

CURRICOLO DIGITALE IC MONDOVÌ 2

Aree di competenza	Descrittori di competenza	Sviluppo delle competenze (obiettivi)	Attività proposte	Risorse
PRIMARIA 4-5 SECONDARIA 1				
Alfabetizzazione	<p>1.1 Ricercare informazioni e contenuti appropriati</p> <p>1.2. Valutare e selezionare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3. Utilizzare e contestualizzare i dati e le informazioni.</p>	<p>Con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di :</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare e riconoscere siti e pagine web adatti alla tipologia di ricerca; - svolgere semplici ricerche individuando le informazioni chiave; - riflettere e mettere in dubbio la veridicità delle informazioni (1°secondaria) 	<p>-Ricerche e relazioni guidate dall'insegnante all' interno del gruppo classe da utilizzare come esempio per il lavoro individuale.</p> <p>-Utilizzo delle più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca).</p>	<p>Gli insegnanti forniranno agli alunni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'elenco dei siti e pagine da consultare - strategie di ricerca - indicazioni sull'uso critico e responsabile dell'IA evidenziandone i potenziali rischi ed implicazioni etiche .
Comunicazione	2.1. Interagire con gli altri attraverso le	Con un supporto adeguato, laddove	-Creazione di una password personale efficace e	Gli insegnanti forniranno agli

	<p>tecnologie digitali</p> <p>2.2. Collaborare attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.3. Gestire il proprio account digitale scolastico</p>	<p>necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -sapere che cos'è un account; - saper accedere al proprio account e utilizzarlo in modo appropriato; - conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; -utilizzare un linguaggio appropriato al contesto e all'attività proposta. 	<p>significativa che possa semplificarne la memorizzazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Accesso al proprio account istituzionale -Utilizzo della Gsuite personale (posta elettronica, classroom, meet, drive) (a partire dalla classe quinta). - Creare una cartella sul drive -Invio di mail complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato) con particolare attenzione al registro linguistico e formule di cortesia. - Eventuali primi accenni di scrittura collaborativa. (cl. prima secondaria) - Caricare e scaricare 	<p>alunni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - modalità di accesso e gestione G Suite. - attività pratiche nel laboratorio di informatica.
--	---	--	---	---

			documenti di diverso formato ricevuti come file allegato ad una e-mail e salvarli in una cartella (cl. prima secondaria)	
Creazione	<p>3.1. Sviluppare semplici contenuti digitali</p> <p>3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3. Copyright e licenze</p> <p>3.4. Programmazione</p>	<p>Con adeguato supporto, laddove necessario:</p> <ul style="list-style-type: none"> -realizzare semplici prodotti multimediali - realizzare semplici prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; - impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. 	<ul style="list-style-type: none"> -Creazione di un documento di testo, presentazione, online e offline. (4-5 primaria) -Realizzazione di una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. (cl. prima secondaria) -Scrittura in formato digitale di un dialogo e trasformarlo in animazione. (cl. prima secondaria) -Scrittura in modalità collaborativa 	<p>Utilizzo guidato di:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Canva -Power Point / Google Slides -Scratch -Geogebra - siti di IA: Chat GPT, Gemini, Copilot, Claude (utile come strumento di supporto per la programmazione dell'insegnante e /o come strumento integrativo alla pratica didattica e input per attività creative).

			<p>-Utilizzo di strategie di ricerca, di copia/incolla effettuando una rielaborazione / personalizzazione dei contenuti citando le fonti di informazione.</p> <p>-Svolgere attività di geometria in ambienti digitali.</p>	
Sicurezza	<p>4.1. Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2. Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3. Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4. Proteggere l'ambiente</p>	<p>Con un supporto adeguato:</p> <p>-conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</p> <p>-individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; (cl.1 secondaria)</p> <p>-avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;</p>	<p>- Condivisione del regolamento di istituto relativamente al digitale nelle sue parti essenziali.</p> <p>- Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.</p> <p>- Visione di video educativi per riflettere sui rischi dell'ambiente e degli strumenti digitali.</p> <p>-Conoscere i principali</p>	<p>-Regolamento di Istituto</p> <p>-Patentino dello smartphone (classe 1 secondaria)</p> <p>-Intervento di esperti (polizia postale)</p> <p>-Manifesto della comunicazione non ostile</p> <p>-Regole sull'uso dell'IA per la protezione della</p>

		<ul style="list-style-type: none">-distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;-conoscere i vantaggi e i rischi degli strumenti e degli ambienti digitali; (cl. 1 secondaria)-scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);-riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali (adattando linguaggio ed esempi alle varie fasce d'età);-adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi,	<p>rischi dell'uso dell'IA (violazione della privacy, disinformazione e manipolazione, cybersecurity) e adottare misure adeguate per proteggersi.</p> <ul style="list-style-type: none">-Condivisione e riflessione sui contenuti delle attività proposte e sulle esperienze personali.-Riflessione e discussione sul manifesto della comunicazione non ostile.	privacy dei dati
--	--	--	--	------------------

		usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).		
Risolvere problemi	<p>5.2. Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche</p> <p>5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p> <p>5.4. Individuare i divari di competenze digitali</p>	<p>Con un supporto adeguato:</p> <ul style="list-style-type: none"> -sapere dell'esistenza di sistemi operativi diversi; -individuare semplici anomalie nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali (batteria scarica, aggiornamento del sistema, collegamenti difettosi, necessità di riavvio del sistema, riconnessione alla rete dati); -identificare semplici soluzioni per risolverli 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo, nella maggior parte delle discipline, in modo trasversale, degli strumenti digitali propri e della scuola. (PC, tablet, smart board, chiavetta). -Collegamento alla rete dati o WiFi. -Scelta delle opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). -Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature...). 	<p>Gli insegnanti forniranno agli alunni indicazioni operative e discuteranno con gli alunni per individuare la migliore strategia di risoluzione dei problemi.</p>

La parte evidenziata fa riferimento all' IA, in base alla normativa i ragazzi fino ai 13 anni non possono utilizzare questo strumento, pertanto riteniamo opportuno che lo strumento venga utilizzato solo dalla scuola secondaria di primo grado sotto la guida dei docenti formati.