

CURRICOLO DIGITALE



Il Digicomp 2.2 individua **cinque aree di competenze**.

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5 Netiquette
	2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere
	4.4 Proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA	DESCRIPTOR DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Alfabetizzazione e su informazione e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet (Drag and drop, clic, doppio clic, ...) - Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. - Eseguire giochi di tipo logico-matematico, linguistico, topologico, sulla LIM o altri device a disposizione.	- Creazione di situazioni in cui per primi i docenti, su indicazione dei bambini, utilizzano differenti strumenti multimediali in base alle varie attività. - Utilizzo variato degli strumenti digitali a disposizione (tablet, LIM, PC, videoproiettore, ...). - Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni. - Riflessione collettiva relativa all'errore e ricerca comune di una nuova soluzione nei giochi didattici.	- Utilizzo di Youtube Kids per la visione di video. - Utilizzo di Siti di giochi interattivi per l'apprendimento delle funzionalità touch: ad esempio: https://www.wocmultimedia.biz/it/post_tag/drag-drop/ https://studio.code.org/courses/course1/units/1/lessons/3/levels/1?lang=i https://www.tinytap.com/activities/g5vln/play/concetti-topologici?srsId=AfmBOoop4NMOV9YTigJ7xJMAg6xiOBtZ6MFV8HhTOwFYITcw9hPCaZX
2. Collaborazione e comunicazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	- Conosce semplici strumenti digitali con cui interagire con la supervisione dell'insegnante. - Utilizzare dispositivi tecnologici come strumenti per conoscere ed indagare la realtà circostante (es: fare fotografie, utilizzare l'ingranditore digitale)	- Attività di routine nell'accendere e spegnere i dispositivi. - Utilizzare App di gioco e software didattici in maniera semiautonomo. - Utilizzare tutte le attrezzature digitali presenti per catturare ed analizzare ciò che ci circonda.	- Utilizzo di Youtube Kids per la visione di video. - Utilizzo di Siti ed app interattive. - Utilizzo di strumenti per la fotografia, o altri materiali digitali che permettano di analizzare ciò che ci circonda.

	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	• Utilizzare i dispositivi digitali in modo collaborativo, perseguendo obiettivi condivisi. • Utilizza i dispositivi digitali per realizzare risorse didattiche in modo cooperativo insieme ai pari e all'insegnante.	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Raccontare e descrivere ciò che si vede sugli schermi. • Utilizzare app e giochi didattici a turno, in modo tale da raggiungere un obiettivo comune. • Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	• Utilizzo di app e giochi didattici a turno in modo da raggiungere un obiettivo comune. • www.tinytap.com • Eseguire opere d'arte sulla LIM nelle quali ognuno possa dare il proprio contributo grafico. • Utilizzare libri digitali e youtube kids per la visione di film e documentari
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	• Prendere visione e riprodurre numeri, lettere e forme di scrittura su dispositivi digitali diversi. • Produrre, con la guida dell'insegnante, contenuti digitali come mezzo di espressione creativa e personale.	• Pixel Art. • Utilizzo di programmi e app di grafica e di video scrittura.	• Utilizzo basico di word e paint. • Utilizzo di App di disegno anche sulla LIM: kids art • Pixel Art www.zaplycode.it
	3.4 Programmazione	• Individuare, riconoscere ed eseguire i codici prima unplugged e successivamente con strumenti digitali. • Utilizzare competenze di sequenza logica e problem solving per eseguire attività di PIXEL ART. • Sapere come rilevare problemi in una	• Pixel Art. • Coding unplugged. • Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera. • attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi.	• Pixel Art www.zaplycode.it • Utilizzo di Beebot • www.codyroby.it • https://code.org/it

		sequenza di istruzioni e apportare modifiche per risolverli (uso l'errore per apprendere).		
4. Sicurezza	4.3 Proteggere la salute e il benessere	• Saper mostrare accortezza nella gestione del tempo di utilizzo degli strumenti digitali ed adeguare i propri comportamenti, • Tollerare la frustrazione al termine del tempo a propria disposizione. • Essere informati riguardo i rischi di un uso non adeguato dei dispositivi digitali. • Riflettere sulla necessità di un sistema di regole per un utilizzo adeguato degli strumenti digitali.	• Utilizzare app e giochi didattici a turno, in modo tale da raggiungere un obiettivo comune. • Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	• Utilizzo di turnazione tramite timer, clessidre o altri strumenti per il controllo dei tempi di utilizzo. • Conversazioni. • Brainstorming. • Riflessioni di gruppo.
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	• Individuare il livello della batteria dei dispositivi inutilizzo; • Regolare il volume e la luminosità; • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo	• Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e conoscerne il significato;	• conversazioni di gruppo mirate a ipotizzare le eventuali soluzioni ai problemi riscontrati (accensione, collegamento alla rete elettrica e internet, caricamento dei giochi, comandi di funzionamento dei giochi)

	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Conoscere semplici software didattici	- Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali. - Percorsi tecnologici quali:robotica educativa pavimento interattivo(ove presente)	- utilizzo di semplici tool quali: https://www.autodraw.com/ https://sketch.metademolab.com/canva - utilizzo di PC - utilizzo di Tablet - utilizzo della Lim

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno sarà in grado di:

- Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor.
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.

CLASSE PRIMA E SECONDA

Approccio e alfabetizzazione informatica

(esplorazione, familiarizzazione con strumenti digitali, prime regole)

AREA DI COMPETENZA	DESCRIPTOR DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Familiarizzare con l'uso del tablet e della LIM per esplorare contenuti visivi e sonori - Riconoscere i principali tasti della tastiera, comprendendone il nome e la funzione - Effettuare ricerche online semplici, seguendo indicazioni dell'insegnante per trovare informazioni utili - Esplorare e utilizzare programmi e	Attività per familiarizzare con tablet e monitor touch - Esplorazione guidata di immagini e suoni su tablet (es. animali, strumenti musicali, ambienti naturali) - Attività di osservazione collettiva su monitor touch con video brevi e interattivi	- MONITOR TOUCH - Tablet/iPAD - PC - app educative (TinyTap, YouTube Kids) - Wordwall - Office - Libre Office Risorse per familiarizzare con tablet e monitor touch Toca Boca – App interattiva per esplorare ambienti e oggetti in modo ludico Bini ABC – App per riconoscere lettere e suoni attraverso il tocco Rai Yoyo – Portale con video e contenuti visivi e sonori adatti all'età

		applicazioni installati sul dispositivo digitale	● Gioco “tocca e scopri” con app educative che reagiscono al tocco (es. Toca Boca, Bini ABC) ● Attività di ascolto con cuffie e tablet: riconoscere suoni e abbinarli a immagini ● Uso del monitor touch per completare puzzle digitali o giochi di associazione visiva Attività per riconoscere i tasti della tastiera ● Gioco “trova il tasto” con tastiera reale o virtuale (es. dove si trova la A? il tasto spazio?) ● Schede illustrate con disegni dei tasti	● Wordwall – Giochi digitali interattivi da usare su monitor touch ● LearningApps – Attività di associazione visiva e sonora personalizzabili Risorse per riconoscere i tasti della tastiera ● BBC Dance Mat Typing – Gioco online per familiarizzare con la tastiera in modo divertente ● TypingClub (livello base) – Programma di avvio alla digitazione per bambini ● Tastiera virtuale di Windows o tablet – Per esercizi guidati e giochi di riconoscimento ● Schede stampabili – Modelli con disegni dei tasti principali e la loro funzione ● Memory digitale – Giochi di abbinamento tasto-funzione creati con PowerPoint o Genially Risorse per effettuare ricerche online semplici ● KidRex – Motore di ricerca sicuro per bambini ● Kiddle – Ricerca visiva semplificata con contenuti filtrati
--	--	--	--	---

			principali e la loro funzione • Attività di scrittura di parole semplici al computer con supporto visivo • Composizione di brevi frasi usando solo tasti conosciuti (es. nome, età, animale preferito) • Gioco a coppie: uno detta, l'altro scrive usando la tastiera Attività per effettuare ricerche online semplici • Ricerca guidata di immagini su un tema (es. "gatti", "castelli", "frutta") con link preparati dall'insegnante	• National Geographic Kids – Sito educativo con immagini, video e curiosità • Rai Scuola – sezione bambini – Contenuti multimediali per esplorazioni guidate • Schede guida alla ricerca – Percorsi visivi con link preimpostati e parole chiave Risorse per esplorare programmi e app installate • Tux Paint – Programma di disegno digitale semplice e colorato • Book Creator – App per creare libri digitali con testo, immagini e audio • Scratch Jr – Ambiente di programmazione visuale per narrazioni animate • Canva (versione educativa) – Per creare collage, poster e contenuti visivi • Schede di osservazione – Diario visivo o griglia semplificata per documentare l'uso delle app
--	--	--	---	--

			• Attività “clicca e scopri” su siti sicuri per bambini (es. Rai Yoyo, National Geographic Kids) • Schede con domande e immagini da trovare online con l’aiuto dell’insegnante • Esplorazione di contenuti multimediali (video, foto, curiosità) su argomenti trattati in classe • Gioco “caccia al contenuto” con indizi da cercare online in piccoli gruppi Attività per esplorare programmi e app installate • Rotazione a stazioni digitali: ogni gruppo esplora un’app	
--	--	--	--	--

			diversa (disegno, musica, lettura) • Attività libera di esplorazione con regole semplici: “scegli un’app e racconta cosa fa” • Gioco “scopri l’icona”: abbinare icone delle app al loro uso • Utilizzo di app creative per creare un disegno, una foto o una registrazione vocale •	
2. Collaborazione e comunicazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	• Riconoscere e utilizzare strumenti digitali con l’aiuto dell’insegnante • Conoscere e utilizzare semplici app educative in coppia o in piccoli	• Accensione/spegnimento dispositivi • Corretto utilizzo dei dispositivi nelle loro diverse funzioni	• MONITOR TOUCH • Tablet/iPAD • PC • app educative • Tux Paint – Disegni digitali semplici e creativi • Book Creator – Creazione di storie illustrate, collage e presentazioni multimediali

		gruppi. • Visionare brevi video o immagini digitali guidati dall'insegnante e descrivere ciò che si osserva.	• Uso della fotocamera per documentare esperienze • Disegni digitali • Ascolto o visione di semplici racconti digitali insieme ai compagni • Uso guidato del tablet o del monitor touch per aprire e chiudere semplici app educative • Attività in coppia con app interattive (es. disegno, gioco didattico, racconto digitale) • Condivisione di un disegno o di una foto realizzata con il tablet	• Scratch Jr – Narrazioni animate e giochi interattivi in coppia o in piccoli gruppi • Canva (versione educativa) – Realizzazione di contenuti visivi e collaborativi • Padlet – Bacheca digitale per condividere disegni, foto e messaggi in ambiente protetto • FigJam – Lavagna digitale collaborativa per scrivere e disegnare in gruppo • Miro (versione educativa) – Attività di gruppo su mappe, schemi e contenuti interattivi • Rai Scuola / Rai Yoyo – Video educativi e racconti digitali per visione guidata • YouTube Kids – Racconti e contenuti tematici controllati per l'ascolto e la visione • Fotocamera del tablet – Documentazione di esperienze scolastiche • Google Drive / OneDrive – Archiviazione, salvataggio e condivisione di materiali digitali • TinyTap – App educativa interattiva per attività ludico-didattiche • Bini ABC / Bini Music – App per esplorare lettere, suoni e musica
--	--	---	--	---

			all'interno di una bacheca digitale • Visione collettiva di brevi video o immagini su temi scolastici, con descrizione orale o scritta di ciò che si osserva • Attività di gruppo per creare un contenuto digitale (es. collage, presentazione, storia illustrata) • Discussione guidata su come comportarsi online in modo rispettoso (introduzione alla netiquette) • Gioco "comunica bene" con	• ClassDojo – Riflessione e condivisione di esperienze digitali in classe • Schede sulla netiquette
--	--	--	---	--

			esempi di messaggi corretti e scorretti da analizzare insieme ● Utilizzo di una lavagna digitale condivisa (es. Jamboard) per scrivere o disegnare in gruppo ● Attività di scambio di messaggi semplici tra compagni in ambiente protetto (es. commenti su Padlet) ● Riflessione in cerchio sull'esperienza digitale svolta e sulle regole di comportamento o osservate	
--	--	--	--	--

3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	● Riproduzione guidata di numeri, lettere e parole ● Scrivere lettere, numeri e brevi parole su tablet o LIM. ● Usare app semplici di scrittura digitale per migliorare il tratto e la forma delle lettere. ● Riconoscere e utilizzare strumenti digitali per creare contenuti visivi e sonori ● Realizzare semplici disegni digitali con l'aiuto dell'insegnante ● Comporre brevi testi o messaggi digitali con immagini e parole ● Documentare esperienze scolastiche attraverso foto o registrazioni audio	● Scrivere lettere e numeri su LIM con il dito o la penna digitale ● Tracciare lettere e parole su tablet con app dedicate ● Completare parole con lettere mancanti usando tastiera digitale ● Copiare da modello parole semplici su app di scrittura ● Associare parole a immagini (es. "gatto", "sole") ● Ascoltare parole semplici e scriverle (mini-dettati digitali)	● MONITOR TOUCH con software di scrittura (OpenBoard, Notebook Smart) ● App per la scrittura guidata (Impara a scrivere, ABC Kids, Writing Wizard) ● Tastiera virtuale su tablet o MONITOR TOUCH ● Google Documenti, Word, ● Registrazioni audio e microfono tablet ● Tux Paint Per disegni digitali semplici e creativi, adatto all'uso su monitor touch. ● Book Creator Per creare libri digitali con parole, immagini e registrazioni audio. ● Scratch Jr Per attività in coppia con narrazioni animate e giochi interattivi. ● Canva (versione educativa) Per realizzare collage, storie illustrate e brevi testi con immagini. ● Padlet Bacheca digitale per condividere disegni, foto e messaggi in ambiente protetto.
---	-----------------------------------	---	--	---

		● Collaborare con i compagni per creare un contenuto digitale di gruppo (es. collage, storia illustrata) ● Esprimere idee personali attraverso app creative (es. disegno, narrazione, musica) ● Salvare e condividere in modo guidato i contenuti digitali prodotti ● Riflettere sul contenuto creato e raccontare il proprio processo creativo	● Creare un piccolo “libro digitale” con parole e disegni ● Realizzazione di disegni digitali con app semplici (es. Tux Paint) ● Composizione di brevi testi con immagini usando il tablet o il monitor touch ● Creazione di una storia illustrata in gruppo con Book Creator o Canva ● Documentazione di esperienze scolastiche con foto scattate dai bambini ● Registrazione vocale di una breve descrizione o	● FigJam Lavagna digitale collaborativa per scrivere e disegnare in gruppo. ● Miro (versione educativa) Per attività di gruppo su mappe, schemi e contenuti interattivi. ● Rai Scuola / Rai Yoyo Video educativi e racconti digitali per visione e ascolto guidato. ● YouTube Kids Contenuti tematici controllati per l’ascolto e la visione in classe. ● Fotocamera del tablet Per documentare esperienze scolastiche in autonomia o con guida. ● TinyTap App educativa interattiva per attività ludico-didattiche in coppia o piccoli gruppi. ● Bini ABC / Bini Music App per esplorare lettere, suoni e musica in modo giocoso. ● ClassDojo Per riflessioni condivise e gestione del comportamento digitale in classe.
--	--	--	---	--

			racconto personale ● Produzione di un collage digitale su un tema scolastico (es. stagioni, animali, emozioni)	
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere	Proteggere i dispositivi ● Riconoscere le regole base per usare tablet e monitor touch in modo sicuro ● Comprendere l'importanza di non forzare cavi, porte o pulsanti ● Imparare a spegnere correttamente un dispositivo dopo l'uso ● Rispettare le regole di cura e pulizia dei	● Conversazione guidata sulle regole di cura del tablet e del monitor touch ● Gioco "uso corretto" con immagini da classificare (comportament o giusto/sbagliato) ● Simulazione di accensione e spegnimento corretti del dispositivo ● Attività simbolica di pulizia con	● Tux Paint Per attività creative che non richiedono connessione, favorendo l'uso sicuro del dispositivo. ● Book Creator Per creare contenuti digitali in modo guidato, con possibilità di riflettere su cosa condividere. ● Scratch Jr Per attività in coppia o piccoli gruppi, con attenzione alla privacy e alla collaborazione sicura. ● Canva (versione educativa) Per realizzare poster e collage sulle regole di comportamento digitale e benessere. ● Padlet Per condividere contenuti in ambiente protetto, con

		dispositivi condivisi Proteggere i dati personali e la privacy • Comprendere che nome, foto e informazioni personali non vanno condivisi online • Riconoscere contenuti che richiedono attenzione prima di essere pubblicati • Imparare a chiedere sempre l'aiuto dell'insegnante prima di inviare qualcosa • Riflettere su cosa è pubblico e cosa è privato nel mondo digitale	panni morbidi e spiegazione del gesto • Cartellone delle regole per l'uso sicuro dei dispositivi in classe • Discussione su cosa sono i dati personali e perché vanno protetti • Gioco "pubblico o privato?" con esempi da classificare • Creazione di un poster con le regole per proteggere la privacy • Simulazione di invio di un contenuto digitale con richiesta di autorizzazione	controllo da parte dell'insegnante. • FigJam Per attività collaborative su regole di sicurezza e benessere digitale. • Rai Scuola / Rai Yoyo Per video educativi su comportamenti corretti, pause digitali e uso consapevole della tecnologia. • YouTube Kids Per contenuti controllati utili a introdurre temi come privacy, sicurezza e salute digitale. • ClassDojo Per riflessioni condivise sul comportamento digitale e benessere in classe. • Schede sulla netiquette Materiali digitali o stampabili per giochi e discussioni su privacy e rispetto online. • Google Drive / OneDrive Per esercitazioni guidate su salvataggio sicuro e gestione dei contenuti personali. • Voice Recorder (tablet o PC) Per registrare riflessioni personali sul
--	--	---	---	---

		Proteggere la salute e il benessere ● Riconoscere quando è il momento di fare una pausa dall'uso del tablet o del monitor ● Adottare una postura corretta durante l'uso dei dispositivi ● Comprendere l'importanza di alternare attività digitali e attività fisiche ● Riflettere sull'equilibrio tra tempo online e tempo offline ●	● Lettura di brevi storie illustrate sul tema della condivisione sicura ● Pausa attiva dopo attività digitale (stretching, gioco motorio) ● Conversazione sulla postura corretta davanti allo schermo ● Gioco "tempo giusto" per riconoscere quando è ora di staccare dal tablet ● Creazione di un orologio illustrato con momenti online e offline ● Attività di disegno: "Cosa mi fa stare	benessere digitale o esperienze vissute. ● Fotocamera del tablet Per documentare esperienze scolastiche, con attenzione alla condivisione consapevole. ● Bini ABC / Bini Music App educative semplici per attività brevi, con possibilità di alternare tempo online e offline. ● Timer visivo o app per pause attive
--	--	--	---	--

			bene dopo aver usato il tablet” ● infografiche, le abitudini di utilizzo dei media nei diversi momenti della giornata. ● Creare cartelloni o infografiche per rappresentare le emozioni vissute nel mondo reale e in quello virtuale. ● Realizzare un avatar digitale utilizzando strumenti online, da impiegare nei dispositivi personali. ● Riconoscere situazioni potenzialmente pericolose, sia nel mondo	
--	--	--	--	--

			reale che in quello digitale, e rappresentarle con disegni o cartelloni. ● Esplorare e condividere emozioni e stati d'animo legati all'uso di videogiochi o alla visione di cartoni animati. ● Approfondire il tema della protezione e della sicurezza online, con attività pensate per bambini. ● Promuovere la cittadinanza digitale attraverso giochi, esperienze interattive e riflessioni guidate.	
--	--	--	--	--

5. Soluzione di problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	● Identificare i principali dispositivi digitali e riconoscerne le componenti essenziali. ● Saper utilizzare le funzioni di base di computer, tablet e monitor. ● Esprimere idee, emozioni e esperienze personali attraverso strumenti digitali ● Sperimentare diverse app per creare contenuti originali (testi, disegni, suoni, foto) ● Collaborare con i compagni alla realizzazione di prodotti digitali creativi ● Utilizzare la tecnologia per raccontare storie, creare giochi o presentare un argomento	● Schede e materiali semplici sulle principali parti del computer (Hardware, software, mouse, tastiera, etc) ● Attività guidate per accendere e spegnere correttamente PC, TABLET, MONITOR TOUCH ● Esercizi pratici sull'uso di mouse e tastiera per l'interazione con il dispositivo. ● Osservazione guidata di computer, tablet e monitor touch ● Gioco "Indovina il dispositivo" con	● Tux Paint Per disegno libero, espressione creativa e attività su emozioni. ● Book Creator Per creare pagine con testo, immagini, registrazioni e storie illustrate. ● Scratch Jr Per costruire mini-giochi narrativi e racconti animati. ● Canva (versione educativa) Per realizzare collage, presentazioni e progetti di gruppo. ● Padlet Per condividere contenuti digitali in bacheca protetta e attività di circle time. ● FigJam Lavagna digitale collaborativa per scrivere, disegnare e progettare in gruppo. ● Miro (versione educativa) Per attività condivise su lavagna digitale e brainstorming visivo. ● TinyTap App educativa per creare giochi interattivi e attività a rotazione.
---------------------------------	--	--	---	--

		Riflettere sul processo creativo e valorizzare le produzioni digitali personali e di gruppo	immagini e nomi - Schede da completare con etichette (es. schermo, tastiera, fotocamera) - Accensione e spegnimento guidato dei dispositivi - Uso del touch per aprire app, scrivere, disegnare - Navigazione semplice tra cartelle e file - Disegno digitale libero su un'emozione o esperienza - Registrazione vocale di un pensiero o racconto - Creazione di una pagina con	Bini ABC / Bini Music Per attività ludico-didattiche su lettere, suoni e musica. Google Drive / OneDrive Per salvare, recuperare e organizzare file e cartelle in modo guidato. Voice Recorder (tablet o PC) Per registrare pensieri, racconti o riflessioni personali. Fotocamera del tablet Per documentare esperienze e creare contenuti visivi originali. Schede digitali o stampabili Per attività su hardware, etichette e riconoscimento dei dispositivi. Wordwall Per giochi interattivi come "Indovina il dispositivo" o completamento di parole. Monitor touch e tablet scolastici Per esercizi pratici su accensione, navigazione, uso del touch e app.
--	--	---	--	---

			testo e immagine • Uso di app diverse per disegnare, scrivere, registrare • Attività a rotazione tra postazioni con app differenti • Produzione di un contenuto personale con strumenti misti • Creazione di un collage o storia digitale in piccoli gruppi • Progetto comune (es. "La nostra classe") con contributi individuali • Attività su lavagna digitale condivisa	
--	--	--	---	--

			● Creazione di una storia illustrata con testo e voce ● Presentazione semplice di un tema (es. gli animali, le stagioni) ● Costruzione di un mini-gioco narrativo ● Condivisione dei lavori su bacheca digitale o in circle time ● Discussione guidata: “Cosa ho creato? Come mi sono sentito?”	
--	--	--	---	--

Al termine della classe PRIMA di scuola primaria l'alunno sarà in grado di:

- **Conoscere i nomi dei dispositivi digitali sapendoli distinguere uno dall'altro**
- **Avviare e spegnere computer e tablet in autonomia**
- **Distinguere le componenti principali dei vari dispositivi computer**
- **Utilizzare semplici programmi per disegnare e per attività didattiche e/o ludiche**
- **Scrivere semplici parole utilizzando software di scrittura digitale**

Al termine della classe SECONDA di scuola primaria l'alunno sarà in grado di:

- **Accendere e spegnere correttamente computer, tablet, monitor touch**
- **Utilizzare mouse e tastiera per svolgere attività digitali**
- **Aprire e chiudere un file**
- **Aprire e chiudere un file**
- **Sperimentare attività di coding**
- **Utilizzare programmi per scrivere e disegnare**
- **Svolgere attività con software didattici**

CLASSE TERZA E QUARTA

Sviluppo operativo

(uso funzionale degli strumenti digitali, produzione di contenuti, collaborazione)

AREA DI COMPETENZA	DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Approfondire la conoscenza del mondo digitale attraverso l'uso del tablet, del pc e del Monitor Touch per esplorare contenuti visivi e sonori - Esplorare e applicare diverse tecniche per conservare le informazioni.	- Esplorazione guidata di immagini e video su tablet e monitor touch su temi scolastici - Attività di ascolto con cuffie e contenuti sonori (es. ambienti naturali, racconti, musiche)	In rete con la testa - Ricerche maestre - Ti presento Windows Ricerche in rete Symbaloo Office, Libreoffice Toca Boca – App interattiva per esplorare ambienti e oggetti Bini ABC – App per riconoscere lettere e suoni Scratch Jr – Narrazione visuale semplificata Tux Paint – Programma di disegno digitale con salvataggio Book Creator – Creazione di libri digitali con testo e audio

		● Effettuare ricerche online assistite per individuare dati, contenuti e notizie. ● Gestire, archiviare e ritrovare informazioni e file all'interno di spazi digitali. ● Memorizzare un file o documento all'interno di una directory. ● Iniziare il processo di stampa di un file o documento.	● Navigazione assistita in ambienti digitali sicuri (es. Rai Scuola, National Geographic Kids) ● Gioco "tocca e scopri" con app educative interattive ● Attività di salvataggio di immagini, testi o presentazioni in cartelle predefinite ● Creazione di una cartella personale per raccogliere materiali digitali ● Discussione guidata su dove e come si possono conservare file (cloud, cartelle locali) ● Simulazione di backup o	● Canva – Strumento per creare presentazioni e schede visive ● Padlet – Bacheca digitale per raccogliere contenuti e risposte ● Google Drive – Archiviazione e gestione file in cloud ● OneDrive – Spazio digitale per salvare e recuperare documenti ● KidRex – Motore di ricerca sicuro per bambini ● Kiddle – Ricerca visiva semplificata e filtrata ● Rai Scuola – Video e contenuti educativi per bambini ● National Geographic Kids – Immagini e curiosità per ricerche guidate ● Wordwall
--	--	--	---	---

			duplicazione di un file in una nuova directory ● Ricerca guidata di immagini o informazioni su un argomento dato (es. animali, monumenti) ● Attività “caccia al contenuto” con link preimpostati e parole chiave suggerite ● Utilizzo di motori di ricerca sicuri per bambini (KidRex, Kiddle) ● Schede con domande da risolvere attraverso la ricerca online assistita ● Attività di ordinamento di file in cartelle tematiche (es. “scienze”,	
--	--	--	---	--

			“arte”, “musica”) ● Gioco “trova il file” con esercizi di ricerca all’interno di una directory ● Creazione di un archivio digitale della classe con materiali condivisi ● Utilizzo di strumenti come Google Drive o OneDrive per archiviare e recuperare documenti ● Esercitazione pratica di salvataggio di un file in una cartella specifica ● Attività di rinomina e organizzazione di file digitali ● Simulazione di salvataggio di un documento	
--	--	--	--	--

			creato in classe (es. testo, disegno) • Scheda di verifica con passaggi da seguire per memorizzare correttamente un file • Attività guidata per selezionare un file e avviare la stampa (senza completarla) • Simulazione del percorso “File > Stampa” con spiegazione dei passaggi • Discussione su quando e perché stampare un contenuto digitale • Gioco “stampa corretta” con scelta tra file pronti e file incompleti	
--	--	--	--	--

2. Collaborazione e comunicazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	● Riconoscere e utilizzare strumenti digitali con l'aiuto dell'insegnante ● Conoscere e utilizzare semplici app educative in coppia o in piccoli gruppi. ● Visionare brevi video o immagini digitali guidati dall'insegnante e descrivere ciò che si osserva.	● Accensione e spegnimento dei dispositivi digitali ● Utilizzo corretto delle funzioni principali di tablet, PC e monitor touch ● Documentazione e di esperienze tramite fotocamera ● Esplorazione di immagini e video su temi scolastici ● Ascolto di contenuti sonori con cuffie (racconti, suoni naturali, musiche) ● Navigazione assistita in siti sicuri per bambini (es. Rai Scuola, National	● MONITOR TOUCH ● Tablet/iPAD ● PC ● Toca Boca – App interattiva per esplorare ambienti e oggetti in modo ludico ● Scratch Jr – Per creare storie animate e documentare esperienze con immagini e audio ● Tux Paint – Programma di disegno semplice con funzione di salvataggio ● Book Creator – Creazione di libri digitali con testo, immagini e registrazioni ● Canva (versione educativa) – Per realizzare presentazioni, schede e contenuti visivi ● Padlet – bacheca digitale per raccogliere e condividere materiali della classe ● Jamboard – Lavagna collaborativa per attività di gruppo e ordinamento di contenuti ● Google Drive / OneDrive – Archiviazione, salvataggio e recupero di file e cartelle ● File Manager (Windows, Android, iOS) – Per esercitazioni su directory e gestione file ● KidRex / Kiddie – Motori di ricerca sicuri per bambini
--	--	---	--	--

			Geographic Kids) ● Interazione con app digitali a scopo ludico ed educativo ● Salvataggio di testi, disegni e immagini in cartelle predefinite ● Creazione di cartelle personali per l'organizzazione dei materiali digitali ● Simulazione di salvataggio e duplicazione di file in diverse directory ● Ricerca online di immagini e informazioni su argomenti proposti ● Risoluzione di domande	● Rai Scuola / Rai Yoyo – Video educativi e contenuti sonori adatti all'età ● National Geographic Kids – Immagini, curiosità e video per ricerche guidate ● Wordwall – Giochi digitali interattivi per monitor touch ● Google Documenti / Presentazioni – Per scrivere, salvare e stampare contenuti ● YouTube Kids – Video controllati per esplorazioni tematiche e ascolto guidato
--	--	--	--	---

			guidate attraverso la ricerca online • Ordinamento di file in cartelle tematiche (es. scienze, arte, musica) • Ricerca e recupero di file all'interno di una directory digitale • Condivisione di materiali in un archivio digitale della classe • Rinomina e organizzazione di file digitali prodotti dagli alunni • Simulazione del processo di stampa di un documento	
--	--	--	---	--

3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	● Creare semplici testi, presentazioni o disegni originali utilizzando strumenti digitali. ● Utilizzare software di scrittura, disegno o presentazione per esprimere idee e conoscenze. ● Esplorare diverse applicazioni per realizzare contenuti multimediali (immagini, suoni, video). ● Collaborare alla creazione di un prodotto digitale in gruppo. ● Modificare testi, immagini o presentazioni digitali già esistenti. ● Rielaborare materiali digitali in modo creativo e	● Produzione di testi, disegni o presentazioni digitali su un tema assegnato ● Realizzazione di una presentazione multimediale con immagini e brevi descrizioni ● Utilizzo di software di scrittura per raccontare un'esperienza personale ● Creazione di un disegno digitale ispirato a un racconto letto in classe ● Esplorazione di app per creare contenuti audio e video semplici ● Progetto di gruppo per costruire una presentazione	Software di scrittura e presentazione ● Microsoft Word, PowerPoint ● Google Documenti, Google Presentazioni ● LibreOffice Writer e Impress App per disegno digitale e creatività ● Tux Paint (per disegni semplici) ● Canva (per grafiche e presentazioni creative) ● Scratch (per contenuti interattivi e narrazioni digitali) Strumenti per contenuti multimediali ● Book Creator (per creare libri digitali con testo, immagini e audio) ● iMovie o Clipchamp (per montaggi video semplici) ● Audacity (per registrazioni e modifiche audio) Piattaforme collaborative ● Google Workspace for Education (Documenti, Presentazioni, Drive condivisi)

		personale, rispettando le regole del copyright. ● Inserire elementi multimediali (immagini, audio, video) in contenuti digitali. ● Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online ● Usare app semplici di scrittura digitale per migliorare il tratto e la forma delle lettere.	condivisa su un argomento scolastico ● Revisione e modifica di un testo digitale già scritto da un compagno ● Rielaborazione creativa di un'immagine o di un contenuto digitale, con attenzione al copyright ● Inserimento di immagini, suoni o video in una presentazione o documento digitale ● Costruzione di una mappa concettuale online su un argomento di studio ● Attività di scrittura digitale con app per migliorare la forma delle	● Padlet (per bacheche digitali condivise) ● Jamboard (per lavagne interattive online) Strumenti per mappe concettuali ● Coggle ● MindMup ● Canva (sezione mappe mentali) App per migliorare la scrittura digitale ● Kaligo o Writing Wizard (per esercizi di scrittura su tablet) ● Google Keep o Notes (per brevi testi e appunti) Materiali di supporto ● Schede didattiche su copyright e uso responsabile dei contenuti ● Video tutorial per l'uso delle app e dei software ● Guide visuali per il salvataggio e la modifica di file digitali
--	--	---	---	--

			lettere e la leggibilità	
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	• Proteggere i dispositivi digitali da rischi e malfunzionamenti attraverso comportamenti corretti. • Riconoscere situazioni che possono mettere a rischio la sicurezza di tablet, computer e altri strumenti digitali. • Proteggere i propri dati personali evitando di condividere informazioni sensibili online. • Comprendere l'importanza della privacy e rispettare quella degli altri durante l'uso delle tecnologie.	• Discussione in classe su comportamenti corretti per proteggere tablet e computer • Gioco a squadre con scenari di rischio digitale e soluzioni da proporre • Schede illustrate con situazioni di pericolo per i dispositivi da analizzare e correggere • Simulazione di creazione di un profilo online, con attenzione ai dati personali condivisi	Schede didattiche illustrate • Situazioni di rischio per dispositivi digitali • Esempi di dati personali da proteggere • Regole per il benessere digitale e la sostenibilità Video educativi e animazioni • Sicurezza informatica per bambini (es. "Interland" di Google) • Privacy e protezione dei dati online • Uso consapevole della tecnologia e impatto ambientale Piattaforme digitali protette per simulazioni • Google Workspace for Education • Edmodo, WeSchool, ClassDojo App e strumenti per la sicurezza e la privacy • KidRex o Google SafeSearch (navigazione sicura)

		● Adottare comportamenti digitali che favoriscano la salute e il benessere, evitando l'uso eccessivo degli schermi. ● Riconoscere segnali di affaticamento digitale e sapere come prendersi pause adeguate. ● Utilizzare le tecnologie in modo responsabile per ridurre l'impatto ambientale. ● Conoscere buone pratiche per il riciclo e lo smaltimento corretto dei dispositivi elettronici. ● Riflettere sull'uso consapevole dell'energia e delle risorse digitali per	● Cartellone delle "informazioni da non pubblicare" online, costruito in gruppo ● Visione e commento di video educativi sulla privacy e la protezione dei dati ● Diario digitale con regole per stare bene davanti agli schermi (pause, postura, tempo) ● Attività motoria alternata all'uso del digitale per favorire il benessere ● Brainstorming su come usare la tecnologia in modo ecologico	● Controlli parentali e impostazioni di privacy su tablet e PC Materiali cartacei e digitali per la riflessione ● Poster e infografiche su salute digitale e pause attive ● Cartelloni collaborativi sulle "buone pratiche digitali" ● Diario digitale per monitorare l'uso dello schermo Strumenti per attività creative e collaborative ● Canva (per creare poster e campagne digitali) ● Padlet (per raccogliere idee e contenuti condivisi) ● Jamboard (per brainstorming e riflessioni di gruppo) Risorse ambientali digitali ● Siti educativi sul riciclo tecnologico (es. Corepla Scuola, RAEE)
--	--	--	---	--

		proteggere l'ambiente.	● Realizzazione di un poster digitale con buone pratiche per proteggere l'ambiente ● Ricerca guidata su come smaltire correttamente dispositivi elettronici	
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	● Riconoscere semplici problemi tecnici nell'uso quotidiano di tablet, computer o LIM. ● Seguire istruzioni per riavviare un dispositivo o controllare una connessione. ● Chiedere aiuto in modo appropriato quando si presenta un errore digitale. ● Utilizzare strategie di base per	● Osservazione e discussione di situazioni problematiche simulate (es. schermo bloccato, audio assente, batteria scarica) ● Gioco a squadre "Trova la soluzione" con carte che presentano piccoli problemi tecnici da risolvere ● Attività guidata per controllare	Risolvere problemi tecnici ● Schede illustrate con situazioni di errore comuni (es. batteria scarica, volume disattivato, app bloccata) ● Video tutorial semplici su come riavviare un dispositivo, controllare la connessione o regolare il volume ● Simulazioni guidate con tablet o PC per esercitarsi nella risoluzione di piccoli problemi tecnici ● Mini-manuali digitali creati con Canva o Google Documenti per raccogliere istruzioni passo-passo ● Piattaforme protette per esercitazioni (es. Google

		risolvere piccoli malfunzionamenti (es. chiudere un'app, controllare il volume, verificare la batteria). • Collaborare con i compagni per trovare soluzioni a problemi tecnici comuni.	connessioni, volume, batteria e impostazioni di base su tablet o PC • Creazione di un "manuale illustrato" con istruzioni semplici per risolvere problemi digitali comuni • Realizzazione di un disegno digitale ispirato a un racconto letto in classe • Composizione di una breve storia con immagini e testo usando un'app di presentazione • Produzione di un collage digitale con immagini, parole e colori	Workspace for Education, ClassDojo, WeSchool) Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali • App di disegno digitale: Tux Paint, Sketchpad, Paint 3D • Strumenti per presentazioni creative: Canva, Google Presentazioni, Book Creator • Software per narrazione multimediale: Scratch (per storie animate), StoryJumper, Pixton (fumetti digitali) • Bacheche digitali collaborative: Padlet, Jamboard • Archivio immagini e suoni liberi da copyright: Pixabay, Unsplash, Freesound • Modelli di storyboard per progettare contenuti digitali prima della realizzazione • Gallerie di esempi di lavori digitali creativi da mostrare come ispirazione
--	--	---	--	---

			su un tema assegnato ● Progetto di gruppo per creare un cartellone digitale su un argomento scolastico ● Attività di esplorazione libera di app creative (disegno, musica, narrazione) con restituzione finale ● Riflessione in classe sulle scelte creative fatte durante la produzione digitale	
--	--	--	--	--

Al termine della classe TERZA di scuola primaria l'alunno:

- **Sa avviare e spegnere correttamente il computer e il monitor interattivo**
- **Usa il mouse e la tastiera per svolgere attività digitali di base**
- **Conoscere e applicare i principali comandi della tastiera**
- **E' in grado di creare "file" e "cartelle" e avere dimestichezza nella loro gestione (salvare, copiare, spostare...)**
- **Crea una cartella personale, salva file e li apre o chiude in autonomia**
- **Completa mappe concettuali predisposte dall'insegnante per facilitare lo studio**
- **Scriva brevi testi digitali utilizzando semplici strumenti di formattazione**
- **Utilizza software didattici per esercitazioni e attività guidate**
- **Effettua ricerche online con il supporto del docente**
- **Segue istruzioni digitali semplici per realizzare compiti con elementi di coding**

Al termine della classe QUARTA di scuola primaria l'alunno:

- **Sa utilizzare il proprio account istituzionale Gsuite ed è in grado di compilare un modulo Google e di aprire e spedire una email con la propria Gmail**
- **Usa con sicurezza programmi di videoscrittura**
- **E' in grado di mandare in stampa un documento**
- **Elabora mappe concettuali in autonomia con programmi digitali intuitivi**
- **Applica la formattazione del paragrafo per migliorare la presentazione dei testi**
- **Utilizza software didattici per approfondimenti e attività personalizzate**
- **Conduce ricerche online guidate per raccogliere informazioni utili allo studio**
- **Esegue sequenze di istruzioni più articolate per completare compiti di coding**

CLASSE QUINTA

Autonomia e responsabilità digitale

(primi passi verso un' autonomia nell'uso del digitale, la gestione consapevole e la responsabilità online)

AREA DI COMPETENZA	DESCRIPTORRE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Saper utilizzare un motore di ricerca per trovare informazioni su un argomento specifico. • Riconoscere parole chiave efficaci per migliorare la ricerca online. • Selezionare fonti pertinenti e affidabili tra i risultati di ricerca. • Utilizzare filtri di ricerca (es.	• Scelta di parole chiave efficaci per una ricerca su un tema assegnato (es. animali in via di estinzione) • Confronto tra risultati ottenuti con parole chiave diverse • Utilizzo dei filtri di ricerca per trovare immagini, video	• Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali • – Google Ricerca Avanzata: utile per esercitarsi con filtri e parole chiave • – Rai Cultura: enciclopedie tematiche e fonti affidabili per ricerche guidate • – Kiddle.co: motore di ricerca sicuro per bambini con risultati semplificati • – Schede didattiche su parole chiave e ricerca online: disponibili su Maestra Mary o La maestra Linda

		immagini, video, data) per affinare i risultati. • 1.2 • Confrontare diverse fonti digitali per verificarne l'attendibilità. • Riconoscere contenuti pubblicitari, opinioni e fatti nei testi digitali. • Riflettere sulla qualità e la provenienza delle informazioni trovate online. • Comprendere il concetto di fake news e imparare a riconoscerle con esempi guidati. 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali • Organizzare le informazioni raccolte in documenti digitali (es. tabelle,	o articoli aggiornati • Discussione in gruppo su quali siti sembrano più affidabili e perché • Lettura guidata di due articoli online sullo stesso argomento e confronto delle fonti • Identificazione di pubblicità, opinioni e fatti all'interno di un testo digitale • Analisi di una notizia sospetta per individuare segnali di fake news • Creazione di una checklist per valutare l'attendibilità di un sito web • Organizzazione delle informazioni raccolte in una	• Valutare dati, informazioni e contenuti digitali • – Bufale.net e Facta.news: esempi di notizie false da analizzare • – Common Sense Education: checklist per valutare l'attendibilità di siti web • – Rai Scuola e YouTube Kids: video educativi su fake news e fonti • – Google Jamboard: attività interattive per confrontare fonti e costruire mappe collaborative • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali • – Google Drive e Google Documenti: per archiviare, condividere e citare fonti • – Canva Education e Word: modelli di tabelle e mappe concettuali • – MindMup e Coggle.it: strumenti online per creare mappe concettuali • – Modello di bibliografia semplificata: da inserire nei documenti digitali con link attivi
--	--	---	---	--

		mappe concettuali). ● Salvare e archiviare file in cartelle digitali in modo ordinato. ● Condividere contenuti digitali in modo sicuro e consapevole (es. tramite Google Drive). ● Rispettare le regole di copyright e citare le fonti quando si utilizzano materiali online.	tabella su Google Fogli ● Creazione di una mappa concettuale digitale con Google Presentazioni ● Salvataggio e condivisione di un documento tramite Google Drive con nome e cartella corretti ● Inserimento delle fonti utilizzate in fondo a un documento digitale, con link attivi ● Gestione di un FILE (crea, salva con nome, rinomina, stampa, copia, elimina) ● Gestione di una CARTELLA (crea, salva con nome,	
--	--	--	--	--

			rinomina, copia, elimina)	
2. Collaborazione e comunicazione	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale	● Riconoscere le principali modalità di comunicazione digitale, come telefonate, messaggi scritti, vocali ed email. ● Distinguere tra comunicazione formale e informale, scegliendo il linguaggio adatto in base al contesto. ● Identificare gli elementi fondamentali di un messaggio: ● mittente, destinatario e oggetto. ● Saper scrivere un'email rispettando le regole di comportamento	● Invio di una mail formale e una informale a compagni e insegnanti ● Confronto tra diversi tipi di comunicazione digitale (telefonata, messaggi, vocali, email) ● Identificazione delle parti principali di un messaggio: mittente, destinatario e oggetto ● Composizione ed invio di un'email nel rispetto delle regole della netiquette ● Costruzione di un profilo digitale consapevole ● Ricerca guidata online su un	Piattaforme di posta elettronica semplificate: casella email GMAIL di istituto per esercitazioni sull'invio di email Schede didattiche con esempi di comunicazione digitale (formale/informale, messaggi, email, vocali) Modelli di messaggi stampati o digitali per analizzare mittente, destinatario e oggetto Video educativi sulla netiquette e sul comportamento online (es. YouTube Kids, Rai Scuola) Strumenti di collaborazione digitale (es. Google Documenti, Padlet) per attività di gruppo Software di scrittura (Word, LibreOffice Writer) per la composizione di email e documenti Ambienti protetti per la condivisione (es. Google Classroom, Edmodo) Poster e infografiche sulle regole della netiquette e della cittadinanza digitale

		online (netiquette). ● Interagire in modo rispettoso e consapevole con compagni e insegnanti attraverso strumenti digitali. ● Condividere contenuti, idee e materiali utilizzando tecnologie digitali in modo sicuro e appropriato. ● Riconoscere e applicare comportamenti responsabili e rispettosi nella cittadinanza digitale. ● Collaborare con gli altri attraverso ambienti digitali per svolgere attività comuni o progetti di gruppo.	argomento assegnato ● Archiviazione corretta di un file o documento in una cartella digitale ● Procedura di stampa di un documento da computer o tablet	Laboratori digitali con tablet o PC per simulazioni pratiche Materiali cartacei e digitali per la costruzione di profili online consapevoli Motori di ricerca sicuri per bambini (es. KidRex, Google SafeSearch) Stampanti scolastiche per esercitazioni sulla stampa di documenti Guide visuali per il salvataggio e l'organizzazione dei file in cartelle digitali
--	--	--	---	--

		• Conoscere e rispettare le regole della netiquette durante la comunicazione online. • Gestire in modo consapevole la propria identità digitale, proteggendo dati personali e comportamenti online.		
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	• Creare contenuti digitali originali come testi, disegni, presentazioni o brevi video. • Utilizzare strumenti digitali per esprimere idee, emozioni e conoscenze in modo creativo. • Combinare testi, immagini, suoni e	• Produzione di un racconto digitale con testo e immagini • Realizzazione di una presentazione multimediale su un argomento scolastico • Creazione di un disegno digitale ispirato a una	Software di scrittura e presentazione • Google Documenti, Google Presentazioni • Microsoft Word, PowerPoint • LibreOffice Writer e Impress App per disegno e creatività digitale • Tux Paint (disegno semplificato per bambini) • Canva (grafica e presentazioni creative)

		video per realizzare nuovi contenuti multimediali. • Modificare e personalizzare contenuti digitali già esistenti in modo coerente e significativo. • Rielaborare materiali digitali rispettando le regole del copyright e delle licenze d'uso. • Riconoscere simboli e diciture legate al copyright e comprendere il loro significato. • Scegliere e utilizzare contenuti digitali liberi o con licenza adeguata per uso scolastico. • Comprendere il concetto di istruzione e	storia letta in classe • Combinazione di immagini, testi e suoni per creare un contenuto originale • Modifica di una presentazione esistente con aggiunta di elementi personali • Rielaborazione di un'immagine o di un testo digitale nel rispetto del copyright • Ricerca di contenuti liberi da copyright da inserire in un progetto digitale • Discussione in classe sul significato di	• Book Creator (creazione di libri digitali con testo, immagini e audio) Strumenti per contenuti multimediali • iMovie, Clipchamp (montaggio video base) • Audacity (registrazione e modifica audio) • Scratch (programmazione visuale e narrazione interattiva) Piattaforme collaborative • Google Workspace for Education (Documenti, Presentazioni, Drive condivisi) • Padlet (bachecche digitali condivise) Strumenti per mappe concettuali • Coggle • MindMup • Canva (sezione mappe mentali) App per esercizi di scrittura digitale • Kaligo • Writing Wizard • Google Keep (per brevi testi e appunti)
--	--	--	--	--

		sequenza logica in un ambiente di programmazione visuale. ● Costruire semplici algoritmi per risolvere problemi o creare animazioni interattive. ● Collaborare alla realizzazione di un progetto digitale condiviso, rispettando i ruoli e i tempi.	copyright e licenze d'uso ● Costruzione di una semplice animazione o gioco interattivo con un ambiente di programmazione e visuale (es. Scratch) ● Sequenza di comandi per far muovere un personaggio digitale in un ambiente simulato ● Progetto di gruppo per creare una presentazione condivisa con contenuti multimediali ● Costruzione di una mappa concettuale online su un tema di studio	Materiali e supporti didattici ● Schede e infografiche sul copyright e sulle licenze Creative Commons ● Video tutorial per l'uso delle app e dei software
--	--	---	--	--

			• Attività guidata per riconoscere simboli di copyright e licenze Creative Commons • Esplorazione di app per creare video o audio semplici da integrare in un lavoro digitale	
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	• Comprendere l'importanza della cura e della protezione dei dispositivi digitali. • Adottare comportamenti corretti per evitare danni fisici o digitali a tablet, computer e smartphone. • Riconoscere i rischi legati a virus, malware e	• Analisi di immagini o vignette che mostrano comportamenti corretti e scorretti nell'uso dei dispositivi • Creazione di un decalogo per proteggere tablet e computer a scuola e a casa • Simulazione di una navigazione	Protezione dei dispositivi • Schede illustrate con esempi di comportamenti corretti e scorretti nell'uso di tablet e PC • Video educativi su sicurezza informatica per bambini (es. <i>Interland</i> di Google) • Simulazioni guidate con ambienti protetti (es. Google Workspace for Education, ClassDojo) • Software antivirus per mostrare l'interfaccia e le funzioni base (in modalità demo)

		software non sicuri. ● Utilizzare strumenti di protezione come antivirus e aggiornamenti automatici. ● Riconoscere quali informazioni personali non devono essere condivise online. ● Comprendere il concetto di privacy digitale e il suo valore nella vita quotidiana. ● Utilizzare impostazioni di sicurezza per proteggere account e contenuti digitali. ● Riflettere sull'importanza di rispettare la privacy degli altri.	sicura con riconoscimento di siti affidabili e non ● Gioco a squadre per individuare dati personali da non condividere online ● Costruzione di un poster digitale sulla privacy e la protezione degli account ● Discussione guidata su esperienze personali legate alla condivisione di informazioni online ● Diario settimanale sull'uso degli schermi, con riflessione su	● Poster digitali creati con Canva o PowerPoint per il "Decalogo del dispositivo sicuro" Protezione dei dati personali e della privacy ● Cartelloni collaborativi con esempi di dati personali da non condividere ● Video animati sulla privacy online (es. <i>Safer Internet Day</i> risorse per le scuole) ● Modelli di profili digitali fittizi per esercitazioni pratiche ● App educative per la sicurezza online (es. <i>Be Internet Awesome</i>, <i>CyberSmart</i>) ● Infografiche sulle impostazioni di privacy nei dispositivi mobili e nei social Salute e benessere digitale ● Diario digitale per monitorare il tempo davanti agli schermi (Google Moduli, Padlet) ● Schede di riflessione su postura, pause e attività offline ● Attività motorie integrate con l'uso del digitale (es. timer per pause attive)
--	--	--	---	--

		● Riconoscere i segnali di affaticamento digitale e adottare strategie per il benessere. ● Alternare l'uso della tecnologia con attività fisiche e pause rigeneranti. ● Mantenere una postura corretta durante l'uso dei dispositivi. ● Riflettere sull'equilibrio tra tempo online e tempo offline. ● Comprendere l'impatto ambientale dell'uso delle tecnologie digitali. ● Adottare comportamenti sostenibili nell'uso dei dispositivi (es.	pause e benessere ● Attività motoria alternata all'uso del digitale per favorire equilibrio e salute ● Osservazione e correzione della postura durante l'uso di tablet o PC ● Brainstorming su comportamenti sostenibili nell'uso della tecnologia ● Realizzazione di una campagna scolastica per il risparmio energetico digitale ● Ricerca guidata sul riciclo e lo smaltimento corretto dei	● Poster motivazionali creati con Canva su equilibrio digitale ● Video educativi su benessere e uso consapevole della tecnologia (es. <i>Rai Scuola</i>, <i>YouTube Kids</i>) Protezione dell'ambiente ● Siti educativi sul riciclo tecnologico (es. <i>RAEE Scuola</i>, <i>Corepla</i>) ● Schede didattiche su risparmio energetico e uso sostenibile dei dispositivi ● Infografiche digitali create con Canva o Genially per campagne scolastiche ● Attività di ricerca guidata online su smaltimento e impatto ambientale ● Mappe concettuali
--	--	---	---	--

		spegnere, non sprecare energia). ● Conoscere le modalità corrette di smaltimento e riciclo dei dispositivi elettronici. ● Promuovere l'uso consapevole delle risorse digitali per ridurre sprechi.	dispositivi elettronici ● Creazione di un'infografica con consigli per proteggere l'ambiente usando la tecnologia in modo consapevole ● Visione e commento di video educativi su sicurezza, benessere e sostenibilità digitale ● Costruzione di una mappa concettuale sui rischi e le buone pratiche nell'uso delle tecnologie	
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali	● Riconoscere e risolvere semplici problemi tecnici legati all'uso di dispositivi digitali.	Risolvere problemi tecnici ● Simulazione di piccoli	Risolvere problemi tecnici ● Schede illustrate con esempi di problemi tecnici comuni (volume

		● Seguire procedure di base per affrontare malfunzionamenti comuni (es. connessione, audio, salvataggio file). ● Collaborare con i compagni per trovare soluzioni a difficoltà tecniche in modo autonomo e responsabile. ● Individuare bisogni personali o scolastici che possono essere soddisfatti con strumenti digitali. ● Scegliere tecnologie adeguate per svolgere compiti specifici (es. scrivere, disegnare, presentare, comunicare).	malfunzionamenti digitali da analizzare e risolvere in gruppo ● Creazione di un “kit di pronto intervento digitale” con istruzioni illustrate ● Attività di riconoscimento di messaggi di errore e possibili soluzioni ● Gioco a squadre “Chi risolve prima?” con problemi tecnici comuni (es. stampante non funziona, file non si apre) ● Discussione guidata su come comportarsi quando si presenta un problema tecnico	disattivato, file non si apre, connessione assente) ● Video tutorial semplici su come risolvere malfunzionamenti di base (es. da YouTube Kids, Rai Scuola) ● Google Workspace for Education per simulazioni di salvataggio, condivisione e gestione file ● Classroom o Padlet per attività collaborative di risoluzione problemi ● Canva o PowerPoint per creare il “kit di pronto intervento digitale” Individuare bisogni e risposte tecnologiche ● Schede problema-soluzione da compilare con strumenti digitali (Google Documenti, Word) ● Attività su Jamboard per brainstorming e confronto tra soluzioni digitali e analogiche ● App educative per scrittura, disegno, presentazione (es. Book Creator, Canva, Scratch Jr) ● Video esplicativi su come la tecnologia risponde a bisogni quotidiani (es. Rai Cultura, TED-Ed Kids)
--	--	---	---	---

		● Riflettere sull'utilità delle soluzioni digitali adottate in relazione al problema iniziale. ● Utilizzare strumenti digitali per esprimere idee, emozioni e contenuti in modo creativo e personale. ● Combinare elementi multimediali (testo, immagini, audio, video) per realizzare prodotti digitali originali. ● Partecipare alla progettazione e realizzazione di contenuti digitali in gruppo. ● Osservare e confrontare le competenze digitali proprie e	Individuare bisogni e risposte tecnologiche ● Brainstorming su bisogni scolastici o personali risolvibili con strumenti digitali ● Attività di scelta tra diverse app o strumenti per svolgere un compito (es. scrivere, disegnare, comunicare) ● Confronto tra soluzioni digitali e analogiche per uno stesso problema ● Creazione di una "scheda problema-soluzione" con descrizione del bisogno e risposta tecnologica	● Modelli di scelta guidata per selezionare lo strumento più adatto a un compito Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali ● Tux Paint, Paint 3D, Sketchpad per disegno digitale ● Book Creator, Canva, Google Presentazioni per racconti e presentazioni multimediali ● Pixton o StoryJumper per creare fumetti e storie digitali ● Scratch per narrazioni animate e interattive ● Padlet o Wakelet per raccogliere e condividere i prodotti creativi della classe Individuare divari di competenze digitali ● Griglie di autovalutazione semplificate in formato digitale (Google Moduli, Word) ● Jamboard o Padlet per costruire la mappa delle competenze digitali della classe ● Attività di tutoraggio tra pari con strumenti collaborativi (Google Documenti condivisi, Canva in gruppo)
--	--	--	--	---

		dei compagni in modo costruttivo. ● Riconoscere situazioni in cui è necessario chiedere aiuto o offrire supporto nell'uso delle tecnologie. ● Riflettere sui propri progressi e sulle difficoltà incontrate nell'uso degli strumenti digitali.	● Discussione in classe su come la tecnologia può aiutare in situazioni quotidiane Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali ● Realizzazione di un racconto digitale con testo, immagini e audio ● Progetto di gruppo per creare una presentazione interattiva su un tema scolastico ● Composizione di un fumetto digitale con app dedicate ● Attività libera di esplorazione creativa con app di disegno,	● Diario digitale dei progressi personali (Google Keep, OneNote, Book Creator) ● Video motivazionali
--	--	--	--	---

			musica o narrazione • Condivisione e presentazione dei prodotti digitali con riflessione sulle scelte creative Individuare divari di competenze digitali • Autovalutazione e guidata delle proprie competenze digitali con griglia semplificata • Attività di tutoraggio tra pari per supportare chi incontra difficoltà • Discussione in cerchio su cosa si sa fare e cosa si vorrebbe imparare	
--	--	--	---	--

			• Costruzione di una “mappa delle competenze digitali” della classe • Diario digitale dei progressi personali nell’uso delle tecnologie	
--	--	--	--	--

Al termine della scuola primaria l’alunno:

- **Utilizza ambienti digitali e strumenti online con il controllo e il supporto dell’insegnante**
- **Naviga in Internet in modo consapevole, con l’assistenza e la vigilanza dell’insegnante, riconoscendo i principali rischi e adottando comportamenti sicuri**
- **Accede alla rete per cercare, creare, condividere e presentare contenuti digitali**
- **Conosce con sicurezza la struttura di base del computer e utilizza le funzioni principali dei suoi componenti**
- **Usa applicazioni e software semplici per svolgere attività scolastiche e creative**
- **Scrive testi al computer, li rivede, li arricchisce con immagini e li salva correttamente**
- **Organizza i propri lavori digitali in cartelle personali e su dispositivi mobili**
- **Conosce e utilizza le principali applicazioni di Gsuite attraverso il proprio account scolastico ed è in grado di mandare mail con allegati**
- **E’ in grado di accedere a DRIVE e di utilizzare le principali funzioni**
- **Ha familiarità con i concetti fondamentali del pensiero computazionale e del coding**

CURRICOLO DIGITALE

Allegato al PTOF 2025-2026

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO



PREMESSA

Questo documento delinea il curriculum digitale, basandosi sui seguenti principi chiave:

- **Definizione:** La competenza digitale è una delle otto competenze chiave europee (Raccomandazioni 2006 e 2018). È definita come l'utilizzo "con dimestichezza e spirito critico e responsabile" delle tecnologie digitali per apprendere, lavorare e partecipare alla società.
- **Contenuti:** Comprende l'alfabetizzazione informatica, la comunicazione, la creazione di contenuti (inclusa la programmazione), la sicurezza (cybersecurity), la proprietà intellettuale e la risoluzione di problemi.
- **Approccio Trasversale:** La competenza digitale coinvolge tutte le discipline e si inserisce in un curriculum verticale.
- **Metodologia:** Si sviluppa con un approccio interdisciplinare e metodologie costruttiviste e cooperative, ponendo lo studente al centro del processo di apprendimento.
- **Obiettivi Didattici:** Il digitale aiuta a proporre compiti di realtà e attività autentiche (es. blog, web radio, robotica).
- **Coinvolgimento:** Tutti gli insegnanti sono coinvolti nell'attuare una didattica innovativa e inclusiva attraverso gli strumenti digitali.
- **Quadro di Riferimento:** Il documento si basa sul **DigComp 2.2** e sul **Digcomp Edu**, in linea con le indicazioni del PNRR (Scuola 4.0). L'aggiornamento alla versione 2.2 riguarda principalmente esempi di conoscenze, abilità e attitudini.
- **Finalità:** Lo scopo è migliorare le competenze digitali dei cittadini per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale. Non significa solo "saper usare" la tecnologia, ma anche comprenderne i meccanismi, l'impatto e i rischi (es. protezione dati)

STRUTTURA DEL CURRICOLO (DIGCOMP 2.2)

Il quadro DigComp 2.2 individua **cinque aree di competenza**, che strutturano questo curriculum. Per la valutazione, sono previsti otto livelli di padronanza per ogni competenza.

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali

CURRICOLO DETTAGLIATO: CLASSE PRIMA

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali Valutare dati, informazioni e contenuti digitali Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno Valutare dati, informazioni, siti e pagine web Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. Organizzare dati e contenuti per archivarli e successivamente recuperarli	Ricerca informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca Distinguere i principali domini Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata) Individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news) Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni.	Motori di ricerca Come usare Google per trovare informazioni Fake News

Area 2: Comunicazione e collaborazione

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Interagire con gli altri attraverso le tecnologie Condividere attraverso le tecnologie digitali Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali Netiquette Gestire l'identità digitale	Sapere che cos'è un'identità digitale Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti Comunicare correttamente nelle interazioni digitali Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati Approfondire le funzioni di condivisione e	Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato) Partecipare ad attività di scrittura collaborativa, con uso messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli. caricare e condividere un documento. Organizzare in cartelle i documenti	Dati personali e altri dati Segui le tracce digitali Google Workspace Avatar Maker La Netiquette: regole per scrivere Consapevoli in rete

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola		

Area 3: Creazione di contenuti digitali

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Sviluppare contenuti digitali Integrare e rielaborare contenuti digitali Copyright e licenze Programmazione	Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. Progettare e realizzare prodotti tridimensionali attraverso l'utilizzo di strumenti di modellazione.	Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast) Scrivere in formato multimediale un dialogo e trasformarlo in animazione. Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto. Realizzare un filmato o cortometraggio con software online. Scrivere in modalità collaborativa con app di scrittura online. Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore. Partecipare ad attività e gare di coding e programmazione digitale. Utilizzare piattaforme di coding (Scratch, MicroBit, MBot, Lego...) Creare storie e far interagire dialoghi attraverso cambi di sfondo e dialoghi sincronizzati. Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra) Partecipazione a competizioni di robotica Progettare e/o realizzare oggetti con software specifici	Animaker Storyjumper Storyboard That Google Presentazioni Power Point Canva Creazione di poster / giornale / infografica con Canva Genially Book Creator - Istruzioni Utilizzo Foto e immagini – Il diritto d'autore Infografica sui diritti di autore Speack pic (far parlare quadri) Interviste impossibili con Chat Animator Flibook – animazioni online Geogebra LEGO® Education Professional Development Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam

Area 4: Sicurezza

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Proteggere i dispositivi Proteggere i dati personali e la privacy Proteggere la salute e il	Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto	Leggere il regolamento d'Istituto". Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione	Programma il futuro Come difendersi dal Pishing Innovazione digitale Web reputation Cybersecurity Be

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
benessere Proteggere l'ambiente	sull'utilizzo del BYOD Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali Distinguere l'ambiente digitale da quello reale Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...)	non ostile Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media	Safe - Kit di Cittadinanza digitale Usare internet in sicurezza Generazioni connesse Sicurezza in rete "Quando ti connetti, connetti anche la testa" Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile Crittografare i nostri dati

Area 5: Risolvere problemi

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Risolvere problemi tecnici Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali Identificare i divari di competenze digitali	Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici. Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...) Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata. Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.	Uso dei dispositivi a scuola Canva Creare e animare personaggi online

CURRICOLO DETTAGLIATO: CLASSE SECONDA E TERZA

Area 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali Valutare dati, informazioni e contenuti digitali Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Riconoscere le proprie esigenze di ricerca Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali. Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere. Saper riconoscere i principali elementi hardware e software	Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca. Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca. Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud Organizzare, da solo o in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse. Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.	Motori di ricerca Focus Junior Come usare Google per trovare informazioni Fake News Interland

Area 2: Comunicazione e collaborazione

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Interagire con gli altri attraverso le tecnologie Condividere attraverso le tecnologie digitali Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali Netiquette Gestire l'identità digitale	Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione Presentare in modo efficace i risultati di una ricerca Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti. Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali)	Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico; Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati) Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche) Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare. Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni. Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online. conoscere come scuole, banche e comuni organizzano l'accesso online	Dati personali e altri dati Clip Champ Google Workspace Avatar Maker La Netiquette: regole per scrivere Consapevoli in rete Canva Timelinely Prezi Genially Parole ostili

Area 3: Creazione di contenuti digitali

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Sviluppare contenuti digitali Integrare e rielaborare contenuti digitali Copyright e licenze Programmazione	Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche Conoscere e rispettare i diritti d'autore. Attribuire le fonti da cui si prende materiale online. Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione	Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto Realizzare filmati e video con software e app Realizzare podcast Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati. Partecipare a manifestazioni di coding e robotica utilizzare in autonomia interfacce di programmazione Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali. Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra)	storymap Storyjumper Book creator Storyboard That Podcast Creazione di poster / giornale / infografica con Canva Genially Book Creator - Istruzioni Infografica sui diritti di autore Interviste impossibili con Chat Animator Stop Motion: Geogebra LEGO® Education Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League Kids Game Jam Micro:Bit Pagina dei progetti Pixabay immagini free Creative Commons Google Earth Realtà aumentata

Area 4: Sicurezza

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Proteggere i dispositivi Proteggere i dati personali e la privacy Proteggere la salute e il benessere Proteggere l'ambiente	Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali Distinguere l'ambiente digitale da quello reale Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale Adottare semplici atteggiamenti	Leggere il regolamento d'Istituto". Conoscere e ricordare le credenziali dei propri o Account Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile Riflettere e identificare semplici modi per evitare i rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. Riflettere e	Come difendersi dal Pishing Web reputation Cybersecurity Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale Usare internet in sicurezza Sicurezza in rete Crittografare i nostri dati Agenda 2030 Conseguenze climatiche Polizia Postale – sezione approfondimenti

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...) Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale (Spid e identità sui social) Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017)	discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy. Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.	Generazioni connesse Google Workspace

Area 5: Risolvere problemi

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Risolvere problemi tecnici Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali Identificare i divari di competenze digitali	Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...) Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante) Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. Creare Escape Room	Computer: Hardware Uso dei dispositivi a scuola Canva Creare e animare personaggi online Kahoot Panquiz Quizlet

PROFILO IN USCITA E VALUTAZIONE

Obiettivi al termine della Scuola Secondaria di Primo Grado

Al termine del percorso, l'alunno è in grado di:

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni.
- Utilizzare materiali digitali per l'apprendimento.

- Utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi.
- Utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.
- Utilizzare software offline e online per attività di Coding.
- Riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

Livelli di Padronanza (Scuola Secondaria di Primo Grado)

- **LIVELLO INIZIALE:** Accede alla rete con l'aiuto del docente per ricavare informazioni. Scrive e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi. Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. Costruisce tabelle di dati.
- **LIVELLO BASE:** Accede alla rete per ricercare informazioni. Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adatta i comportamenti preventivi. Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli.
- **LIVELLO INTERMEDIO:** Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie. Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi. Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici. Collega file differenti.
- **LIVELLO AVANZATO:** Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali⁷. Rispetta la netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), evitandoli. Conosce le modalità di segnalazione di eventuali pericoli in rete.

Profilo dello Studente al termine del Primo Ciclo (Indicazioni Nazionali 2012)

“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.”

L'attuazione del curricolo digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti, dato il suo carattere trasversale.

Traguardi Formativi per il Primo Ciclo

Al termine della Scuola dell'INFANZIA	Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado
		Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago
		Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all'uso delle tecnologie, anche informatiche.