

Delibera del Collegio dei Docenti n° 25 del 30.06.2025

CURRICOLO PER LO SVILUPPO DELLA

COMPETENZA DIGITALE

Istituto Comprensivo Badaloni

Indice

- **Premessa** **pag. 2**
- **Riferimenti normativi** **pag. 4**
- **Il curricolo delle competenze digitali** **pag. 7**
- **La struttura del Curricolo Digitale Verticale** **pag. 9**
- **La scuola dell'Infanzia** **pag. 10**
- **Raccordi scuola dell'Infanzia e scuola Primaria** **pag. 14**
- **La scuola Primaria - Primo biennio** **pag. 15**
- **Secondo biennio** **pag. 23**
- **Terzo biennio** **pag. 29**
- **Raccordi scuola Primaria e scuola Secondaria** **pag. 37**
- **La Scuola Secondaria di I grado - Terzo biennio** **pag. 38**
- **Quarto biennio** **pag. 47**

PREMESSA

Man mano che la tecnologia diventa sempre più parte integrante della vita quotidiana e del mercato del lavoro, è fondamentale per gli alunni frequentanti le scuole del primo ciclo - essenzialmente Scuola Primaria e Secondaria I grado - sviluppare competenze digitali. La tecnologia in classe può, infatti, fornire loro gli strumenti e le conoscenze per navigare nel mondo digitale, accedere alle informazioni, comunicare in modo efficace e creare essi stessi contenuti digitali.

Partendo da questa imprescindibile considerazione il *Curricolo Digitale*, redatto dal Team Innovazione nell'ambito del PNRR (Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza) e deliberato dal Collegio dei Docenti del 30.06.2025, focalizza l'attenzione sull'importanza di un approccio ponderato ed efficace della tecnologia nel contesto scolastico, che non può prescindere dall'utilizzo virtuoso del digitale da parte dei docenti e dalle loro modalità educativo-didattiche introdotte nella pratica quotidiana.

Vale la pena ricordare che un aspetto chiave della L. 107/2015, conosciuta come la *Buona Scuola*, è stato l'avvio, nello stesso anno, del Piano Nazionale Scuola digitale (PNSD), in cui si è delineata la strategia per la digitalizzazione delle scuole. Senza di esso e dei vari finanziamenti a seguire non sarebbe stato possibile offrire all'utenza opportunità formative allineate alle esigenze più attuali. È per tale motivo che, sin da subito, l'Istituto "N. Badaloni" ha implementato diverse iniziative tra cui:

1. la formazione interna degli insegnanti, a cura dell'Animatore Digitale e del Team Innovazione, finalizzata a fornire le competenze necessarie per utilizzare le TIC in classe;
2. l'acquisto di hardware, software e altra strumentazione;
3. l'allestimento di ambienti di apprendimento digitali.

Entrando nello specifico del *Curricolo Digitale*, il Ministero dell'Istruzione, così come previsto nell'azione #15 del PNSD, ha sostenuto la realizzazione di curricoli digitali nelle istituzioni scolastiche ed educative statali, a partire da esperienze di progettazione condivisa, basate sull'ideazione e sperimentazione di percorsi didattici innovativi strutturati, resi successivamente accessibili a tutta la comunità scolastica. La definizione di competenza digitale era già stata presentata nella "Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006, relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente" e aggiornata nella più recente "Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio

2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente":

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

La competenza digitale si articola in tre dimensioni fondamentali:

- Tecnologica
- Cognitiva
- Etica

Quella tecnologica riguarda la capacità di utilizzare le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC); quella cognitiva fa riferimento alle abilità e ai contenuti coinvolti e derivanti dall'uso degli strumenti informatici; quella etica consiste nell'adozione e nella promozione di comportamenti corretti nell'uso delle TIC.

Trattandosi di una competenza trasversale, il curricolo digitale interessa tutti i campi di esperienza, tutte le discipline e tutti gli ordini di scuola.

Attraverso questo documento, il nostro Istituto si propone di sviluppare un percorso educativo-didattico verticale, finalizzato allo sviluppo delle competenze digitali secondo una logica di gradualità, interdisciplinarietà e trasversalità curricolare.

RIFERIMENTI NORMATIVI

Il presente curricolo digitale è stato progettato dal Team Innovazione seguendo le Raccomandazioni del Consiglio Europeo del 2018 e le linee guida del Quadro comune di Riferimento europeo per le Competenze digitali (DigComp 2.2). La promozione di un approccio didattico orientato alle competenze è, inoltre, in linea con la nuova bozza delle Indicazioni Nazionali per il curricolo – Scuola dell'infanzia e Scuole del Primo ciclo di istruzione dell'11 giugno 2025:

- **INDICAZIONI NAZIONALI, 2012**
  Nelle ***Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'Infanzia e del primo ciclo d'istruzione*** entrate in vigore col D.M. 254 del 16 novembre 2012, le competenze digitali vengono presentate come integranti del PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE:
  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.

- **PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE (PNSD)**
  Come riportato nel sito del MIUR, alla pagina della Scuola Digitale, "*Il Piano Nazionale Scuola Digitale è un pilastro fondamentale de La Buona Scuola (legge 107/2015), una visione operativa che rispecchia la posizione del Governo rispetto alle più importanti sfide di innovazione del sistema pubblico: al centro di questa visione, vi sono l'innovazione del sistema scolastico e le opportunità dell'educazione digitale*". Questo Piano ha valenza pluriennale e indirizza concretamente l'attività di tutta l'Amministrazione, con azioni già finanziate che saranno prese in carico dalle singole Direzioni del Ministero per l'attuazione; contribuisce a "catalizzare" l'impiego di più fonti di risorse a favore dell'innovazione digitale, a partire dalle risorse dei Fondi Strutturali Europei (PON Istruzione 2014-2020) e dai fondi della legge 107/2015 (La Buona Scuola).
  Il PNSD è quindi documento di indirizzo del Miur per il lancio di una strategia di innovazione della scuola italiana e del suo sistema educativo nell'era digitale.

- **CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA E DEL PRIMO CICLO, d.m. 7 ottobre 2017 n.724**
  Nel documento predisposto per la ***Certificazione delle competenze al termine della scuola primaria (D.M. 7 ottobre 2017 n.724 - allegato A)***, in riferimento alla competenza digitale, viene richiesto ai docenti di valutare il raggiungimento del seguente livello:
  L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici.

Mentre, rispetto alla certificazione delle competenze al termine del primo ciclo (D.M. 7 ottobre 2017 n.724 - allegato B), il raggiungimento della competenza digitale presuppone che:
L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

- **RACCOMANDAZIONI DEL CONSIGLIO EUROPEO 2018**
  Il documento *Raccomandazioni del Consiglio Europeo* (2018), aggiornamento delle Raccomandazioni del 2006, illustra la definizione del corredo di competenze chiave necessarie per la realizzazione personale, la salute, l'occupabilità e l'inclusione sociale. Tra le otto competenze chiave viene presentata la Competenza Digitale:
  La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

- **INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI 2018**
  Il documento ***Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari*** che propone una rilettura delle Indicazioni Nazionali, 2012, pone l'accento nel capitolo 6 sulla competenza digitale:
  I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate. Tuttavia, come suggeriscono anche i documenti europei sull'educazione digitale, le abilità tecniche non bastano. La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri.

- **DIGCOMP**
  Il ***DigComp***, sviluppato nel 2013 dal Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea, è il punto di riferimento europeo per le competenze digitali essenziali che tutti i cittadini, non solo gli studenti, dovrebbero possedere oggi. Nel 2016 è stata rilasciata la versione 2.0, nel 2017 la versione 2.1. e nel 2022 l'ultima versione 2.2.
  Il DigComp 2.2. rappresenta un aggiornamento significativo che tiene conto degli elementi fondamentali per definire la competenza digitale. Introduce oltre 250 nuovi esempi di conoscenze, abilità e atteggiamenti che supportano i cittadini nell'interazione agevole, critica e sicura con le tecnologie digitali, compresi gli sviluppi emergenti come l'intelligenza artificiale, il lavoro remoto e l'accessibilità. Questo strumento riveste un'importanza notevole nel contesto educativo e formativo.

- **BOZZA DELLE NUOVE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO - SCUOLA DELL'INFANZIA E SCUOLE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE** dell'11 giugno 2025:
  La scuola è il luogo ove è possibile far maturare una competenza chiave – quella digitale, appunto – che è parte del ventaglio di competenze compreso dalle Raccomandazioni europee per lo sviluppo della cittadinanza e la cui maturazione permette di orientarsi nell'universo digitale con autonomia, responsabilità, consapevolezza. A questo proposito è bene chiarire che esiste differenza tra "competenze digitali" (intese come padronanza di uso efficace, sicuro e consapevole di dispositivi, strumenti e tecnologie digitali) e "competenze informatiche", riferite, queste ultime, alla comprensione di come i dati (rappresentati digitalmente, cioè in forma numerico/simbolica) possano essere elaborati in maniera automatica, ad opera di "agenti" che eseguono meccanicamente procedimenti ideati da umani. La scuola promuove le une e le altre, anche attraverso l'apprendimento dei modi in cui funzionano dispositivi e piattaforme digitali, incluse eventualmente le più recenti basate sull'intelligenza artificiale (IA).

IL CURRICOLO DELLE COMPETENZE DIGITALI

Il team digitale di istituto ha ritenuto di riformare il curricolo delle competenze digitali sulla base del Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini (framework DigComp) elaborato dalla Human Capital and Employment Unit (Joint Research Centre) su incarico del Direttorato Generale Occupazione, Affari Sociali e Inclusione della Commissione Europea e delle indicazioni emanate da AGiD, Agenzia per l'Italia Digitale, nel documento "Competenze digitali".

Il curricolo così elaborato è organizzato secondo 5 aree di competenza:

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Collaborazione e comunicazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza
5. Risolvere problemi



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

Questo documento è un'applicazione concreta del modello europeo DigComp al segmento della scuola dell'obbligo e contiene inoltre una corposa raccolta di risorse indispensabili alla didattica operativa e laboratoriale, caratteristica fondante del nostro approccio educativo. Il modello, che prevede la suddivisione in bienni, dalla scuola primaria alla scuola secondaria di I grado, è stato integrato con una sezione dedicata alla scuola dell'infanzia. La sezione relativa al terzo biennio (classe quinta scuola primaria e classe prima scuola secondaria I grado) risulta essere, inoltre, un concreto elemento di progettazione in continuità tra ordini di scuola all'interno dell'istituto.

La struttura del Curricolo Digitale Verticale

Il Curriculum è strutturato

- per bienni, a partire dalla prima classe della scuola primaria, con una singola annualità propedeutica già nella scuola dell'infanzia per i bambini di 5 anni. Alcune competenze e attività si ripetono nei bienni, perché nello sviluppo della competenza cambia il livello di autonomia degli studenti. Significativo è il terzo biennio, che aggancia fortemente l'ultimo anno della scuola primaria con il primo della scuola secondaria di primo grado, suggerendo così anche spunti per eventuali azioni di continuità tra i due ordini di scuola;

- secondo le 5 aree del DigComp: anche in questo caso, non può esservi una rigida separazione. Alcune competenze e alcune attività si ripetono tra aree all'interno dello stesso biennio o nei diversi bienni, perché nella competenza digitale c'è una forte integrazione tra aree;

- per sviluppo di competenza (prima colonna della progettazione): questa proposta vuole aiutare le scuole a tenere presente come una stessa area di competenza possa svilupparsi in modo verticale e orizzontale;

- per attività (seconda colonna della progettazione): proposte non esaustive sul "come" la competenza può essere avviata, incrementata e agita;

- per esempi di risorse (terza colonna della progettazione): suggerimenti di supporti operativi (software, app, materiali, esempi e link a siti o tutorial...) che aiutino i docenti a realizzare attività in classe.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE
Scuola dell'Infanzia

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini dai tre ai sei anni. È in questo contesto che, grazie all'intervento educativo, si avviano processi di simbolizzazione attraverso una pluralità di linguaggi. I bambini, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico e la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori di competenza: *1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati e informazioni e contenuti digitali*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base e con il supporto adeguato sono in grado di: • utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche e elaborazioni grafiche. • mettere in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico. • raccogliere informazioni, immagini e video con l'aiuto dell'insegnante.	• Si orienta nello schermo di un dispositivo digitale attraverso il tocco ed altre modalità di input. • Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico. • Visiona immagini e filmati, tutorial e documentari didattici • Sperimenta con l'aiuto dell'insegnante semplicissimi programmi di grafica (Paint) e disegno in pixel (pixel art).	• Tabelle di registrazione dei dati • Rimando di semplici domande in circle time • Giochi "programmati" dalle insegnanti nell'utilizzo di Lim, tablet YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età: https://www.youtube.com/@fantavolando7919 https://www.youtube.com/@fantavolando7919 https://www.youtube.com/@fantavolando7919 https://www.youtube.com/@fantavolando7919

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori di competenza: *2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali* *2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base e con il supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • muoversi in base ai concetti topologici e direzionali, nello spazio e sul foglio • muoversi nello spazio rispettando i comandi ricevuti • individuare e riprodurre strutture ritmiche • gestire incarichi e assumersi la responsabilità nei giochi e nelle attività • cooperare con i pari per il raggiungimento di un obiettivo comune • prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi e procedure	• Giochi con il corpo nello spazio • Giochi motori e di orientamento spaziale • Giochi con le frecce direzionali • Giochi con percorsi, labirinti e mappe • Coding in modalità unplugged • Coding con i robottini • Caccia al tesoro con mappa per muoversi nello spazio scolastico	Frecce direzionali Tappeto a scacchiera Robottino DOC e MIND Apette blue bot, Giochi in cooperative learning Hi-Theatre

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Descrittori di competenza: *3.1 Sviluppare contenuti digitali* *3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base e con il supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • costruire insiemi con criteri dati • contare • discriminare quantità • realizzare propri artefatti per mezzo degli strumenti digitali	• Attività di routine legate al contare o a creare insiemi • Giochi con gli insiemi, i numeri, le quantità • Creazioni di semplici algoritmi per costruire insiemi • Contare sulla linea del 10 • Realizzare storie multimediali abbinando le registrazioni delle loro voci ai loro disegni.	• App con giochi con i numeri (toddler games) • Materiale psicomotorio • Learning app • Linea del 10 • Utilizzo gioco come ape blue bot o altri strumenti per il coding • Schemi, tabelle in base alla quantità • Programmi di grafica (Paint) • Hi-theatre

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA		
Descrittori di competenza: *4.1 Proteggere i dispositivi* *4.3 Proteggere la salute e il benessere* *4.4 Proteggere l'ambiente*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base e con il supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi • riconoscere i rischi di un uso prolungato dei dispositivi • comprendere i rischi nell'uso dei dispositivi senza l'aiuto dell'adulto • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo • sperimentare norme per la sicurezza per se stessi e per gli altri	• Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • Disegnare un evento pericoloso. • Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. • Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.	• Interland: avventure digitali

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: *5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • utilizzare semplici software didattici • sperimentare creativamente in unplugged	• Utilizzare tablet, lim per creare disegni • Utilizzare tablet o lim per fare il gioco del memory • Sperimentare con giochi ed esercizi didattici di tipo logico, linguistico, matematico, topologico	• App kids art • Selezione di informazioni e organizzazione in schemi, tabelle, mappe • Percorsi per strumenti tecnologici, pavimento interattivo ACTIVE FLOOR e unplugged

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

- Iniziare ad utilizzare dispositivi tecnologici che dialogano con materiali reali
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- Sperimentare semplici programmi, giochi didattici e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor touch.
- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive (puzzle).
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.
- Primo approccio al coding: seguire delle indicazioni spaziali e di movimento con o senza una griglia, in forma unplugged o con i robottini educativi.
- Storytelling e digital storytelling

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

Al termine della scuola dell'Infanzia il bambino:

- dimostra interesse per giochi multimediali;
- si approccia con macchine e strumenti tecnologici;
- sperimentare giochi fonologici, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media;
- esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al monitor touch;
- è capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi;
- esegue attività in unplugged e con Blue bot, Doc, Mind, Tappeto interattivo Active Floor e con il banco interattivo per storytelling Hi-Theatre.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE
PRIMO BIENNIO Classe Prima e Seconda Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori di competenza *1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali* *1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia, sono in grado di: • individuare i "*tasti con funzioni specifiche*" presenti sulla tastiera (SHIFT o MAIUSC, SPACE, BLOC NUM, BLOC MAIUSC, INVIO/RETURN, BACKSPACE...); ne conosco il nome e la funzione. A livello base,guidato dal docente, sono in grado di: • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. A livello base, in autonomia e con eventuale supporto, sono in grado di: • individuare ed utilizzare file, applicativi (Word/ OpenOffice/ Documenti) e software all'interno del dispositivo.	• Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). • Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video. • Aprire e chiudere un file. • Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. • Ritrovare file archiviati. • Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante (fine primo biennio).	Le parti del computer Accendere e spegnere il pc La tastiera - classe prima La tastiera con le 10 dita Come usare la tastiera Typingclub - allenamento videoscrittura gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail Piattaforma GIADA Erickson Piattaforma GIADA Ricerche Maestre In rete con la testa Si suggeriscono queste risorse come ambienti di ricerca protetti: motore di ricerca per bambini che si trova all'interno di questo lavoro open source della docente e formatrice Paola Limone: Gestire la ricerca in rete con i bambini

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori di competenza: *2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali* *2.2 Collaborare attraverso le tecnologie digitali* *2.3 Netiquette*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, con aiuto, sono in grado di: • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).	• Collaborare nell'utilizzo di programmi, app o piattaforme (compresa quella in uso nell'Istituto), guidati dal docente • Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile e conoscere le parole gentili da usare nel digitale (Netiquette). • Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi (con l'aiuto dell'insegnante), secondo le modalità corrette condivise. • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, contenuto). • Svolgere il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo, utilizzando anche la piattaforma della scuola o altri programmi/app, guidati dal docente.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Attività unplugged con creazione di set di domande a cui gli alunni rispondono con delle carte QR: Plikers Utilizzo di esercizi interattivi creati su file word, jpg, pdf rielaborati con liveworksheet Manifesto comunicazione non ostile

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Descrittori di competenza: *3.1 Sviluppare contenuti digitali* *3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali* *3.3 Programmazione*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con eventuale supporto, sono in grado di: • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere modalità di espressione attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	• Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); • Utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). • Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). • Creare un disegno con un software/app di grafica. • Creare un semplice documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. ATTIVITÀ UNPLUGGED • Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli. Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nella scuola e di siti e piattaforme online (code.org e altri…). • Riordinare	Paint Doodle3d, software online per la creazione di disegni 3d FlipAnim Animate Animated Drawings Quick, Draw! Wordwall | Crea lezioni migliori più velocemente https://learningapps.org/ TinyTap - Educational Games and Interactive Lessons Educaplay ZaplyCode Attività reticoli Pixilart Divertiamoci con la pixel art - Fantavolando Coding autunno: schede di pixel art - Fantavolando CodyRoby - CodeMOOC Digitools by La Digitale EU Code Week Blue-Bot

	cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. • Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Realizzare ORIGAMI. • Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (utilizzabile in diverse discipline come matematica, geografia…). Attività sui reticoli. • Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni. • Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia). • Partecipare alle attività di Codeweek. • Attività con robottini educativi nel seguire e creare percorsi o di digital storytelling. • Attività di tinkering: dato un obiettivo o un problema, collaborare in piccolo gruppo per la realizzazione di un manufatto, che risponda alla consegna o alle indicazioni date.	Doc

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA		
Descrittori di competenza: *4.1 Proteggere i dispositivi* *4.2 Proteggere la salute e il benessere*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, con aiuto, sono in grado di: • individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada…); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • sperimentare norme per la sicurezza per se stessi e per gli altri; • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.	• Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa (comprendere il significato delle credenziali e della password). • Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. • Disegnare un evento pericoloso. • Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. • Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. • Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche la durata di utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie. • Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. • Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.	Cittadinanza digitale Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini Interland: avventure digitali IL GIOCO DELLE EMOZIONI PER BAMBINI DELLA SCUOLA PRIMARIA - PLAYandLEARN

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: *5.1 Risolvere problemi tecnici* *5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: • riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • agire sui dispositivi secondo le funzioni base.	• Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. • Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. • Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante. • Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema guidati dal docente (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). IPOTESI DI ATTIVITA' DA UTILIZZARE IN DIVERSE DISCIPLINE COME MATEMATICA, ITALIANO, LINGUA, ARTE…: • Utilizzare Giochi di logica per pensare in modo critico (il bambino esplora diverse soluzioni ai problemi e impara a pensare in modo autonomo). • Usare semplici Sudoku, labirinti cartacei e online. • Usare risorse predisposte che offrono sfide che richiedono soluzioni creative.	Parti computer Parti del pc Per creare giochi online (ogni genere): GOOGLE SHEET (colori e numeri Pixel) Bookwidgets Learning apps Google Slide (per caccia al tesoro) flashcards con Canva Robotica educativa, making, coding e tinkering

	• Saper dire o scrivere una serie di ipotesi (o parole chiave) per discutere, per trovare una soluzione più attendibile al problema posto di vita reale concreto (può essere un problema realistico, come un'attività di soccorso in caso di emergenza). Questa attività incoraggia anche la collaborazione (lavoro in coppia o in gruppo). • Costruire flashcard digitali ad es. con Canva. • Organizzare una caccia al tesoro digitale in classe. Creare una serie di indizi che portino i bambini a risolvere un problema, come trovare il modo di aprire una scatola misteriosa (collaborazione e esperienza divertente e stimolante). • Disegnare un labirinto su un foglio di carta e/o digitale e chiedere al bambino di trovare il percorso corretto per uscire dal labirinto. Inizia con labirinti semplici, in modo che possa padroneggiare le abilità di problem solving, e poi passa a quelli più complessi. • Usare il gioco di ruolo chiedendo al bambino di aiutare a risolvere un problema ad esempio: recitare il ruolo di una persona che ha perso il portafoglio. Collaborare nel trovare una soluzione. • Fornire vari blocchi, lego o altri materiali per costruire qualcosa in autonomia e poi chiedere loro di creare qualcosa di specifico, come un ponte o un edificio. Nelle difficoltà aiutare con delle istruzioni dettagliate.	

	• Creare un enigma relativo ad un argomento conosciuto. L'insegnante può chiedere di risolverlo usando il ragionamento e la logica. • Scegliere una parola di sei lettere e chiedere di crearne la maggior parte di parole possibili, usando solo le lettere della parola originale. (ANAGRAMMI, GIOCHI DI PAROLE, SEMPLICI REBUS…) L'insegnante può: • includere attività che richiedono che il bambino applichi le sue abilità di risoluzione dei problemi nella vita quotidiana; • mostrare ai bambini un atteggiamento positivo verso la risoluzione dei problemi e offrire loro supporto e incoraggiamento quando affrontano le sfide; • far comprendere il valore didattico, costruttivo dell'errore (debug).	

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE
SECONDO BIENNIO Classe Terza e Quarta Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori di competenza *1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali* *1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: • esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; • usare terminologia specifica di base; • conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni; • organizzare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata; • avviare la procedura per stampare un documento.	• Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura • Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. • Individuare i programmi principali. • Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. • Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento). • Utilizzare correttamente le procedure per organizzare e salvare un documento (fine secondo biennio). • Utilizzare correttamente le procedure per archiviare, scaricare e stampare un documento (fine secondo biennio).	Typingclub - allenamento videoscrittura gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail In rete con la testa Ricerche Maestre Learningapps Ti presento windows.pdf Wordwall - File e Cartelle Wordwall - Ricerca in rete

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori: *2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali* *2.2 Collaborare attraverso le tecnologie digitali* 2.3 *Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali* *2.3 Netiquette* *2.4 Gestire l'identità digitale*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: • conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web …); • conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare; • conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web…); • conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto); • comprendere come comunicare correttamente nelle interazioni digitali e non; • capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.	• Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). • Utilizzare alcuni strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (classe virtuale, app…). • Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. • Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. • Utilizzare le app online per elaborare semplici dati, scrivere e co-scrivere testi, produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni…) in modalità collaborativa. • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.	Google Workspace Office 365 education WeSchool Curricolo cittadinanza digitale Lavagne collaborative: Weje Excalidraw PixelPaper Fastboard.io Piattaforma Miro Whiteboard.fi Lino Padlet Digidoc by La Digitale

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI		
Descrittori di competenza: *3.1 Sviluppare contenuti digitali* *3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali* *3.3 Programmazione*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con eventuale supporto, sono in grado di: • individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; • utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo, presentazioni, mappe…); • saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori…); • saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; • completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; • scomporre un problema in sottoproblemi e saper scrivere semplici algoritmi; elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	• Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. • Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. • Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. • Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. • Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. • Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. • Scrivere una ricerca recuperando dati e informazioni dal web. • Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. • Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • Creare semplici esercizi, quiz o giochi online con programmi/app.	Creazione di contenuti: Storybird Animaker StoryJumper Book Creator Ourboox Storyboard That Fumetti con Storyboard Google Presentazioni PowerPoint Canva Approfondimento sul Webquest come strategia didattica: Come si costruisce Un modello Generatore online di Webquest Esempio WebQuest sulla fiaba (CL3^ scuola primaria) LearningApps Creare contenuti sotto forma di gioco: TinyTap - Educational Games and Interactive Lessons Tutorial TinyTap

	• Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. • Scrivere ed eseguire semplici istruzioni sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici (pc, tablet, robot e software di programmazione).	Blooket CodyRoby – il kit fai da te – codeweek.it CodyColor Blockly Games CS Unplugged Code.org EU Code Week Scratch mBlock Micro:bit

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA		
Descrittori di competenza: *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*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
Livello base, in autonomia o con aiuto, sono in grado di: • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita; • utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi; • utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui; • utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;	• Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenere la segretezza. • Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. • Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico, effettuando correttamente procedure di login e logout. • Conoscere i dati • personali e saperne preservare la sicurezza. • Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo	Alla scoperta del web Interland video Alla scoperta del web (Interland) gioco online MATERIALI DIDATTICI - Ludoteca del Registro.it video che cos'è Internet Curricolo_CittadiniDigitali.pdf ("Di chi è questo?" pag. 43). Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia Segui le tracce digitali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia Impronta digitale nel web su educaredigitale.it Siti utili: MATERIALI DIDATTICI -

• proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; • utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura, insonnia, affaticamento mentale); • essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; • esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo delle tecnologie; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.	trascorso su dispositivi digitali. Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. • Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). • Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza). • Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. • Eseguire esercizi di ginnastica posturale; motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie. • Riconoscere i tempi giusti di utilizzo dei dispositivi.	Ludoteca del Registro.it I video FUNecole piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: *5.1 Risolvere problemi tecnici*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli.	• Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi… • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, modalità di condivisione).	Il gioco della Rete Computer: Hardware Come si apre una cartella? Escape room

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE
TERZO BIENNIO Classe Quinta Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori di competenza: *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*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.	• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. • Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. • Creare sitografia e bibliografia di ricerche. • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata). • Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet…). • Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità.	Video Ricerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior Pearltrees Padlet Internetopoli Fare ricerche online Il decalogo delle Fake news Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori di competenza: *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*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: • 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 le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	• Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar. • 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 email dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. • Caricare e condividere un documento creato con app	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale Prof. Fulvio Ferroni - tutorial Google classroom Massimo Bosetti - tutorial Drive Bencivenni - videotutorial Drive Dati personali e altri dati Foto di classe con avatar

	online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device. • Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.	

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI		
Descrittori di competenza: *3.1 Sviluppare contenuti digitali* *3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali* *3.3 Copyright e licenze* *3.4 Programmazione*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
Livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	• Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art…) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast…) sia offline che in cloud. • Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. • Realizzare storytelling. • Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore . • Utilizzare Scratch o ambienti similari per: • sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Bencivenni - videotutorial presentazioni Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi) Creare infografiche con Genially Esempio UDL Wheel of Names Storytelling Raccontare o documentare creando video con Adobe Express In qualsiasi disciplina, si può proporre la creazione di un

	robotiche); • sperimentare semplici applicazioni robotiche; • creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; • svolgere attività di geometria; • creare musica; • replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout); • partecipare alla CodeWeek ; • partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE.	libro digitale per creare una storia o documentare un progetto (Book Creator o Storyjumper per esempio) 10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online Simulare intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci. Usare Chat-Animator , TextingStory per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica FlipAnim - creare animazioni online Aggie - disegnare in maniera collaborativa People Art factory creare gallerie d'arte digitali Video tutorial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio Garage Band per creare musica Geogebra Mathigon LEGO® Education Professional Development (link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE) Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League

		Micro:Bit Pagina dei progetti

AREA DI COMPETENZA 4- SICUREZZA		
Descrittori di competenza: *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*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di	• Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave). • Riflettere ed 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. • Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.	Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori. Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc) Navigazione sicura Il mio quartiere digitale - ProgrammaIlFuturo.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity Proteggersi da Phising e frodi video Web reputation video Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) Internetopoli Be safe: online in sicurezza | Civix | Cittadinanza Digitale a Scuola Usare Internet in sicurezza Essere Cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale - ProgrammaIlFuturo.it Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammaIlFuturo.it

risparmio energetico, ecc..).		Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - ProgrammaIlFuturo.it Crittografia per tutti Messaggi in codice: la crittografia per tutti | Civix | Cittadinanza Digitale a Scuola Effettuare un dibattito online mediante l'applicazione Kialo "Il gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni Diario di una giornata disconnessa Diario di una giornata disconnessa | Civix | Cittadinanza Digitale a Scuola Proposte tratte da Generazioni connesse Articoli sulla tematica ambientale

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: *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*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con supporto, sono in grado di: • conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità.	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica i PC e/o i dispositivi mobili, della scuola • Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. • Riconoscere, fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli…). • Fare proposte di utilizzo di semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard - Aggie Draw.Chat: creare drawing chat room ABCya Animate: creare animazioni online Brush Ninja: creare gif animate Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SECONDARIA

Al termine della scuola Primaria l'alunno:

- conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi;
- sa utilizzare semplici software di vario tipo;
- scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer;
- costruisce semplici presentazioni;
- archivia gli elaborati in cartelle personali;
- accede a Internet e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare informazioni;
- conosce i principi base del coding;
- conosce cosa sono "realtà aumentata" e "realtà virtuale" ;
- conosce limiti e potenzialità dell'Intelligenza Artificiale;
- è in grado di utilizzare gli strumenti tecnologici a disposizione dell'Istituto (monitor touch, tablet, notebook, robot didattici, LEGO we do, laserbox…);
- riconosce alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE
TERZO BIENNIO **Classe Quinta Scuola Primaria e Classe Prima Scuola Secondaria I grado**

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori di competenza: *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*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle…); • confrontare e scegliere fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	• Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. • Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. • Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: • usare motori di ricerca tramite parole chiave; • applicare la sintassi dei motori di ricerca;	Ricerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior Pearltrees Padlet Internetopoli Fake News da Generazioni Connesse Il decalogo delle Fake news Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per docenti)

	• organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); • identificare, tra i siti web proposti dal manuale/testo scolastico digitale/docente, quelli funzionali allo scopo della ricerca sull'argomento scelto; • identificare in siti gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; • usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; • identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; • utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.	

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori di competenza: *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*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • 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 le modalità e le 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 collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. • Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). • In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. • Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli ordinatamente sul proprio device. • Caricare e condividere un documento creato con app online o sul proprio pc con una persona o un gruppo. • Organizzare in cartelle i documenti presenti nel cloud o	Google Workspace per la scuola Dati personali e altri dati Scratch Junior

	sul proprio device. • Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.	

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Descrittori di competenza: *3.1 Sviluppare contenuti digitali* *3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali* *3.3 Copyright e licenze* *3.4 Programmazione*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	• Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art…) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast…) sia offline che in cloud. • Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. • Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. • Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. • Realizzare storytelling. • Produrre musica con software o app che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.	Creazione di contenuti: • Animaker • Storyjumper • Book creator • Ourboox • Usare Storyboard per creare fumetti • Google Presentazioni • Power Point • Canva • Creazione di poster / giornale / infografica con Canva (di Daniele Biancardi) • Creare infografiche con Genially (Esempio UDL Storytelling) • Raccontare o documentare creando video con Adobe Express • 10tips&tricks per l'uso corretto delle informazioni online • Simulare intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci.

	• Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore. • Utilizzare Scratch o ambienti similari per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni robotiche; - creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout); - partecipare alla CodeWeek.	• Usare Chat-Animator , TextingStory per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica • FlipAnim - creare animazioni online • Aggie - disegnare in maniera collaborativa • PeopleArt factory - creare gallerie d'arte digitali • Video tutorial Galati su come usare Storyboard That per creare fumetti senza registrarsi al servizio • Wheel of names • Garage Band per creare musica • Stop Motion: mezzo espressivo completo, tra musica, immagini, soggetto e sceneggiatura, uso consapevole dello smartphone. • Geogebra • Lichess.org • virtualscience.org • PhET • LEGO® Education Professional Development (link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE) • Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League • Micro:Bit Pagina dei progetti

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA		
Descrittori di competenza: *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*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).	• Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul "Manifesto della comunicazione non ostile". • Riflettere ed 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. • Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.	• LINK unico per le seguenti risorse • Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori. • Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc) • Navigazione sicura • Il mio quartiere digitale - ProgrammaIlFuturo.it • Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity • Proteggersi dal Phishing e frodi video Web reputation video • Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) • Internetopoli • Be safe: online in sicurezza | Civix | Cittadinanza Digitale a Scuola • Usare Internet in sicurezza

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: *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*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità.	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola • Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. • Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). • Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. • Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e/o presentazioni da condividere pubblicamente (uso dei caratteri, delle spaziature, riproduttore vocale automatico, sottotitoli…). Fare proposte di utilizzo di	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. • Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. • Aggie • Draw.Chat: creare drawing chat room • ABCya Animate: creare animazioni online • Brush Ninja: creare gif animate • Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online • PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online • Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.

	semplici strumenti tecnologici (software/app) innovativi per la creazione dei prodotti digitali.	

CURRICULUM VERTICALE PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE
QUARTO BIENNIO Classi Seconda e Terza Scuola Secondaria di I grado

AREA DI COMPETENZA 1- ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
Descrittori di competenza: *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*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle…); • eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.	• Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. • Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. • Durante un lavoro di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a: • applicare la sintassi dei motori di ricerca; • organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle	• Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: • https://it.padlet.com/ https://www.pearltrees.com/ www.wakelet.com • Riconoscere false notizie da tecnologiaduepuntozero.it • Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi • Proposta di Hyperdoc • Cuore e parole Letture suggerite, per l'insegnante: • D. ARISTARCO, Fake, non è vero ma ci credo, 2018 Lavis (TN) • G. JACOMELLA, Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle, 2017 Milano

	(creando nomi coerenti); • identificare, tra i siti web proposti dal manuale/testo scolastico digitale, quelli funzionali allo scopo della ricerca sull'argomento scelto; • identificare in siti gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; • usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; • identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; • utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.	

AREA DI COMPETENZA 2- COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
Descrittori di competenza: *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*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).	All'interno del sistema mail della scuola: • utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; • inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; • inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; • richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura; • programmare data e ora di invio; • valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola: • creare, condividere e lavorare su file online (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche…) con più persone; • modificare le impostazioni di condivisione;	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad per organizzare contenuti Altre piattaforme collaborative: Canva Adobe Express ClipChamp Timelinely Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse Parole Ostili

	• illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale del lavoro di gruppo; • proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo; • Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. • Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. Prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l'accesso online.	

AREA DI COMPETENZA 3- COSTRUZIONE DI CONTENUTI DIGITALI		
Descrittori di competenza: *3.1 Sviluppare contenuti digitali* *3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali* *3.3 Copyright e licenze* *3.4 Programmazione*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: • registrarmi ad un sito online indicato dal docente; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright; • indicare le fonti di informazione; • realizzare prodotti digitali utilizzando codici di programmazione.	In modalità offline o su piattaforme cloud: completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; realizzare podcast; confrontare, progettare e creare infografiche e/o poster tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; produrre musica con software o app che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. utilizzare Scratch o ambienti similari per: sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); sperimentare semplici applicazioni rotoriche; - creare storie e far interagire i personaggi	Canva https://pixabay.com/ per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi Esempio di consegna con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze…) Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienze Esempi di ricerca e lavoro individuale: Indicazioni di ricerca sulle montagne Esempio di lavoro Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini) Google Earth (tutorial Zerboni) Padlet sul Muro di Berlino Link_Padlet Esempio di immagine interattiva con Genially Esempio di Linea del tempo

	attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - svolgere attività di geometria; - creare musica; - replicare videogame Arcade anni ’80 (videogame storici, Pac- Man, Space Invaders, Pong, Breakout); - partecipare alla CodeWeek; utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe.	(infografica con Genially) Creare il gioco del Labirinto con Scratch Programmare un robot: MakeBlock Licenze Creative Commons Italia Garage Band Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini. Tinkercad, un software online di modellazione 3D Quizziz Kahoot Google My Maps Clipchamp Suno, AI music Vidnoz AI, creazione di video con AI

AREA DI COMPETENZA 4 - SICUREZZA		
Descrittori di competenza: *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*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);	• Conoscere, ricordare i propri account di istituto (Google e credenziali per il registro elettronico) e password. • Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti (es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). • Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere, in modo tale da non compromettere la propria privacy e quella dei propri compagni di classe. • Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti). • Conoscere che cos'è un profilo social e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato…). • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto a Cyberbullismo (contenuti	• Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio. • Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse • Schede polizia postale Cittadini digitali - Pearson • Proposte tratte da Generazioni connesse • Progetto e collaborazione con Navigare a vista • Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2^ SSPG) vedi Allegato • Presentazione di genially sull'utilizzo di internet, ecc. Sostenibilità: • Agenda 2030 • Il punto di non ritorno (documentario) Letture suggerite ai docenti: Fogarolo, Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli, 2016 TN

• essere consapevoli dell'importanza di • utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.	principali). • Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. • Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social.	T. Benedetti, D. Morosinotto, Cyberbulli al tappeto. Piccolo manuale per l'uso dei social, 2016 Firenze

AREA DI COMPETENZA 5- RISOLVERE PROBLEMI		
Descrittori di competenza: *5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).* *5.2 Individuare fabbisogni e risposte* *5.3 Utilizzare in modo creaativo le tecnologie digitali* *5.4 Individuare divari di competenze digitali*		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di: • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali; • usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); • essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.	Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola. Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, …). Diagnosticare ed eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale.	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Manifesto "Tablet nello zaino" Escape room nella didattica Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico