



**MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
Istituto Comprensivo Velletri Sud Ovest**

Via Acquavivola, 3/2 - 00049 Velletri (RM) - ☎ 0696100045
XXXIX Distretto Scolastico, Ambito Territoriale 15

✉ P.E.O.rmic8f8006@istruzione.it – [P.E.C. rmic8f8006@pec.istruzione.it](mailto:P.E.C.rmic8f8006@pec.istruzione.it)

C.F. 95036990588 – Cod. Mecc. RMIC8F8006

www.icvelletrisudovest.edu.it

Curricolo verticale (digitale) - *dalla scuola dell'infanzia al I biennio della scuola secondaria di secondo grado*

Sezione: Scuola dell'Infanzia

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.

NUCLEI: 1. INFORMAZIONE; 2. COMUNICAZIONE; 3. CREAZIONE DI CONTENUTI; 4. SICUREZZA; 5. PROBLEM SOLVING

CAMPO D'ESPERIENZA: TRASVERSALE.

“IL SE’ E L’ALTRO”, “IMMAGINI, SUONI E COLORI”, “I DISCORSI E LE PAROLE”, “LA CONOSCENZA DEL MONDO”, “IL CORPO E IL MOVIMENTO”

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

Mediante il costante approccio concreto, attivo e operativo sperimenta una prima inizializzazione ai dispositivi tecnologici, e apprende un comportamento positivo verso di essi e i rischi connessi al loro utilizzo.

ABILITÀ	Utilizzare correttamente il mouse e i suoi tasti Utilizzare la tastiera Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici Eseguire semplici giochi didattici Utilizzo di linguaggi e comportamenti appropriati nell'utilizzo dei social media o navigando in rete.		
CONOSCENZE			
ATTEGGIAMENTI	Dimostra interesse per i giochi multimediali Si approccia con strumenti tecnologici Esegue giochi didattici al computer		
CONTENUTI	1^ anno · <i>Competenze digitali.</i> · <i>Utilizzo consapevole e corretto dei nuovi mezzi di comunicazione.</i> · <i>Rischi ed insidie dell'ambiente digitale.</i>	2^ anno · <i>Competenze digitali.</i> · <i>Utilizzo consapevole e corretto dei nuovi mezzi di comunicazione.</i> · <i>Rischi ed insidie dell'ambiente digitale.</i>	3^ anno · <i>Competenze digitali.</i> · <i>Utilizzo consapevole e corretto dei nuovi mezzi di comunicazione.</i> · <i>Rischi ed insidie dell'ambiente digitale.</i>
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Utilizzo del computer	Utilizzo del computer	Utilizzo del computer
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO			
COMPITI DI REALTÀ	Tra realtà e fantasia	Tra realtà e fantasia	Tra realtà e fantasia
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Griglie per l'osservazione occasionale e sistematica. Tabelle per l'autovalutazione, la co-valutazione e la valutazione con indicatori di correttezza. Rubriche valutative. I livelli sono quattro, come indicato nella certificazione delle competenze. C.M. n 3, prot. n. 1235 del 13 febbraio 2015.		

--	--

Curricolo verticale: Digitale - dalla scuola dell'infanzia al I biennio della scuola secondaria di secondo grado

Sezione: Scuola primaria (fine classe III)

#AZIONE 15 PNSD Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate	
NUCLEI: <i>1. INFORMAZIONE; 2. COMUNICAZIONE; 3. CREAZIONE DI CONTENUTI; 4. SICUREZZA; 5. PROBLEM SOLVING</i>	
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. 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, condividere opinioni e competenze; costruire relazioni virtuose. 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. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi e quella altrui.	
QdR INVALSI	Processi e ambiti
ABILITÀ' + CONOSCENZE	• Comprende la differenza tra diversi sistemi operativi (windows – android) e ne ha un primo approccio di utilizzo. • Utilizzo corretto mouse e tastiera Istruzioni sequenziali • Utilizzo di semplici programmi di grafica e scrittura • Primi approcci di robotica educativa • Programmazione visuale a blocchi con comandi iconici • Utilizzo di un programma di videoscrittura per scrivere semplici parole e frasi in maiuscolo e minuscolo • Utilizzo del sistema operativo (windows-android): creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla

	• Utilizzo corretto di mouse e tastiera Paint per la grafica Videoscrittura (Word o Documenti Google) • Programmazione visuale a blocchi Coding (Corso 1 e 2 Programma il futuro) • Utilizza paint - disegno in pixel (pixel art) - passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, post it, mattoncini Lego etc.) Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged) • Giochi di movimento e percorsi su grandi scacchiere - pavimento - e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby) • Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged)		
ATTEGGIAMENTI	Esplora con curiosità concreta, attraverso il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze (Learning by doing; Cooperative Learning; peer tutoring; problem solving e debugging) il mondo dell'informatica.		
CONTENUTI	1^ classe - Approccio all'utilizzo di un sistema operativo (windows – android) Utilizzo corretto mouse e tastiera Istruzioni sequenziali Utilizzo di semplici programmi di grafica e scrittura Primi approcci di robotica educativa Programmazione visuale a blocchi con comandi iconici. Utilizzo di un programma di videoscrittura per scrivere semplici parole e frasi in maiuscolo e minuscolo Utilizzare i dizionari digitali	2^ classe Utilizzo del sistema operativo (windows android): creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla Utilizzo corretto di mouse e tastiera Paint per la grafica Videoscrittura (Word o Documenti Google) Programmazione visuale a blocchi Coding (Corso 1 e 2 Programma il futuro)	3^ classe Utilizzo del sistema operativo (windows android): creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla Utilizzo corretto di mouse e tastiera Paint per la grafica Videoscrittura (Word o Documenti Google) Programmazione visuale a blocchi Coding (Corso 1 e 2 Programma il futuro)
ESPERIENZE (ATTIVITÀ' DI LABORATORIO)	Pixel art	Pixel art	Coding
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO			
COMPITI DI REALTÀ'	Percorsi su scacchiera seguendo codici	Percorsi su scacchiera seguendo codici	Cacce al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia ...)		

Curricolo verticale: Digitale- *dalla scuola dell'infanzia al I biennio della scuola secondaria di secondo grado*

Sezione: Scuola Primaria (fine classe quinta)

#AZIONE 15 PNSD Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate

NUCLEI:

1. INFORMAZIONE; 2. COMUNICAZIONE; 3. CREAZIONE DI CONTENUTI; 4. SICUREZZA 5. PROBLEM SOLVING

Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze

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

QdR INVALSI

Processi e ambiti

ABILITÀ + CONOSCENZE

Utilizzo del sistema operativo (windows android): creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla - utilizzo contemporaneo di più applicazioni
Ricerca di immagini e informazioni in rete – Salvare e riutilizzare immagini reperite in rete
Utilizzo sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera Paint o Scratch per la grafica e per il fotoritocco
Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione Strumenti di presentazione
Programmazione visuale a blocchi Coding (Corso 3 e 4 Programma il futuro)

ATTEGGIAMENTI

Esplora con curiosità concreta, attraverso il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze (Learning by doing; Cooperative Learning; peer tutoring; problem solving e debugging) il mondo dell'informatica.

CONTENUTI

4^a classe

- Utilizzo del sistema operativo (windows android): creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla - utilizzo contemporaneo di più applicazioni
Ricerca di immagini e informazioni in rete – Salvare e riutilizzare immagini reperite in rete
Utilizzo sicuro di mouse e utilizzo veloce della tastiera Paint o Scratch per la grafica e per il fotoritocco
Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione

5^a classe

Percorsi su griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby)
Muovere oggetti su scacchiere
Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti concetti già introdotti)
Giochi di movimento con procedure e comandi
Percorsi tecnologici da Programma il futuro
Percorsi unplugged Programma il futuro

		Progetti creativi con Scratch
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	In aula informatica: Videoscrittura creativa (testo e immagini) Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati Poesie multimediali (ricerca musica e immagini pertinenti al testo). Concorso Europe Code Week	In aula informatica: Videoscrittura creativa (testo e immagini) Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati Poesie multimediali (ricerca musica e immagini pertinenti al testo). Concorso Europe Code Week
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO		
COMPITI DI REALTÀ'	Creazione di un e-book	Creazione di un e-book
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia ...)	

Curricolo verticale: Tecnologia - dalla scuola dell'infanzia al I biennio della scuola secondaria di secondo grado

Sezione: Scuola Secondaria di primo grado (fine classe terza)

#AZIONE 15 PNSD Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate
NUCLEI: <i>1. Informazione; 2. Comunicazione e collaborazione in rete (classe virtuale); 3. Creazione di contenuti; 4. Sicurezza; 5. Problem Solving</i>
Traguardi finali per lo sviluppo delle competenze • INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. • COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti dig partecipare alle comunità e alle reti, condividere opinioni e competenze; costruire relazioni virtuose. • CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenu espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze. • SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

- **PROBLEM-SOLVING:** identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, propria competenza e quella altrui.

QdR INVALSI	Processi e ambiti		
ABILITÀ + CONOSCENZE	Competenze digitali trasversali (utilizzo LIM, sistema operativo, creazione e salvataggio file e cartella, videoscrittura, foglio di calcolo, slideshow, motori di ricerca, disegno in pixel, fotoritocco, collegamenti ipertestuali, cattura immagine,) Concetti di pensiero computazionale: astrazione; algoritmo; automazione; decomposizione; debugging; generalizzazione Concetti di coding: sequenze, cicli, condizioni, variabili, funzioni Debugging di progetti (individuare e correggere errori, scrivere codici più concisi) con Scratch e app robotica ed elettronica educativa (Arduino) Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy e reputazione on line - percorso formativo, produzione materiali informativi, manuali e guide Copyright e licenze, modelli e plagio. Caratteristiche della socialità in rete, dimensione online e offline Rete come bene comune digitale, spazio reale di collaborazione e condivisione (cittadinanza digitale) Prevenire incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni accessibilità, integrazione, pari opportunità Altre azioni previste nel Piano d'Azione dell'Istituto per il protocollo Generazioni connesse		
ATTEGGIAMENTI	Approccio critico nei confronti delle informazioni; consapevolezza dei principi etici e legali specialmente nell'uso delle tecnologie digitali; predisposizione alla curiosità, all'approfondimento e alla sperimentazione.		
CONTENUTI	1^ scuola secondaria primo grado Recupero delle conoscenze e abilità della scuola primaria (utilizzo LIM, sistema operativo, creazione e salvataggio file e cartella, videoscrittura, slideshow, motori di ricerca, fotoritocco, collegamenti ipertestuali, cattura immagine) Mappe concettuali Ora del codice e corso Programma il futuro 20 ore (percorsi tecnologici e unplugged) Concetti di pensiero computazionale: astrazione; algoritmo; automazione; decomposizione; debugging; generalizzazione	2^ scuola secondaria primo grado Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, foglio di calcolo. Google earth, geolocalizzazione. Utilizzo della piattaforma didattica d'Istituto.	3^ scuola secondaria primo grado Videoscrittura creativa testi multimediali; ebook, presentazioni, podcast Storytelling (progetto, storyboard): storie, (ricerca musica e immagini pertinenti al testo). Storie con Scratch Creazione/Remix di progetti di Scratch per esposizione di lavori fatti 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.)

	Regole uso cellulari. Utilizzo corretto social media, cyberbullismo, dipendenze, identità, privacy. Utilizzo della piattaforma didattica d'Istituto.		Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive). Utilizzo della piattaforma didattica d'Istituto.
ESPERIENZE (ATTIVITÀ DI LABORATORIO)	Realizzazione di PowerPoint	Realizzazione e sviluppo di progetti digitali (grafica)	Realizzazione e sviluppo di progetti digitali (animazioni-storytelling-grafica)
ESPERIENZE AMBIENTE ESTERNO			Partecipazione a laboratori innovativi e digitali (concorsi).
COMPITI DI REALTÀ	Creazione di contenuti destinati ad altri studenti (infografiche) relativi alla sicurezza in internet, da inserire in un'apposita sezione del sito della scuola.	Realizzazione dell'opuscolo informativo della scuola, da distribuire in formato digitale in occasione dell'Open Day, tramite scansione di QR code sui dispositivi personali dei visitatori.	Creazione di contenuti destinati ad altri studenti (infografiche, video esplicativi con animazioni, podcast...) relativi all'utilizzo legale di Internet, da inserire in un'apposita sezione del sito della scuola.
MODALITÀ E STRUMENTI VALUTATIVI	Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia ...)		