



Istituto **C**omprensivo **M**anzoni-**P**oli

dove nasce il futuro www.comprensivomanzonipoli.gov.it email: baic85500x@istruzione.it

VIA C. ALBERTO, 35 - 70056 MOLFETTA (BA) C.M. BAIC85500X COD. FISC. 93423240725 - p.e.c.- baic85500x@pec.istruzione.it
1° C.D. Manzoni TEL/Fax: 080-3345931 /3341444 S.M. Poli TEL/Fax: 080-3380897 /3386133



CURRICOLO VERTICALE DIGITALE

Scuola dell'Infanzia- Plessi "Agazzi"- "Don Milani"- "Gagliardi Gadaleta"- "P. Harris"- "S. Pio"-

Dalle Indicazioni Nazionali

I discorsi e le parole:

Arricchire il vocabolario di termini tecnologici

Utilizzare il linguaggio multimediale come forma libera d'espressione.

La conoscenza del mondo

Esplorare direttamente oggetti e strumenti tecnologici

Immagini, suoni, colori:

Esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività.

I linguaggi a disposizione dei bambini, come la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione dei materiali, le esperienze grafico-pittoriche, **i mass-media**, vanno scoperti ed educati perché sviluppino nei piccoli il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà.

Il sè e l'altro:

Sviluppare l'autonomia operativa e di pensiero, sostenere la conquista dell'autostima, consolidare la capacità di scelte autonome e lo spirito critico.

Il bambino **si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione**, come spettatore e come attore. La scuola può aiutarlo a familiarizzare con l'esperienza **della multimedialità** (la fotografia, il cinema, la televisione, **il digitale**), favorendo un contatto attivo con i «media» e la ricerca delle loro possibilità espressive e creative.

dalle **Linee Guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica**

Il costante approccio concreto, attivo e operativo all'apprendimento potrà essere finalizzato all'inizializzazione virtuosa ai dispositivi tecnologici, rispetto ai quali gli insegnanti potranno richiamare i comportamenti positivi e i rischi connessi all'utilizzo, connessi con la progressione dell'età e dell'esperienza

ETA' 3-5 ANNI

3 anni/4 anni/5 anni

ALFABETIZZAZIONE SU
COMUNICAZIONE E DATI

Conoscenza delle possibilità di utilizzo di alcuni devices, in particolare di quelli touch.
Associazione delle icone delle app disegnate sui principali dispositivi al loro funzionamento
Conoscenza del funzionamento di alcune app (.....)
Uso delle icone presenti sullo schermo per utilizzare le app di interesse.

COMUNICAZIONE E
COLLABORAZIONE

Conoscenza e corretto uso dei termini riferibili a dispositivi digitali: aprire/chiedere, icone, link, pop up.....
Visione di immagini, opere artistiche, documentari.
Racconto di quanto visionato attraverso i dispositivi digitali.

CREAZIONE DI CONTENUTI
DIGITALI

Pensiero computazionale e coding: mettere azioni in sequenza/gli algoritmi; le istruzioni e i loro simboli; primi percorsi sulla "scacchiera".
Storytelling con utilizzo di supporti digitali e non (frece, simboli)

SICUREZZA
*Indicare attività e Campi di
esperienza e/o discipline
coinvolte)*

Le principali norme per la protezione della salute nell'utilizzo dei dispositivi digitali

RISOLVERE PROBLEMI

Individuazione e strategie di risoluzione di alcuni semplici problemi di non funzionamento dei dispositivi (es. Batteria scarica)

SCUOLA PRIMARIA- Plessi *Carlo Alberto. Giulio Cozzoli*

Dalle Indicazioni Nazionali:

Italiano: In particolare, l'insegnante di italiano fornisce le indicazioni essenziali per la produzione di testi per lo studio (ad esempio schema, riassunto, esposizione di argomenti, relazione di attività e progetti svolti nelle varie discipline), funzionali (ad esempio istruzioni, questionari), narrativi, espositivi e argomentativi. Tali testi possono muovere da esperienze concrete, da conoscenze condivise, da scopi reali, evitando trattazioni generiche e luoghi comuni. Inoltre, attraverso la produzione di testi fantastici (sia in prosa sia in versi), l'allievo sperimenta fin dai primi anni le potenzialità espressive della lingua italiana e apprende come sia possibile intrecciare e la lingua scritta con altri linguaggi, anche attraverso la produzione di testi multimediali.

Storia: Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, disegni, testi scritti e con risorse digitali.

Ricavare e produrre informazioni da grafici, tabelle, carte storiche, reperti iconografici e consultare testi di genere diverso, manualistici e non, cartacei e digitali. Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.

Geografia:

Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, all'Europa e ai diversi continenti, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc.).

Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed economici.

Matematica:

L'uso consapevole e motivato di calcolatrici e del computer deve essere incoraggiato opportunamente fin dai primi anni della scuola primaria, ad esempio per verificare la correttezza di calcoli mentali e scritti e per esplorare il mondo dei numeri e delle forme.

Musica: Articolare combinazioni timbriche, ritmiche e melodiche, applicando schemi elementari; le esegue con la voce, il corpo e gli strumenti, ivi compresi quelli della tecnologia informatica.

Arte e immagine L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).

Tecnologia

I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano ormai un elemento fondamentale di tutte le discipline, ma è precisamente attraverso la progettazione e la simulazione, tipici metodi della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi. Inoltre, per quanto riguarda le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e le tecnologie digitali, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione, alle conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi d'impiego, alle ricadute di tipo ambientale o sanitario, compito educativo cruciale che andrà condiviso tra le diverse discipline. Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile.

Indicazioni Nazionali e nuovi scenari: paragrafo 5.4 "Il pensiero computazionale"; paragrafo 6. Le competenze sociali, digitali, metacognitive e metodologiche.

Profilo dello studente

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

Profilo dello studente con integrazioni ed. civica: È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro. È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti. Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo. Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare. È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione. È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
ALFABETIZZAZIONE SU COMUNICAZIONE E DATI <i>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</i>	Conoscenza delle parti principali di un computer. Utilizzo corretto mouse e tastiera. Algoritmo per accendere/spegnere	Il sistema operativo Windows: creare un file e una cartella aprire/salvare/chiudere un file – drag and drop – copia e	Le funzioni base dei programmi di presentazione: Power Point, Presentazioni Google. Riconoscimento di	Videoscrittura: manipolazione di testi scritti, inserendo elementi grafici e revisione. Le impostazioni di accessibilità nei	I motori di ricerca e il loro funzionamento. Lettura e analisi di una pagina web. Le estensioni per la lettura a voce delle pagine web. Individuazione di informazioni

<p><i>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.</i></p> <p><i>Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</i></p>	<p>e un computer. Approccio all'utilizzo di un sistema operativo (Windows).</p>	<p>incolla. Videoscrittura e formattazione di semplici testi (Word o Documenti Google). La digitazione vocale e la lettura con la sintesi vocale nei documenti Google. Utilizzo di Google Earth per la ricerca di luoghi e paesaggi.</p>	<p>funzioni simili in diverse interfacce e sistemi operativi. Cacce al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in Internet. Utilizzo della ricerca vocale. Utilizzo autonomo della rete per prendere visione dei contenuti indicati dall'insegnante</p>	<p>documenti Google. Le funzioni avanzate dei programmi di presentazione: Power Point, Presentazioni Google. Le funzioni di base di un foglio elettronico per la creazione di tabelle e grafici. Criteri per la ricerca e la selezione di informazioni (ad es parole chiave - sitografia - procedure condivise di ricerca) rispetto ad un tema.</p>	<p>essenziali a partire da materiali multimediali dati in base a criteri dati e condivisi. Selezione di informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante. Confronto tra informazioni provenienti da fonti diverse, formazione di un'opinione personale.</p>
	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<p>COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p> <p><i>Interagire attraverso le tecnologie</i></p> <p><i>Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</i></p>	<p>Conoscenza dell'ambiente di apprendimento Classroom: primo accesso, Stream (chattare con le insegnanti e i compagni, trovare i file dei compiti), Lavori del corso (le</p>	<p>Conoscenza dell'ambiente di apprendimento Classroom: lo Stream (chattare con le insegnanti e i compagni, trovare i file dei compiti), il link per Meet, lavori del corso (le</p>	<p>Conoscenza dell'ambiente di apprendimento Classroom: funzione "da fare" per l'organizzazione dei compiti assegnati e delle loro scadenze; svolgere un compito o una verifica con</p>	<p>Conoscenza dell'ambiente di apprendimento Classroom: funzione "da fare" per l'organizzazione dei compiti assegnati/mancanti /completati e delle</p>	<p>Conoscenza dell'ambiente di apprendimento Classroom: ritirare un compito e rivederlo alla luce delle indicazioni date dall'insegnante, inserire link a contenuti di apprendimento, lavorare on line in gruppi. Il fenomeno del Cyberbullismo: le tutele e le azioni possibili.</p>

<p><i>Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali. Collaborare attraverso le tecnologie digitali. Operare seguendo i principi della Netiquette. Gestire l'identità digitale.</i></p>	<p>video lezioni, i compiti).</p>	<p>videolezioni e gli altri materiali), svolgere un compito.</p>	<p>Google moduli o Google documenti; restituire un compito.</p>	<p>loro scadenze. La posta elettronica per lo scambio di semplici messaggi. Informazione circa il fenomeno del Cyberbullismo</p>	
	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI</p> <p><i>Creazione di contenuti digitali</i></p> <p><i>Sviluppare contenuti digitali.</i></p> <p><i>Integrare e rielaborare contenuti digitali. Rispettare le regole su copyright e licenze.</i></p> <p><i>Utilizzare linguaggi e tecniche di programmazione.</i></p>	<p>Utilizzo di Paint e dei suoi strumenti per disegnare e colorare. figure geometriche - disegno in pixel (pixel art). Pensiero computazionale e coding: mettere azioni in sequenza/gli algoritmi; le istruzioni e i loro simboli; primi percorsi sulla "scacchiera". www.code.org Corso 1 lezioni</p>	<p>Dettati e testi al pc. Storie multimediali a più mani (documenti Google). Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico). Completamento di test e verifiche con Moduli Google. Pensiero computazionale e coding: percorsi sulla scacchiera (labirinto) anche contenenti</p>	<p>Programmi di presentazione per la rappresentazione dei lavori realizzati. Realizzazione di ebook a più mani. La costruzione di uno schema per la progettazione di un semplice artefatto digitale. Pensiero computazionale e coding: percorsi sulla scacchiera (labirinto) con parametri e variabili. debugging (correzione di errori)(www.code.org</p>	<p>Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati (Comic life, Powtoon) I diritti di utilizzo delle immagini e dei testi. Pensiero computazionale e coding: scrivere un programma per la realizzazione di giochi, canzoni o danze in www.code.org (Corso E). Utilizzo della</p>	<p>Remix, trasformazione, adattamento di contenuti esistenti per produrre un artefatto digitale</p> <p>VdBR: produzione, anche a più mani, di contenuti su argomenti di interesse. Pensiero computazionale e coding: scrivere un programma per la realizzazione di giochi in www.code.org (Corso F). Utilizzo della piattaforma Scratch: realizzazione di storie animate, giochi a quiz, videogiochi.</p>

	1-2-3-4-5-6-7)	ripetizioni e “cicli” (www.code.org Corso 1 lezioni 8-9-10-11-12-13-14 -15-16-17-18 Corso 2). Gioco della turista.	Corso 3). Introduzione a Scratch: Sprite e costumi, blocchi per il movimento.	piattaforma Scratch: situazioni e controllo. Produzione di semplici storie animate giochi con Scratch con animazioni, musica e colori.	
	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA
<p>SICUREZZA</p> <p><i>Proteggere i dispositivi.</i></p> <p><i>Proteggere i dati personali e la privacy.</i></p> <p><i>Proteggere la salute e il benessere.</i></p> <p><i>Proteggere l'ambiente.</i></p>	Le regole per la salute e la sicurezza nella fruizione dei dispositivi tecnologici.	Iniziale consapevolezza su tempi e modi ecologici di fruizione degli schermi digitali. Scoperta delle tracce digitali personali lasciate nella Rete.	Le classificazioni e le etichette del PEGI per scegliere applicativi e/o videogiochi adeguati alla propria età. Le regole di sicurezza per la navigazione in Internet.	La navigazione in Internet: le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto.. Conseguenze dell'utilizzo della propria ed altrui immagine in rete. Dati personali e altri dati: cosa comunicare e perchè.	Consumo consapevole dei contenuti mediali, iniziale riconoscimento di violazioni della privacy o utilizzi impropri della rete. Prima comprensione di come i linguaggi utilizzati dai mass media possano influenzare e direzionare le nostre scelte
	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA	CLASSE QUARTA	CLASSE QUINTA

RISOLVERE PROBLEMI		Risoluzione di semplici problemi tecnici o procedurali con l'aiuto dell'insegnante.	Elaborazione di semplici soluzioni a piccoli problemi nell'uso del pc.	La cura del dispositivo in utilizzo (ad esempio organizzare file/applicativi in cartelle, evitare download di applicativi sconosciuti ...)	Efficacia e produttività dell'interfaccia del device che si ha a disposizione (ad esempio creare account/profilo - scaricare e/o rimuovere applicativi - usare antivirus)
---------------------------	--	---	--	--	---

Scuola Secondaria di primo grado

Dalle Indicazioni Nazionali 2012

Italiano Ascolta e comprende testi di vario tipo «diretti» e «trasmessi» dai media, riconoscendone la fonte, il tema, le informazioni e la loro gerarchia, l'intenzione dell'emittente. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.). Usa manuali delle discipline o testi divulgativi (continui, non continui e misti), sitografia adeguata, nelle attività di studio personali e collaborative, per ricercare, raccogliere e rielaborare dati, informazioni e concetti; costruisce sulla base di quanto letto testi o presentazioni con l'utilizzo di strumenti tradizionali informatici. Legge testi letterari di vario tipo (narrativi, poetici, teatrali) e comincia a costruirne un'interpretazione, collaborando con compagni e insegnanti, anche in ambiente cloud. Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario. Produce testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.

Lingua Inglese Interagisce con uno o più interlocutori in contesti familiari e su argomenti noti. Legge semplici testi con diverse strategie adeguate allo scopo. Legge testi informativi e ascolta spiegazioni attinenti a contenuti di studio di altre discipline. Scrive semplici resoconti e compone brevi lettere o messaggi rivolti a coetanei e familiari. Individua elementi culturali veicolati dalla lingua materna o di scolarizzazione e li confronta con quelli veicolati dalla lingua straniera, senza atteggiamenti di rifiuto. Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti. Autovaluta le competenze acquisite ed è consapevole del proprio modo di apprendere. L'alunno comprende oralmente e per iscritto i punti essenziali di testi in lingua standard su argomenti familiari o di studio che affronta normalmente a scuola e nel tempo libero.

Descrive oralmente situazioni, racconta avvenimenti ed esperienze personali, espone argomenti di studio.

Seconda Lingua Comunitaria L'alunno comprende brevi messaggi orali e scritti relativi ad ambiti familiari. Comunica oralmente in attività che richiedono solo uno scambio di informazioni semplice e diretto su argomenti familiari e abituali. Descrive oralmente e per iscritto, in modo semplice, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente. Legge brevi e semplici testi con tecniche adeguate allo scopo. Chiede spiegazioni, svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante. Stabilisce relazioni tra semplici elementi linguistico-comunicativi e culturali propri delle lingue di studio. Confronta i risultati conseguiti in lingue diverse e le strategie utilizzate per imparare.

Matematica

L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo anche con i numeri razionali, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni. Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e ne coglie le relazioni tra gli elementi. Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza.

Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati.

Confronta procedimenti diversi e produce formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi.

Produce argomentazioni in base alle conoscenze teoriche acquisite (ad esempio sa utilizzare i concetti di proprietà caratterizzante e di definizione).

Sostiene le proprie convinzioni, portando esempi e controesempi adeguati e utilizzando concatenazioni di affermazioni; accetta di cambiare opinione riconoscendo le conseguenze logiche di una argomentazione corretta.

Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale.

Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi...) si orienta con valutazioni di probabilità.

Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà.

Scienze

L'alunno esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite e ricercate anche in Internet

Sviluppa semplici schematizzazioni, anche digitali, e modellizzazioni di fatti e fenomeni ricorrendo, quando è il caso, a misure appropriate e a semplici formalizzazioni.

Ha curiosità e interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.

Storia

L'alunno si informa in modo autonomo su fatti e problemi storici anche mediante l'uso di risorse digitali. Produce informazioni

storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. Comprende testi storici e li sa rielaborare con un personale metodo di studio. Espone oralmente e con scritture – anche digitali – le conoscenze storiche acquisite operando collegamenti e argomentando le proprie riflessioni.

Geografia Lo studente si orienta nello spazio e sulle carte di diversa scala in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche; sa orientare una carta geografica a grande scala facendo ricorso a punti di riferimento fissi. Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali. Riconosce nei paesaggi europei e mondiali, raffrontandoli in particolare a quelli italiani, gli elementi fisici significativi e le emergenze storiche, artistiche e architettoniche, come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare. Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.

Musica L'alunno partecipa in modo attivo alla realizzazione di esperienze musicali attraverso l'esecuzione e l'interpretazione di brani strumentali e vocali appartenenti a generi e culture differenti. È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali, nel confronto critico con modelli appartenenti al patrimonio musicale, utilizzando anche sistemi informatici.

Arte L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). È in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (opere d'arte, fotografie, manifesti, fumetti, ecc.) e messaggi multimediali (spot, brevi filmati, videoclip, ecc.).

Tecnologia Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale. Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato, in modo da esprimere valutazioni rispetto a criteri di tipo diverso. Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione. Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche, relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione.

PROFILO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

Dalle *Indicazioni Nazionali*

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. L'alunno utilizza con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio. È consapevole delle potenzialità, dei limiti e dei rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, con particolare riferimento al contesto produttivo, culturale e sociale in cui vengono applicate

dalle *Linee Guida in applicazione della Legge 92/2019*

È in grado di distinguere i diversi device e di utilizzarli correttamente, di rispettare i comportamenti nella rete e navigare in modo sicuro.

È in grado di comprendere il concetto di dato e di individuare le informazioni corrette o errate, anche nel confronto con altre fonti.

Sa distinguere l'identità digitale da un'identità reale e sa applicare le regole sulla privacy tutelando se stesso e il bene collettivo.

Prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.

È in grado di argomentare attraverso diversi sistemi di comunicazione. È consapevole dei rischi della rete e come riuscire a individuarli.

Discipline coinvolte: tutte

da decidere a priori quale disciplina, anno per anno, curerà un aspetto o lasciare al cdc di anno in anno questa organizzazione?

- I dipartimenti avranno cura di inserire applicazioni di lavoro specifiche graduando nel triennio le funzioni da apprendere ed usare

	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<p>ALFABETIZZAZIONE SU COMUNICAZIONE E DATI (Indicare attività e discipline coinvolte) <i>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</i></p> <p><i>Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.</i></p> <p><i>Gestire dati, informazioni e</i></p>	<p>Ricerca internet secondo: 1- Web quest 2-criteri di affidabilità delle fonti. 3-tutorial per procedure</p> <p>Google Earth: esplorazione dell'ambiente e ricerche</p> <p>MLOL: Alfabetizzazione e progetti lettura</p> <p>3-Trattamento dei dati (comprensione, selezione)</p> <p>4-organizzazione e conservazione in Drive</p>	<p>Ricerca in Internet: 1- identificare siti web, blog e database digitali da un elenco nel libro di testo digitale per cercare riferimenti bibliografici sull'argomento</p> <p>2-Utilizzando un elenco di parole chiave ed etichette generiche disponibili nel libro di testo o altra fonte, individuare quelle che potrebbero essere utili per trovare riferimenti bibliografici sull'argomento della relazione.</p> <p>3-Trattamento dati (Selezione, comprensione, rielaborazione e organizzazione delle informazioni) Conservazione Dati in Drive 4- Creare playlist di studio in Youtube 5- Realizzare questionari con Moduli Google</p>	<p>Ricerca informazioni su siti istituzionali anche per scopi pratici (carta identità, informazioni sanitarie, viaggi all'estero, ecc)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organizzare con post-it digitali e online sul mio tablet una lista di parole chiave ed etichette utili per trovare riferimenti bibliografici inerenti l'argomento della relazione. 2. Accedere a siti web, blog e database digitali per trovare riferimenti bibliografici inerenti l'argomento di una relazione, utilizzando qualunque ambiente digitale, sia quello abituale che ambienti nuovi (sistemi operativi, app, dispositivi), riconoscendo dati spazzatura
	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

(Indicare **attività** e discipline coinvolte)

Interagire attraverso le tecnologie

Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

Collaborare attraverso le tecnologie digitali.

Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali

Operare seguendo i principi della Netiquette.

Gestire l'identità digitale.

Usare la **mail** istituzionale per organizzare la comunicazione (**etichette**)

Usare le **piattaforme didattiche** (Classroom-Hubsuola- ecc) per gestione dati e per comunicare con la comunità dei docenti e degli studenti

Usare documenti Google per condividere informazioni
Presentazioni Google per presentare un lavoro di gruppo

Usare:
1. Presentazioni Google per promuovere il programma del Sindaco e della giunta della Classe
2. Moduli Google per eleggere rappresentanti/ creare sondaggi su comportamenti

ID, password, login e autenticazione
Tutela delle credenziali

Modificare, integrare informazioni e contenuti in un corpus di conoscenze, citando fonti.

Organizzare e condividere contenuti generando QRcode o incorporando in classroom i codici di piattaforme

Decostruzione dei messaggi e del funzionamento dei media. Individuazione dei processi di significazione.(Comunicazione on line pubblicità-video)

Comunicare dati, eventi, messaggi usando infografiche, programmi di grafica (Canva, Adobe spark)

Creare Timeline (Storia) Timetoast-TimeLine Js Sketchup (Tecnologia)

Produzione di semplici video tutorial con Screencast-O- matic su argomenti/procedure di lavoro/studio

Fare ricerche su comportamenti e opinioni per UDA di cittadinanza attraverso Moduli Google Come richiedere la carta d'identità elettronica ed ottenere i servizi digitali (firma, pagamenti, ecc)

Utilizzare blog o forum (Google Gruppi) per la promozione di progetti/ divulgazione di idee

		Web Reputation	
	CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA	CLASSE TERZA
<p>CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI <i>(Indicare attività e discipline coinvolte)</i></p> <p><i>Creazione di contenuti digitali</i></p> <p><i>Sviluppare contenuti digitali.</i></p> <p><i>Integrare e rielaborare contenuti digitali. Rispettare le regole su copyright e licenze.</i></p>	<p>Comunicare dati, esperienze in un video o foglio elettronico Presentare contenuti nel rispetto del copyright e delle licenze /inventare storie (anche i progetti elaborati con Code.org)</p> <p>Creare presentazioni in Google Earth (Geografia)</p> <p>Geogebra (matematica)</p> <p>Realizzare una relazione integrando dati, immagini e video, citando le fonti e secondo le regole del copyright</p> <p>Pensiero computazionale- Coding (Interdisciplinare) Funzionalità di Scratch:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Operatori matematici 2. Suono 3. (Arte)L'artista binario (code.org _lezione 19) 	<p>Conoscere e gestire i diritti d'autore e le licenze d'uso nella creazione condivisa di prodotti digitali.</p> <p>Organizzare conoscenze in Google sites</p> <p>Organizzare e presentare contenuti usando Prezi piattaforme per il digital storytelling</p> <p>Creare presentazioni attraverso piattaforme dedicate</p> <p>Usare gli applicativi noti per comunicare informazioni o per interagire con la piattaforma VDRB, seguendo strategie comunicative adatte al pubblico di riferimento. Fake news e la Carta di Treviso</p>	<p>Creare presentazioni con hypervideo</p> <p>Rielaborare conoscenze in giochi in realtà aumentata</p> <p>giochi di simulazione, di ruolo</p> <p>Usare gli applicativi noti per comunicare informazioni o per interagire con la piattaforma VDRB, seguendo strategie comunicative adatte al pubblico di riferimento.</p>

<p>Utilizzare linguaggi e tecniche di programmazione.</p>	<p>4. (Italiano-storia) Il Laboratorio dei personaggi (Code.org/Lezione 20-21-22-23)</p> <p>Attività Unplugged : muovere pedine/oggetti sulle scacchiere (CodyRoby, CodyWay). Code.Org: Corso 3 e 4 In alternativa attività CS First</p> <p>(Area umanistico-antropologica) Usare gli applicativi noti per comunicare informazioni o per interagire con la piattaforma VDRB, seguendo strategie comunicative adatte al pubblico di riferimento.</p>	<p>Pensiero computazionale- Coding (Interdisciplinare)</p> <p>Il sito Programma il Futuro e Code.org - Ambienti editor Scratch: • Pixel e coordinate dello schermo • Aspetto • Movimento • Controllo • Sensori (attendi, sta toccando) -Creazione di piccoli progetti con Scratch -Presentazione dei lavori svolti. Progettare (Code.org- Lezione 24-25-26)</p> <p>In alternativa attività CS First</p>	<p>Pensiero computazionale- Coding</p> <p>Il sito Programma il Futuro e Code.org - Creazione di un video gioco con Code.org - Ambienti editor Scratch: • Pixel e coordinate dello schermo • Aspetto • Movimento • Controllo • Sensori (attendi, sta toccando) -Creazione di piccoli progetti con Scratch -Presentazione dei lavori svolti.</p> <p>In alternativa attività CS First</p>
	<p>CLASSE PRIMA</p>	<p>CLASSE SECONDA</p>	<p>CLASSE TERZA</p>
<p>SICUREZZA</p> <p>(Indicare attività e discipline coinvolte)</p>	<p>Conoscere e applicare le norme di comportamento quando si naviga in internet</p> <p>Netiquette di ICMP- Documento di E-Policy</p> <p>Conoscere e prevenire i rischi per la salute psicofisica nell'uso delle tecnologie digitali</p>	<p>Opportunità e rischi dei social</p> <p>Creare e gestire la propria identità digitale. Proteggere la propria reputazione Documento di E-Policy</p>	<p>Analisi e consapevolezza delle percezioni, delle differenti modificazioni che i media provocano sulla sensibilità, sui bisogni, sentimenti, inquietudini, aspettative in un ambiente di condivisione e socializzazione dei vissuti e delle opinioni, utilizzando termini specifici e appropriati. Documento di E-Policy</p>

Proteggere i dispositivi.

Proteggere i dati personali e la privacy.

Proteggere la salute e il benessere.

Proteggere l'ambiente.

Conoscere e applicare le norme di comportamento quando si usano le tecnologie digitali

Conoscere e prevenire i rischi per la salute psicofisica nell'uso delle tecnologie digitali

Distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati da condividere sulla piattaforma digitale della scuola, per evitare che la privacy personale e di classe venga danneggiata.

Valutare se le modalità con cui vengono utilizzati i miei dati personali sulla piattaforma digitale sono appropriate e accettabili per ciò che riguarda i miei diritti e la mia privacy.

RISOLVERE PROBLEMI

(Indicare **attività** e discipline coinvolte)

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e
- identificare semplici soluzioni per risolverli.

Cercare soluzioni all'apprendimento attraverso piattaforme o applicativi consigliate o reperite in autonomia

Utilizzare in modo creativo applicativi per comunicare, elaborare dati

