DI 1° GRADO

FONTI LEGISLATIVE

- Raccomandazioni del Parlamento Europeo 2006
- Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2018
- Indicazioni Nazionali per il Curricolo - Scheda certificazione delle Competenze
- Competenze Chiave Europee
- DIGCOMP 2.1

Dalle RACCOMANDAZIONI DEL CONSIGLIO DELL'UNIONE EUROPEA 2018 COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018)

“Competenza digitale: La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.”

Dalle INDICAZIONI NAZIONALI 2012 - Profilo dello studente al termine del 1° ciclo di istruzione

“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

Dal DIGCOMP_2_1 AREE DI COMPETENZA DIGITALE

1. **INFORMAZIONE:** identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.
2. **COMUNICAZIONE:** comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.
3. **CREAZIONE DI CONTENUTI:** creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.
4. **SICUREZZA:** protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.
5. **PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.

Dal DIGCOMP_2_1 DIMENSIONI DI COMPETENZA DIGITALE

1. INFORMAZIONI:

- 1.a. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali
- 1.b. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.c. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

2. COMUNICAZIONE:

- 2.a. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali
- 2.b. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.c. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.d. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.e. Netiquette
- 2.f. Gestire l'identità digitale

3. CREAZIONE DI CONTENUTI:

- 3.a. Sviluppare contenuti digitali
- 3.b. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.c. Copyright e licenze
- 3.d. Programmazione

4. SICUREZZA:

- 4.a. Proteggere i dispositivi
- 4.b. Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.c. Proteggere la salute e il benessere
- 4.d. Proteggere l'ambiente

5. PROBLEM-SOLVING:

- 5.a. Risolvere problemi tecnici
- 5.b. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.c. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.d. Individuare i divari di competenze digitali

Parole chiave

ACCOUNT ADESCAMENTO APP

BLOG CHAT

CYBERBULLISMO CITAZIONE DIRITTO D'AUTORE DOWNLOAD EMAIL

EMOJI FAKE

FOGLIO DI CALCOLO INTERNET IPERTESTO

LICENZA D'USO

LINK

MOTORE DI RICERCA NETIQUETTE NICKNAME PASSWORD PHISHING PIATTAFORMA PLAGIO

PRIVACY

SITO ISTITUZIONALE SOCIAL NETWORK SPAM

URL

WEBCAM

YOUTUBE

TRAGUARDI FORMATIVI

Al termine della Scuola dell'Infanzia	Al termine della Scuola Primaria	Al termine della Scuola Secondaria di 1° grado
<p>- Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie</p>	<p>- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</p> <p>- Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie</p> <p>- Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni</p> <p>- Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione</p>	<p>- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</p> <p>- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago</p> <p>- Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni</p> <p>- Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche</p>

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Scuola dell'Infanzia - alunni 5 anni

- ✓ Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti
- ✓ Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio
- ✓ Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer
- ✓ Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli
- ✓ Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici
- ✓ Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint)
- ✓ Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

CAMPI DI ESPERIENZA	AMBITI DISCIPLINARI	Al termine della Scuola dell'infanzia DESCRITTORI DI COMPETENZA
LA CONOSCENZA DEL MONDO	MATEMATICA SCIENZE TECNOLOGIA	L'alunno: <ul style="list-style-type: none">✓ dimostra interesse per giochi multimediali✓ si approccia con macchine e strumenti tecnologici✓ sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media✓ esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Scuola Primaria

CONOSCENZE

- conosce le parti principali di un computer e le sue funzioni;
- conosce le principali funzioni dei tasti della tastiera (lettere, numeri, spazio, invio, maiuscole-minuscole, segni di punteggiatura, cancellare);
- conosce le funzioni dei tasti del mouse e controlla il puntatore per trascinare e cliccare sugli oggetti interessati;
- conosce le funzioni di base dei programmi di grafica, di giochi didattici, di videoscrittura;
- conosce le icone dei programmi che utilizza e usa correttamente i comandi per aprire e chiudere tali programmi;
- conosce il sistema operativo utilizzato e i più comuni software applicativi;
- conosce le procedure per la produzione di testi, ipertesti, presentazioni, fogli di calcolo;
- conosce le procedure per l'utilizzo di reti informatiche (con supervisione dell'adulto) per ottenere dati e fare ricerche;
- conosce i sistemi di comunicazione mobile (e-mail, chat, social network...) e i rischi ad essi collegati;
- conosce la procedura per scaricare un documento (download);
- conosce la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- conosce la procedura per stampare un documento;
- conosce la funzionalità di blocchi logici sempre più complessi (coding).

ABILITA'

- conoscere e spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare del computer e di alcuni strumenti tecnologici ad uso didattico;
- conoscere e spiegare le funzioni dei principali tasti di una tastiera e del mouse, per sviluppare una buona coordinazione oculo-manuale;
- conoscere e utilizzare il sistema operativo installato e i software applicativi;
- utilizzare gli strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni e contesti operativi;
- conoscere e utilizzare correttamente le procedure per scaricare, salvare e stampare un documento;
- conoscere le potenzialità della rete Internet per l'informazione, la ricerca e la comunicazione e i rischi derivanti da un suo non corretto utilizzo;
- conoscere i principali sistemi di comunicazione mobile e i rischi (psicofisici e illegali) ad essi collegati;
- utilizzare il coding per organizzare percorsi o attività sempre più complessi.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PRIMARIA

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza	Al termine della classe quarta	Al termine della classe quinta
<p>Accendere e spegnere il computer e la Lim.</p> <p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse).</p> <p>Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.</p> <p>Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura</p> <p>Utilizzare correttamente il mouse.</p> <p style="padding-left: 40px;">Utilizzare la tastiera</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.</p> <p>Usare i principali comandi della tastiera.</p> <p>Aprire e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare programmi di videoscrittura ed disegno.</p> <p>Usare software didattici.</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Utilizzare il mouse e tastiera.</p> <p>Creare una cartella personale.</p> <p>Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</p> <p>Aprire e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Eseguire ricerche, on line, guidate.</p>	<p>Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</p> <p>Usare corsivo, grassetto e sottolineatura</p> <p>Colorare un testo</p> <p>Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo</p> <p>Usare la formattazione del paragrafo</p> <p>Inserire elenchi puntati</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Eseguire ricerche, on line, guidate.</p>	<p>Inserire bordi e sfondi Utilizzare la barra del disegno</p> <p>Inserire WordArt e Clipart.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.</p> <p>Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.</p> <p>Inserire tabelle</p> <p>Usare software di geometria (Dè clic, GeoGebra ...)</p>

		Costruire la linea del tempo in forma digitale.	Costruire la linea del tempo in forma digitale. Usare software di geometria	Navigare in Internet, attraverso un browser, in
--	--	---	--	---

		<p>Prendere visione del foglio di calcolo di Excel e delle sue principali funzioni.</p>	<p>(Dè clic, GeoGebra ...)</p> <p>Gestire righe e colonne di Excel.</p> <p>Inserire i dati nel foglio di lavoro.</p> <p>Conoscere PowerPoint e le sue funzioni principali.</p>	<p>alcuni siti selezionati.</p> <p>Conoscere i più comuni motori di ricerca.</p> <p>Creare un grafico con Excel</p> <p>Creare una diapositiva con PowerPoint inserendo immagini e/o audio e/o video.</p> <p>Creare un ipertesto.</p>
--	--	---	--	--

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

Al termine della Scuola Primaria, l'alunno:

- ✓ Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi
- ✓ Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer
- ✓ Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati
- ✓ Scrive ed invia autonomamente messaggi di posta elettronica, rispettando le principali regole dell'etiquette
- ✓ Sa utilizzare app e semplici software di vario tipo
- ✓ Costruisce presentazioni e semplici ipertesti
- ✓ Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza le reti per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni
- ✓ Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi
- ✓ Conosce i principi base del coding

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO Scuola Secondaria di 1° grado

CONOSCENZE

- utilizza le applicazioni tecnologiche più comuni e le relative modalità di funzionamento;
- utilizza i dispositivi informatici di input e output;
- utilizza sistema operativo, software e app (residenti e/o in cloud), con particolare riferimento ai prodotti anche Open source;
- utilizza con dimestichezza le procedure per la produzione e l'elaborazione di testi, dati, immagini e prodotti multimediali;
- produce artefatti digitali (di livelli di complessità commisurati al livello scolastico), utilizzando i programmi e le modalità operative ritenute più adatte al raggiungimento dell'obiettivo;
- utilizza e con dimestichezza le procedure per l'utilizzo della rete Internet per la ricerca di informazioni (motori di ricerca, cloud, e-mail, chat, social network, sistemi di comunicazione mobile, download...);
- è consapevole delle fonti di pericolo nell'utilizzo scorretto dei sistemi di comunicazione di massa, conosce e utilizza le procedure per gestire i propri account in funzione della sicurezza (virus e antivirus) e della privacy (password);
- utilizza con dimestichezza i programmi per il coding e la robotica.

ABILITA'

- utilizzare le tecnologie per l'informazione e la comunicazione per elaborare testi, dati numerici, immagini, video, per produrre artefatti digitali in diversi contesti e per espandere i contesti comunicativi;
- utilizzare con dimestichezza computer, periferiche e programmi applicativi;
- utilizzare materiali digitali per l'apprendimento;
- utilizzare correttamente i sistemi più comuni per la comunicazione di massa, riconoscere le potenzialità e i rischi connessi all'uso di tali tecnologie e della rete, saper gestire i propri account in funzione della sicurezza e della privacy;
- utilizzare correttamente e con dimestichezza i programmi per lo sviluppo del pensiero computazionale (coding e

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SECONDARIA di I GRADO

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza
<p>Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer</p> <p>Salvare i documenti anche su memoria rimovibile Utilizzare semplici programmi di grafica</p> <p>Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video</p> <p>Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali</p> <p>Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Usare software di geometria</p> <p>Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p> <p>Conoscere le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)</p> <p>Fruire di video e documentari didattici in rete</p>	<p>Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling)</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali</p> <p>Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo</p> <p>Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini, disegno tecnico</p> <p>Usare software di geometria</p> <p>Fruire di video e documentari didattici in rete</p> <p>Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p> <p>Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare</p>	<p>Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi</p> <p>Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling)</p> <p>Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo</p> <p>Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini e per disegno tecnico</p> <p>Usare software di geometria</p> <p>Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco</p> <p>Sviluppare il pensiero logico e algoritmico</p> <p>Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p> <p>Conoscere la struttura di base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione</p>

<p>Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p>	<p>Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p>	<p>Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo"</p> <p>"Output" in un sistema informatico</p> <p>Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni...</p> <p>Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica</p> <p>Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme</p> <p>Fruire di video e documentari didattici in rete Utilizzare i dizionari digitali</p> <p>Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p> <p>Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale di Internet per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.)</p> <p>Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive)</p>
--	---	---

SCUOLA dell'INFANZIA

- Giocare a riconoscere le vocali: *Il castello divocali*
- Giochi per imparare a maneggiare il mouse: *Patentemouse*
- Un gioco per memorizzare la posizione dei tasti sulla tastiera del computer: *ObiettivoQwerty*
- Creare puzzles con immagini, foto o disegni in modo facile e divertente: *PuzzleWizard*
- Imparare i giorni della settimana in italiano e inglese con l'aiuto di una rana colorata: *La ranaGermana*
- Percorsi, labirinti e lettura di semplici parole: *Talpabeta*
- Tanti giochi per imparare a usare il mouse: *PrimiPassi*
- Un programma che crea l'illusione di disegnare direttamente sullo schermo del Pc: *Scarabocchio*
- Un programma di disegno progettato per bambini, con tecniche molto semplici: *Drawing forchildren*

SCUOLE PRIMARIA e SECONDARIA di I GRADO

La conoscenza dei programmi base per la **scrittura**, la **presentazione**, il **calcolo** e il **disegno** costituisce la base per poter sperimentare le numerosissime App didattiche disponibili on line. La competenza nelle funzioni base di questi programmi, infatti, rende possibile l'adozione e l'utilizzo di altre applicazioni, sempre più complesse e strutturate.

ITALIANO E LINGUE STRANIERE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword, Writer di LibreOffice...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice... ..)
- Realizzazione di ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0...)
- **Digital Storytelling** (Issuu, Storybird...)
- Dizionari digitali
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, Rai scuola, Screencast-o-Matic...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weeschool, Fidenia...)
- Piattaforme per consultare, condividere e archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Libri digitali e audiolibri (Flipbook Maker Pro, Scriba EPUB...)
- Duolingo e altre App per le lingue straniere

STORIA – GEOGRAFIA - SCIENZE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice... ..)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0...)
- **Digital Storytelling** (Issuu, Storybird...)
- Linea del tempo digitale (Sutori, Frise Chrono, Tiki-Toki, Timetoast....)

- Atlante digitale, Google maps, Google earth, Celestia(planetario)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools,MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, Rai scuola, Screencast-o-Matic...)
- Piattaforme per consultare, condividere e archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia...)

ARTE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, FocusWriter, Abiword...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice...)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico4.0)
- **Digital Storytelling** (Issuu, Storybird...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, Rai scuola, Screencast-o-Matic...)
- Approccio all'editing video (Windows Live Movie Maker, Free Video Joiner...)
- Piattaforme per consultare, condividere e archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia...)
- Software specifici (Paint, Blender, Draw di LibreOffice, Draw di OpenOffice, Photoshop, Tux Paint, Animata per animare immagini statiche...)
- Lettura e opere d'arte dal web e dai ibridi digitali

TECNOLOGIA

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico4.0)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, Rai scuola, Screencast-o-Matic...)
- Piattaforme per consultare, condividere e archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia...)
- Software specifici (LibreCAD disegno tecnico, Dè clic, Scratch 2.0 - versione Off-Line, per la programmazione di tipo "semplificato" (programmazione "per blocchi logici")
- Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati

MUSICA

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico4.0)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, Rai scuola, Screencast-o-Matic...)
- Piattaforme per consultare, condividere e archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia...)
- Software specifici (MuseScore comporre musica usando note e pentagramma, Wavosaur editor audio)
- LMMS creare musica, Audacity registratore di suoni e per applicare effetti speciali, vanBasco per ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti

MATEMATICA e SCIENZE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)
- Strumenti per la raccolta dei dati, calcoli e formule e la loro elaborazione (Excel, Calc di LibreOffice, Calc di OpenOffice, Spreadsheets...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Software specifici (Dè clic, Geoboard... strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico4.0)
- Piattaforme per consultare, condividere e archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi online (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, Rai scuola, Screencast-o-Matic...)

ED. FISICA -RELIGIONE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)
 - Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico4.0)
 - Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
 - Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, Rai scuola, Screencast-o-Matic...)
 - Piattaforme per consultare, condividere e archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
 - Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi online (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia...)
-

Approvato dal Collegio dei docenti con delibera n. 84 del 30 novembre 2020

Approvato dal Consiglio di Istituto con delibera n. 65 del 30 novembre 2020
