



Ministero dell'istruzione e del merito



Istituto Comprensivo Statale di Ponte
con sezioni associate nei Comuni di Paupisi e Torrecuso
Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado ad indirizzo musicale
AMBITO BN05



CURRICOLO DIGITALE

Delibera Collegio dei docenti n. 9 del 30/06/2025 e Consiglio di Istituto n. 6 dell'11/09/2025



Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo (2006/962/CE), confermate dal successivo aggiornamento (2018/C 189/01), hanno sancito la competenza digitale quale una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente. Essa è definita come la capacità di impiegare le tecnologie digitali con senso critico, responsabilità etica e spirito creativo, al fine di ottimizzare i processi di apprendimento, elevare la produttività lavorativa e favorire una partecipazione civica consapevole e costruttiva. Tale competenza si articola in una pluralità di domini, comprendenti l'alfabetizzazione informatica e digitale, l'efficace comunicazione e collaborazione in ambienti online, la padronanza dell'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali originali, la sicurezza informatica e la tutela della proprietà intellettuale, l'abilità nella risoluzione di problemi complessi attraverso strumenti digitali e lo sviluppo di un solido pensiero critico.

A livello nazionale, la pregnanza della competenza digitale è stata progressivamente recepita e formalizzata attraverso un quadro normativo e programmatico organico e coerente, che include:

- Le ***Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione (D.M. 254/2012)***, che introducono i primi elementi di familiarizzazione con il linguaggio digitale e le sue potenzialità espressive e comunicative.
- Il ***Piano nazionale scuola digitale (PNSD, D.M. 851/2015)***, pietra miliare per la trasformazione digitale del sistema educativo italiano, che delinea strategie, azioni e investimenti volti a integrare la tecnologia in ogni aspetto della didattica e dell'organizzazione scolastica.
- Le ***Linee guida per la certificazione delle competenze (D.M. 742/2017)***, che definiscono i descrittori per la valutazione e la certificazione delle competenze digitali al termine dei diversi cicli di istruzione, in linea con il Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF).
- Le ***Indicazioni nazionali e nuovi scenari (2018)***, che rafforzano la prospettiva di un curricolo verticale in cui la competenza digitale si sviluppa in modo progressivo e integrato, in sinergia con le altre discipline.
- Il ***PNRR - Missione 4 "Istruzione e Ricerca", componente "Scuola 4.0" (Legge 233/2021)***, che rappresenta un'opportunità straordinaria per l'innovazione didattica e la creazione di ambienti di apprendimento digitali avanzati, promuovendo l'adozione di metodologie attive e partecipative.
- Il ***Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini DigComp 2.2 (2022) e DigCompEdu***, che forniscono un framework concettuale dettagliato per la comprensione, lo sviluppo e la valutazione delle competenze digitali, sia per gli studenti che per gli educatori, offrendo un linguaggio comune a livello europeo.
- Le ***Linee guida per le discipline STEM (D.M. 184/2023)***, che sottolineano il ruolo cruciale delle competenze digitali nell'ambito delle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche, promuovendo approcci didattici basati sull'indagine, la sperimentazione e l'utilizzo di strumenti digitali avanzati.
- Il ***decreto di adozione dei modelli di certificazione delle competenze (D.M. 14/2024)***, che definisce i modelli standardizzati per attestare il livello di acquisizione delle competenze, inclusa quella digitale, al termine dei percorsi scolastici.
- Le ***Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica (D.M. 183/2024)***, che evidenziano la dimensione civica della competenza digitale, promuovendo un uso consapevole e responsabile delle tecnologie per la partecipazione democratica e la cittadinanza digitale attiva.

La competenza digitale si configura pertanto come una competenza **trasversale e pervasiva**, intrinsecamente connessa a tutte le discipline e a tutti gli ordini di scuola, secondo una logica di **curricolo verticale** che ne garantisce lo sviluppo progressivo e coerente. Il suo potenziamento si realizza attraverso un approccio didattico **interdisciplinare**, fondato su metodologie **costruttiviste e cooperative**, che pongono lo studente al centro del processo di apprendimento, promuovendo l'autonomia, la creatività e la collaborazione.

In questo contesto pedagogico, si auspicano attività didattiche che includano:

- La **produzione di contenuti digitali** diversificati e significativi (blog, podcast, web radio, videogiochi educativi, applicazioni di robotica, progetti di coding), che stimolino la creatività, il pensiero computazionale e la capacità di comunicare efficacemente attraverso diversi media digitali.
- L'**analisi e la gestione critica dei dati**, sviluppando la capacità di interpretare informazioni, identificare pattern, trarre conclusioni basate su evidenze e utilizzare strumenti di visualizzazione dati.
- La **risoluzione di problemi autentici** attraverso l'impiego strategico di strumenti digitali, promuovendo il pensiero algoritmico, la capacità di scomporre problemi complessi e di individuare soluzioni innovative.
- La **riflessione metacognitiva sull'impatto delle tecnologie** nella comunicazione interpersonale, nei processi di innovazione sociale ed economica, e sulle implicazioni etiche e sociali del loro utilizzo.
- L'acquisizione di competenze solide in materia di **sicurezza e protezione dei dati personali**, sensibilizzando gli studenti sui rischi del mondo digitale e fornendo loro gli strumenti per tutelare la propria identità e la propria privacy online.

È fondamentale sottolineare che **tutti i docenti**, indipendentemente dalla specifica disciplina di insegnamento, sono chiamati a contribuire attivamente allo sviluppo della competenza digitale degli studenti. Ciò implica l'adozione di una **didattica innovativa e profondamente integrata**, che valorizzi le **buone prassi educative** già in atto e promuova un **uso consapevole e critico della tecnologia**, anche come strumento privilegiato per favorire l'**inclusione scolastica** e rispondere alle esigenze specifiche di ogni studente.

L'integrazione strutturale della competenza digitale nel curriculum di questo Istituto rappresenta un investimento strategico per la formazione di cittadini competenti, consapevoli e preparati alle sfide e alle opportunità della società digitale contemporanea.

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 digitali	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. Risolvere 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

STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE

Riguardo alla valutazione, per ciascuna delle competenze descritte sono indicati otto livelli di padronanza.

LIVELLI DI PADRONANZA		
BASE	1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none">- Individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti.- Dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	2	A livello base, in autonomia e con supporto adeguato laddove necessario, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none">- Individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti.- Seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali.
INTERMEDIO	3	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none">- Scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti.- Partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	4	In modo indipendente, secondo i propri fabbisogni e risolvendo problemi definiti e non sistematici, sono in grado di: <ul style="list-style-type: none">- Distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti.- Partecipare individualmente e collettivamente a processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.

AVANZATO	5	<p>Oltre a fornire supporto agli altri, sono grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi. - Applicare individualmente e collettivamente a processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e m situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	6	<p>A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti. - Risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	<p>A un livello altamente specializzato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata utilizzando strumenti e tecnologie digitali. - Integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
	8	<p>A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione utilizzando strumenti e tecnologie Proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia come ambiente intenzionalmente strutturato per l'apprendimento e la socializzazione

La Scuola dell'Infanzia si configura come un ambiente educativo intenzionalmente progettato per accogliere e accompagnare i bambini dai tre ai sei anni in un percorso di crescita integrale. In tale contesto, l'intervento pedagogico promuove lo sviluppo di processi di simbolizzazione attraverso l'utilizzo di una molteplicità di linguaggi espressivi, favorendo l'esplorazione, la comunicazione e la rappresentazione della realtà.

Fin dalla tenera età, i bambini entrano in contatto con le tecnologie digitali, che si presentano come strumenti familiari e stimolanti. L'introduzione guidata a tali strumenti, mediata dalla presenza attiva e consapevole dell'adulto, contribuisce a sostenere il passaggio dal pensiero concreto al pensiero simbolico e astratto. Attraverso esperienze educative intenzionali e significative, calibrate sui bisogni affettivi, cognitivi, metacognitivi e relazionali, le tecnologie digitali si configurano come risorse utili a potenziare l'attenzione, la riflessione, la capacità di analisi e la creatività, all'interno di un ambiente che promuove la centralità del bambino e la valorizzazione delle sue competenze in evoluzione.



AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet; • conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia; • ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali); • eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo degli strumenti a disposizione; • utilizzo delle icone su un dispositivo; • uso del mouse ed alcuni tasti della tastiera; • uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone. 	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età; • siti di giochi interattivi proposti dai docenti.

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.</p> <p>2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.5 Netiquette.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante; • ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente; • utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online. 	<ul style="list-style-type: none"> • Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante; • raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi; • rispettare il proprio turno e lo spazio di attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini: si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età; • siti di giochi interattivi proposti dai docenti; • eseguire percorsi su grandi scacchiere-pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot, Blue- Bot); • Codeweek; • schede didattiche e libri digitali.

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali.</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.</p> <p>3.4 Programmazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante; ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente; utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online; sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica. 	<ul style="list-style-type: none"> Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica); 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; utilizzo di giochi didattici con drag and drop; utilizzo di programmi e app di grafica. 	<p>Pixel Art</p> <ul style="list-style-type: none"> ZaplyCode <p>Coding:</p> <ul style="list-style-type: none"> CodyFeet CodyColor CodyRoby ScratchJr code.org Wardwall Learningapps <p>Prodotti Digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> Flippity Tiny tap <p>Grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> Paint App di disegno

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>4.1 Proteggere i dispositivi.</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere.</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori; • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico; • imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale; • riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Protezione e sicurezza su internet per bambini</u> • <u>Interland: avventure digitali</u>

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici.</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; • regolare il volume e la luminosità; • accendere e spegnere correttamente un dispositivo; • conoscere semplici software didattici; • conoscere le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete). 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato; • manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged); • App Kids art.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO – ALUNNI DI 5 ANNI

- 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.
- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive (puzzle).
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.

RACCORDI SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

Al termine della Scuola dell'Infanzia l'alunno:

- Dimostra interesse per giochi multimediali.
- Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- Esegue attività in unplugged.



LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<ul style="list-style-type: none"> • Visiona brevi contenuti multimediali. • Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo. • Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input. • Conosce le persone a cui far riferimento in caso di pericolo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre. • Realizza semplici elaborazioni grafiche. • Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema. • Riconosce un collegamento multimediale e vi accede. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre. • Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti. • Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

La Scuola Primaria come ambiente per lo sviluppo delle competenze digitali

La Scuola Primaria si configura come un ambiente educativo intenzionalmente strutturato per accompagnare bambine e bambini nella progressiva costruzione delle proprie competenze, conoscenze e capacità relazionali. In questa fase del percorso scolastico, lo sviluppo del pensiero logico, simbolico e riflessivo si intreccia con la necessità di educare a un uso consapevole e critico delle tecnologie digitali.

In linea con le Indicazioni Nazionali e con i riferimenti europei (DigComp e DigCompEdu), il curricolo digitale della Scuola Primaria promuove un'introduzione graduale e intenzionale agli strumenti digitali, che diventano risorse per esplorare, rappresentare, comunicare, cooperare e apprendere. L'integrazione del digitale nei percorsi disciplinari e trasversali sostiene l'acquisizione di competenze fondamentali come la capacità di ricercare, valutare e gestire informazioni, risolvere problemi, creare contenuti e agire responsabilmente nello spazio digitale.

L'azione educativa, mediata dalla guida attiva e consapevole del docente, pone al centro il bambino come soggetto competente in evoluzione, promuovendo esperienze significative e inclusive che potenziano l'attenzione, la creatività, la riflessione e la cittadinanza digitale.



• **CLASSI PRIMA E SECONDA**

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, conoscerne il nome e la funzione; • trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online; • individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le funzioni principali di un programma di videoscrittura (scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio); • individuare file e cartelle su un dispositivo ed esplorarne il contenuto; • effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante. 	<p>Video tutorial relativi a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le parti del computer, accensione e spegnimento del PC; • il desktop, uso del mouse e della tastiera; • uso della tastiera (classe prima), scrittura con le 10 dita; • allenamento alla videoscrittura con TypingClub (piattaforma gratuita, account alunno creato dal docente, non richiede email); <p>Percorsi e risorse per la ricerca online:</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • Ricerche guidate Ricerche Maestre (materiali e attività per la Scuola Primaria); • In rete con la testa (Percorso educativo sulla sicurezza e responsabilità digitale); • Piattaforma GIADA– Erickson– Strumenti e contenuti digitali per la didattica inclusiva.
--	--	--	---

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.</p> <p>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali.</p> <p>2.5 Netiquette.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette); • conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto). 	<ul style="list-style-type: none"> • Visionare immagini, brevi video e documentari didattici insieme all'insegnante; • apprendere come scrivere e inviare una email; • partecipare a una videochiamata con il supporto del docente, utilizzando correttamente i tasti audio e video; • lavorare in gruppo, rispettando gli altri, utilizzando la piattaforma scolastica; • riflettere sull'uso delle parole in rete. 	<ul style="list-style-type: none"> • You tube Kids Canale video di Google pensato per i bambini, che consente di filtrare i contenuti in base all'età che offre video sicuri e appropriati per i più piccoli; • siti di giochi interattivi proposti dai docenti; • Manifesto della Comunicazione Non Ostile (con schede didattiche); • applicazioni di Google Workspace (Meet, Classroom, Mail).

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali.</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.</p> <p>3.4 Programmazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Creare e modificare contenuti semplici; • scegliere modi per modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito; • riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare giochi didattici con drag and drop o inserimento di testo; • creare disegni utilizzando app di grafica; • redigere un documento di videoscrittura con software specifici; • scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni e utilizzare codici e simboli (coding), sia online che unplugged; • riprodurre disegni in Pixel Art, sia in modalità unplugged che digitale; • partecipare a Codeweek. 	<ul style="list-style-type: none"> • Paint (Video YouTube) • Animated Drawings • Animate • Wordwall • TinyTap • Educaplay • ZaplyCode • Fantavolando • Quick Draw • Digitools • Codeweek • CodyFeet • CodyColor • CodyRoby • ScratchJr • Code.org • Learningapps • Quizizz • Panquiz • Pixlart

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>4.1 Proteggere i dispositivi.</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere.</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali; distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale; individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...); conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...). 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare giochi didattici con drag and drop o inserimento di testo; riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media; realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali; creare un avatar con programmi online da utilizzare sui dispositivi; disegnare un avatar da indossare per le riprese video; individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizzare disegni o cartelloni; riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone. 	<ul style="list-style-type: none"> Protezione e sicurezza su internet per bambini (video YouTube) Interland: avventure digitali Cittadinanza digitale (video YouTube) Il gioco delle emozioni per bambini Digiface by La Digitale Avatar Maker Pixton

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici.</p> <p>5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche.</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali; • utilizzare le funzioni base dei dispositivi; • utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding; • utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete). 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet; • utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input; • utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali. 	<p>Video tutorial relativi a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le parti del computer • Come accendere e spegnere il pc • Mouse e tastiera • Coding unplugged e digitale.

Al termine della classe PRIMA, l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere il computer.
- Riconoscere le principali parti del computer.
- Utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.
- Scrivere parole con un programma di videoscrittura.
- Utilizzare il mouse e la tastiera.

Al termine della classe SECONDA, l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere correttamente il computer e il monitor touch.
- Utilizzare il mouse per eseguire semplici comandi sul computer.
- Usare i principali comandi della tastiera.
- Aprire e chiudere un file o un'applicazione.
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.
- Usare software didattici.
- Conoscere le principali applicazioni della piattaforma dell'Istituto.

- **CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA**

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete; • organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali; • salvare un documento o file in una cartella; • avviare la procedura per stampare un documento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca; • individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionarne il contenuto; • utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file. 	<p>Percorsi e risorse per la ricerca online:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricerche guidate Ricerche Maestre (materiali e attività per la scuola primaria) • In rete con la testa (Percorso educativo sulla sicurezza e responsabilità digitale) <ul style="list-style-type: none"> • Ti presento windows • WordWall • Symbaloo • /Mentimeter/ • Chatgpt/ • Utilizzo di Drive, Office, Libreoffice.

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.</p> <p>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali.</p> <p>2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali.</p> <p>2.5 Netiquette.</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail); • conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto); • comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette); • utilizzare correttamente la propria identità digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola; • utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, Classroom, Meet); • utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità; • utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali; • applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione; • conoscere la propria “impronta digitale”; • creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari. 	<ul style="list-style-type: none"> • Impronta digitale • Linoit • Padlet • Symbaloo • Excalidraw • Whiteboard • Applicazioni di Google Workspace.

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali.</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.</p> <p>3.3 Copyright e licenze.</p> <p>3.4 Programmazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare; utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali; saper gestire le regole di formattazione del testo basilari; completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato; completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online; saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale; conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili on line (immagini, audio, video...). 	<ul style="list-style-type: none"> Scrivere in formato digitale un testo; tradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi online; completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte; partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice; codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente; riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto online; elaborare da un testo una mappa concettuale. 	<ul style="list-style-type: none"> Animaker StoryJumper BookCreator Canva Ed Puzzle CodeWeek L'ora del codice CodyFeet CodyColor CodyRoby ScratchJr Code.org Flibook – animazioni online /Mentimeter/ Chatgpt/ Google Presentazioni

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>4.1 Proteggere i dispositivi.</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere.</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari; • utilizzare con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui; • conoscere quali dati personali si condividono quando si accede ad un servizio online. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire e saper leggere i termini di utilizzo dei servizi web; • conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola; • scegliere password sicure; • utilizzare il proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine; • conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza; • riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute; • saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico; • eliminare le password salvate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Segui le tracce digitali • Alla scoperta del Web • Cosa è internet (video YouTube) • Vivi Internet al meglio • Il potere delle Parole • Materiali didattici - Ludoteca • Impronta digitale • Detective per un giorno • I super Errori nel Web • Proteggere i nostri dati (Video YouTube)

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici.</p> <p>5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche.</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i vari dispositivi e le loro parti fondamentali; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding; • utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete...). 	<ul style="list-style-type: none"> • Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi; • verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi alla più adeguata; • utilizzare piattaforme Cloud. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il gioco della Rete • Wordwall: Computer-Hardware • Escape Room • Cartelle e File • Il device misterioso • Digital storytelling • Esploriamo il Web • Canva

Al termine della classe TERZA, l'alunno è in grado di:

- Accendere e spegnere correttamente il computer e il monitor touch.
- Utilizzare mouse e tastiera; creare e salvare una cartella personale; aprire e chiudere un file.
- Completare mappe utili allo studio predisposte dall'insegnante.
- Applicare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Utilizzare software didattici.
- Svolgere ricerche online in modo guidato.
- Seguire semplici istruzioni per portare a termine un compito (coding).

Al termine della classe QUARTA, l'alunno è in grado di:

- Usare semplici programmi per creare mappe utili allo studio.
- Applicare la formattazione del paragrafo.
- Utilizzare software didattici.
- Effettuare ricerche online in modo guidato.
- Seguire istruzioni più articolate per completare un compito (coding).

Al termine della classe QUINTA, l'alunno è in grado di:

- Scrivere testi in formato digitale applicando una formattazione adeguata.
- Usare la rete, con la supervisione di un adulto, per informarsi, comunicare (es. tramite e-mail) e svolgere ricerche.
- Conoscere sia le potenzialità che i rischi legati all'uso delle tecnologie digitali.
- Conoscere e utilizzare i principali motori di ricerca.
- Usare programmi e applicazioni per realizzare o completare una presentazione.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<ul style="list-style-type: none"> • Accende e spegne il computer o un dispositivo con schermo touch. • Riconosce le principali componenti del computer: mouse, tastiera, schermo, CPU. • Usa il mouse per cliccare, selezionare e trascinare. • Interagisce con semplici giochi educativi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive parole utilizzando la tastiera. • Usa un programma di videoscrittura per scrivere frasi semplici. • Salva un file in una posizione indicata. • Inizia a usare i tasti principali della tastiera: invio, spazio, cancellazione. • Utilizza alcune applicazioni presenti nella piattaforma digitale dell'Istituto 	<ul style="list-style-type: none"> • Applica formattazioni di base: grassetto, colore, grandezza del testo. • Crea mappe concettuali con software specifici. • Salva file e organizza cartelle in autonomia. • Segue sequenze di istruzioni per semplici attività di coding. • Riconosce i dati personali e comprende l'importanza di proteggerli. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive e rielabora testi digitali in modo efficace. • Utilizza software per creare presentazioni, schede operative e materiali di studio. • Conosce i rischi della rete e adotta buone pratiche per la sicurezza online. • Usa la posta elettronica con supervisione per comunicare. • Integra più applicazioni digitali (es. video, testo, immagini) per raggiungere un obiettivo. • Porta a termine compiti digitali complessi seguendo istruzioni articolate (es. coding o progetti multimediali).

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

La Scuola Secondaria di Primo Grado come spazio per il consolidamento e l'ampliamento delle competenze digitali

La Scuola Secondaria di Primo Grado rappresenta un momento cruciale nel percorso formativo di ragazze e ragazzi, in cui si rafforzano e si ampliano le competenze acquisite nella scuola primaria, in un'ottica di crescente autonomia, consapevolezza e responsabilità. All'interno di un curriculum verticale coerente con le Indicazioni Nazionali per il Curriculum e con i riferimenti europei come il DigComp 2.2 e il DigCompEdu, l'educazione digitale assume un ruolo centrale, divenendo strumento e contenuto per lo sviluppo del pensiero critico, della cittadinanza attiva e dell'apprendimento permanente.

In questa fase evolutiva, il curriculum digitale si configura come un'opportunità per potenziare la capacità di analizzare, selezionare e rielaborare informazioni, progettare soluzioni creative e collaborative, interagire in modo etico e sicuro negli ambienti digitali. L'integrazione intenzionale e trasversale delle tecnologie nei percorsi disciplinari promuove l'inclusione, la partecipazione attiva e il protagonismo degli studenti, valorizzandone l'identità digitale e la capacità di apprendere attraverso processi di ricerca, simulazione, modellizzazione e produzione multimediale.

Il docente assume il ruolo di facilitatore e mentore digitale, accompagnando gli studenti nella costruzione di un rapporto maturo con la tecnologia, che non si limiti all'uso strumentale, ma favorisca una visione critica, riflessiva e creativa del mondo digitale, orientata allo sviluppo delle competenze del XXI secolo.



• **CLASSE PRIMA**

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ricercare 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Motori di ricerca • Focus Junior • Come usare Google per trovare informazioni • Fake News • Interland • /Mentimeter/ • Chatgpt/

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.</p> <p>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali.</p> <p>2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali.</p> <p>2.5 Netiquette.</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati; • approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola; • 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 i documenti in cartelle. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dati personali e altri dati • Segui le tracce digitali • Google Workspace • Avatar Maker • La Netiquette: regole per scrivere • Consapevoli in rete

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali.</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.</p> <p>3.3 Copyright e licenze.</p> <p>3.4 Programmazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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; 	<ul style="list-style-type: none"> Animaker Storyjumper Ourboox 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

		<ul style="list-style-type: none"> • 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; • partecipare a competizioni di robotica; • progettare e/o realizzare oggetti con software specifici. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Flibook –animazioni online</u> • <u>Aggie – disegnare immagini in modo collaborativo</u> • <u>People Art factory</u> • <u>Video tutorial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio</u> • <u>Garage Band</u> • <u>Stop Motion</u> • <u>LEGO® Education Professional Development (minicorsi sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE)</u> • <u>Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League</u> • <u>Kids Game Jam</u> • <u>Micro:Bit Pagina dei progetti</u> • <u>/Mentimeter/</u> • Chatgpt/ • <u>Thinkercad</u> • <u>Inkscape</u>
--	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>4.1 Proteggere i dispositivi.</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere.</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere il regolamento d'Istituto"; • conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di Istituto; • riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Programma il futuro • Come difendersi dal Pishing • Innovazione digitale • Web reputation • Cybersecurity • Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale • Usare internet in sicurezza • Generazioni connesse • Sicurezza in rete • Quando ti connetti.

	<p>privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizza il digitale; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...). 	<p>videogiochi;</p> <ul style="list-style-type: none"> • riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco; • stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media; • accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico; • imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale; • riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. 	<p>connetti anche la testa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il potere delle parole • Manifesto della comunicazione non ostile • Crittografare i nostri dati
--	---	--	--

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici.</p> <p>5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche.</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</p> <p>5.4 Identificare i divari di competenze digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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; 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Uso dei dispositivi a scuola</u> • <u>Animate Avatar</u> • <u>Creare Gif animate</u> • <u>Canva</u> • <u>Creare e animare personaggi online</u>

	<ul style="list-style-type: none"> • usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento; • riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. 		
--	--	--	--

• **CLASSE SECONDA E TERZA**

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Motori di ricerca • Focus Junior • Come usare Google per trovare informazioni • Fake News • Interland • Linoit • Symbaloo • Scovare le bufale • /Mentimeter/ • Chatgpt/

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.</p> <p>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali.</p> <p>2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali.</p> <p>2.5 Netiquette.</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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). 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dati personali e altri dati • Clip Champ • Google Workspace • Avatar Maker • La Netiquette: regole per scrivere • Consapevoli in rete • Canva • DigiPad • Timelinely • Prezi • Genially • Parole ostili

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali.</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.</p> <p>3.3 Copyright e licenze.</p> <p>3.4 Programmazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • 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; 	<ul style="list-style-type: none"> • 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

	<p>codici di programmazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Stop Motion: • LEGO® Education Professional Development • 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 • /Mentimeter/ • Chatgpt/
--	----------------------------------	---	---

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>4.1 Proteggere i dispositivi.</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere.</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Leggere il regolamento d'Istituto"; • conoscere e ricordare le credenziali dei propri 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 discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco; 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Generazioni connesse

	<p>fisica quando si utilizza il digitale;</p> <ul style="list-style-type: none"> • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...). 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 l'altrui privacy; • 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); • riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social. 	<ul style="list-style-type: none"> • Google Workspace
--	--	---	--

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici.</p> <p>5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche.</p> <p>5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</p> <p>5.4 Identificare i divari di competenze digitali.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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; 	<ul style="list-style-type: none"> 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 i 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; 	<ul style="list-style-type: none"> Computer: Hardware Uso dei dispositivi a scuola Animate Avatar Creare Gif animate Canva Creare e animare personaggi online Kahoot Panquiz Quizlet Flippity Escape Room con Google Moduli

	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia; • Creare Escape Room. 	
--	--	---	--

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO L'ALUNNO È IN GRADO DI:

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi, immagini e 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 PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<ul style="list-style-type: none"> • Accede alla rete con l'aiuto del docente per ricavare informazioni. • Guidato scrive e invia 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. • Costruisce tabelle di dati. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 e grafici. • Collega file differenti. • Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali. • 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

			<p>pericoli in rete.</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre.• Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti.• Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.
--	--	--	---

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE ***(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”.

Avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l’attuazione del curricolo digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici.

TRAGUARDI FORMATIVI		
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL’INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
<ul style="list-style-type: none">• Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali per orientarsi nel mondo dei simboli e delle tecnologie.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.• Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.• Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare e scambiare informazioni.• Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.• Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d’uso più comuni.• Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all’uso delle tecnologie, anche informatiche.

Esplorare il virtuale, potenziare il reale

Esplorare il virtuale, potenziare il reale è la sfida educativa che questo Curricolo Digitale raccoglie e rilancia: costruire percorsi dove il digitale diventa ambiente di apprendimento, laboratorio di pensiero critico, spazio creativo per trasformare la realtà. Dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di I grado, l'uso consapevole delle tecnologie favorisce inclusione, innovazione e cittadinanza attiva, connettendo immaginazione e azione, sapere e saper fare, reale e virtuale in un unico processo formativo.

