

Ministero dell'Istruzione e del Merito
Istituto comprensivo statale " Ernesto Balducci" di Fiesole e Vaglia

CURRICOLO DIGITALE

Allegato al PTOF 2025-2028



PREMESSA E QUADRO NORMATIVO

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018 inseriscono la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento e la definiscono come capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale dalle Indicazioni Nazionali del 2012 al Piano Nazionale Scuola Digitale 2015, alle Linee guida per la certificazione delle competenze 2017, alle Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018, all'Educazione Civica L. 92/2019 e D.M. n. 183 del 7 settembre 2024 fino alle Linee Guida IA del 09.08.2025.

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curriculum verticale.

Il presente documento si basa sul **Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini DigComp 2.2**, dove la competenza digitale è definita come la capacità di utilizzare le tecnologie digitali in modo sicuro, critico e responsabile per l'apprendimento, il lavoro e la partecipazione alla società. Il curriculum digitale, inoltre, è strettamente interconnesso con l'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica (L. 92/2019). Il nucleo concettuale della **Cittadinanza Digitale** (Articolo 5 della Legge) è un ambito fondamentale dell'Educazione Civica. È essenziale che l'uso delle tecnologie digitali, compresa l'**Intelligenza Artificiale (IA)**, sia orientato a un approccio **antropocentrico, etico, sicuro e responsabile**. L'IA può supportare l'apprendimento e l'organizzazione didattica (es. personalizzazione dei materiali), ma l'intervento umano deve rimanere centrale e insostituibile. La scuola deve formare un pensiero complesso, capace di valutare criticamente le nuove tecnologie e i rischi connessi (cyberbullismo, fake news, sovraccarico cognitivo, dipendenze).

Questa Istituzione scolastica, nell'ambito del miglioramento della propria proposta formativa, nell'adottare il presente strumento, si impegna a promuovere negli insegnamenti delle singole discipline il perseguimento delle competenze digitali in accordo ai descrittori ed ai livelli di apprendimento indicati.

APPROCCIO METODOLOGICO

La classificazione delle competenze digitali e gli indicatori riguardanti il loro livello di apprendimento inducono a introdurre metodologie didattiche innovative che promuovono la partecipazione attiva degli studenti e delle studentesse in cui la ricerca, la collaborazione, la comunicazione e la produzione digitale costituiscono gli ambiti di apprendimento che consentono di sviluppare capacità personali e relazionali (*soft skills*) e favoriscono l'educazione al *lifelong learning*.

Il documento è da intendersi, perciò, come una guida che possa dare indicazioni sulla competenza digitale, che tutta la comunità educante (scuola e famiglia) si impegna a far raggiungere: ad es. un corretto uso dei dispositivi e una distribuzione appropriata dei loro tempi di utilizzo nella giornata, un utilizzo ragionato e concordato, la conoscenza dei pericoli connessi all'utilizzo libero della rete, ecc.

STRUMENTI PER LA REALIZZAZIONE DEL CURRICOLO DIGITALE

Il perseguimento degli obiettivi del Curriculum Digitale è realizzabile attraverso strumenti didattici e attrezzature digitali. Gli strumenti didattici sono essenzialmente costituiti da metodologie innovative che, con l'ausilio e l'integrazione di attrezzature digitali, consentono di sviluppare abilità, competenze e inclusione.

STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE

Il DigComp 2.2 individua cinque aree di competenze articolate in numerosi descrittori (21):

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

Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte, sono indicati otto livelli di padronanza (4 livelli complessivi: Base, Intermedio, Avanzato, Altamente specializzato) che indicano la progressione nell'acquisizione delle competenze in termini di complessità del compito, autonomia e dominio cognitivo:

- 2 Livelli Base
- 2 Livelli Intermedio
- 2 Livelli Avanzato
- 2 Livelli Altamente specializzato

4 livelli complessivi	Base		Intermedio		Avanzato		Altamente specializzato	
8 livelli granulari	1	2	3	4	5	6	7	8
complessità dei compiti	compito semplice	compito semplice	compiti ben definiti e di routine e problemi semplici	compiti e problemi ben definiti e non routinari	compiti e problemi diversi	compiti e problemi diversi	risolvere problemi con soluzioni limitate	risolvere problemi complessi con molti fattori interagenti
autonomia	con la guida	con la guida quando necessario	da solo	indipendente in base alle mie esigenze	guidare gli altri	adattarsi agli altri in un contesto complesso	integrare nella pratica professionale e per essere guida	proporre nuove idee e processi
dominio cognitivo	ricordare	ricordare	comprendere	comprendere	applicare	valutare	creare	creare

ORGANIZZAZIONE DEL DOCUMENTO

Il documento è strutturato per tabelle, dove le prime tre colonne indicano l'orientamento dell'istituto nell'educazione digitale e nell'acquisizione della competenza digitale tenendo conto dei tempi degli alunni, della loro età e del loro contesto.

Le altre due colonne indicano invece una rosa di attività e di strumenti tra cui scegliere, che vanno intesi come consigli o suggerimenti.

La suddivisione in bienni è una necessità organizzativa di stesura del documento, è quindi da intendersi aperta tra le varie classi, in base alle necessità e alla programmazione didattica.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

Il Curricolo Digitale dell'I.C. "E. Balducci" si articola verticalmente dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di Primo Grado, focalizzandosi sulle **cinque aree di competenza del DigComp 2.2**: Alfabetizzazione su informazioni e dati, Comunicazione e collaborazione, Creazione di contenuti digitali, Sicurezza e Risolvere problemi.

L'insegnamento dell'educazione civica, comprese le iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza, inizia dalla scuola dell'infanzia. In questo grado, la declinazione degli sviluppi di competenza è considerata una linea guida elastica e adattabile alle esigenze degli alunni che mira a far sperimentare in sicurezza le prime interazioni con i mezzi digitali, sempre con la supervisione e la guida dell'insegnante.

SCUOLA DELL'INFANZIA (3 - 5 ANNI)				
AREE	DESCRITTORI	sviluppo di competenza	attività proposte tra cui scegliere (tutte le attività sono realizzate in presenza della supervisione e della guida dell'insegnante)	esempi di risorse
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	- Riconoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi (tastiera, mouse, monitor) - Utilizzare le icone su un dispositivo <i>touch screen</i>.	- Utilizzo delle icone su un dispositivo. - Uso del mouse. - Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone. - Utilizzo dell'e-book per le letture di classe. - Creazione di un e-book con i prodotti dei bambini. - Utilizzo dei dispositivi per le lezioni di lingua inglese.	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 (ad es. Word Wall) - e-book di classe. - tastiera didattica colorata.
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici presentate dall'insegnante. - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, sul computer o tablet. - Maturare un approccio aperto alla curiosità e all'esplorazione		
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	- Raccontare e descrivere ciò che viene proiettato sugli schermi. - Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. - Uso di applicazioni multimediali selezionate dal docente.	YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali			

	2.5 Netiquette	• Sperimentare attività di gruppo e rispettare le regole. • Rispettare gli strumenti. • Mostrare l'utilità dei dispositivi digitali nelle attività scolastiche: gestione delle routine, supporto alla didattica.	• Uso di emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online. • Attività con tavolo interattivo multimediale	in base alle fasce d'età. • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti (ad es. Word Wall) • Classroom screen. • semaforo del rumore digitale. • Schede didattiche e libri digitali. • Tavolo interattivo multimediale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali	• Sperimentare semplici programmi attraverso la mediazione dell'adulto. • Sperimentare semplici attività di coding sia <i>unplugged</i> che con l'uso di robot. • Sviluppare il pensiero computazionale e imparare a programmare attraverso percorsi motori (4/5 anni) e/o con robot educativi.	• Utilizzo di programmi e app di grafica • Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera • Eseguire e/o creare percorsi motori su grandi scacchiere sul pavimento o griglie con robot educativi (Cubetto, Blue-Bot) • Eseguire percorsi gradualmente su Programma il Futuro • Utilizzo di giochi didattici con <i>drag and drop</i>. • Attività con tavolo interattivo multimediale	• Pixel Art • Wordwall • Paint • Piattaforma: Programmailfuturo.it codyroby.it • Cubetto • Blue-Bot • Tavolo interattivo multimediale
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali			
	3.4 Programmazione			
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	• Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti. • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo.	• Essere consapevoli che da un utilizzo improprio dei dispositivi possono derivare rischi.	• Utilizzo di un dispositivo digitale o altri strumenti (LIM/monitor touch screen) con il supporto dell'insegnante.
	4.3 Proteggere la salute e il benessere	• Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. • Gestire i tempi e i momenti di utilizzo dei media. • Mostrare l'utilità dei dispositivi digitali nelle attività scolastiche: gestione delle routine, supporto alla didattica.	• Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	• Utilizzo di un dispositivo digitale o altri strumenti (LIM/monitor touch screen) con il supporto dell'insegnante.

		• Promuovere comportamenti e stili di vita corretti relativi all'utilizzo dei device.		
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	• Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; • Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e conoscerne il significato; • Regolare il volume e la luminosità; • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo. • Promuovere il lavoro di squadra e di problem solving collettivo per il raggiungimento di un obiettivo nelle attività digitali.	• Utilizzo di un dispositivo digitale o altri strumenti (Lim/Monitor touch screen) con il supporto dell'insegnante.	• Utilizzo di un dispositivo digitale o altri strumenti (Lim/Monitor touch screen) con il supporto dell'insegnante. • Pixel Art • Wordwall • Paint • Piattaforma: • Programmailfuturo.it • codyroby.it • Cubetto • Blue-Bot • Tavolo interattivo multimediale

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

L'alunno con il supporto di un adulto:

- Riconosce i diversi device (PC, tablet, notebook).
- Individua il pulsante start e avvia un dispositivo.
- Utilizza le icone in un dispositivo dotato di touch screen (tablet).
- Visiona immagini, animazioni, video.
- Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

CURRICOLO DIGITALE PRIMARIA CLASSI I E II				
AREE	DESCRITTORI	sviluppo di competenza	attività proposte tra cui scegliere	esempi di risorse
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	A livello base e con l'aiuto dell'adulto, gli alunni sono in grado di: • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.	• Utilizzare le icone su un dispositivo • Utilizzare il mouse ed alcuni tasti della tastiera • Utilizzare applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer o tablet. • 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 un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. • 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) e/o riconoscimento delle lettere su tastiera, in carta, digitale o analogica. • 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.	• Le parti dei dispositivi • Accendere e spegnere i dispositivi • Il mouse e la tastiera • Scrivere con la tastiera • TypingClub gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail per abilitare all'uso della tastiera. • Il gufo Boo Si suggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto • 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 (ad es. Word Wall)
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• individuare ed utilizzare file all'interno di un dispositivo.		
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	A livello base e con l'aiuto dell'adulto, gli alunni sono in grado di:	• Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario e mittente, contenuto).	• Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola

	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	• Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. • Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività. • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette).	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Raccontare e descrivere ciò che viene proiettato sugli schermi. • Svolgere attività di supporto alla didattica su applicazioni che offrono esercizi interattivi da poter svolgere in piccolo gruppo o con tutta la classe. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento (Netiquette).	• Manifesto della comunicazione non ostile • Schede didattiche parole ostili: sono schede per l'infanzia, adatte anche al primo biennio della primaria. Possono essere utilizzate per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione non ostile • 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 ad es. Word Wall) • Eseguire percorsi su grandi scacchiere pavimento-griglie con robot educativi (es. Cody Roby, Cubetto, Blue Bot) • Eseguire percorsi graduati sulla Piattaforma: Programmailfuturo.it Cody roby • Schede didattiche e libri digitali
	2.5 Netiquette			
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi	• Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni. • 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).	Grafica • Paint • Pixel Art Coding: • ScratchJr • Cubetto • Blue Bot (App) Giochi didattici • Wordwall
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali			
	3.4 Programmazione			

		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. • Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Ascoltare, registrare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	• Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. • Utilizzo di programmi e app di grafica ATTIVITÀ DI TIPO UNPLUGGED: • Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera • 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 nelle scuole e di siti e piattaforme online (code.org, Scratch junior e altri...). • Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. • Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticoli. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento (Netiquette).	Siti: codyrobby.it code.org Scratch.jr.org
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, gli alunni sono in grado di: • individuare semplici modalità per proteggere i propri 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;	• Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. • 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. • Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche.	• Disegnare il proprio Avatar su carta – creare un Avatar • Digiface creatore di avatar • Pixton - foto di classe con avatar • Fermati e pensa online • Privacy online per i bambini video • Interland Avventure digitali libro digitale • Il gioco delle emozioni
	4.3 Proteggere la salute e il benessere			

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE I E II DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'obiettivo è raggiungere il **Livello Base 1 (Con guida)** di padronanza DigComp. Gli alunni consolidano le abilità acquisite nell'infanzia e iniziano a lavorare in ambienti digitali protetti, spesso con il supporto dell'adulto.

A livello base e con l'aiuto dell'adulto, sono in grado di:

A1

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline;
- scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.
- individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

A2

- 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).

A3

- creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;
- scegliere come esprimersi 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 unplugged o digitale, per risolvere un problema o un compito semplici;
- riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

A4

- 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 me e per gli altri;
- riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;
- saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.

A5

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base.

CURRICOLO DIGITALE PRIMARIA CLASSI III E IV				
AREE	DESCRIPTORI	sviluppo di competenza	attività proposte tra cui scegliere	esempi di risorse
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • esprimere le proprie necessità di ricerca di informazioni; • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;	• 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),	• LearningApps.org • Ti presento Windows (Edscuola) • Gioco su file e cartelle (Wordwall) • Internet e ricerche in rete

	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• usare terminologia specifica di base; • comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi; • organizzare, archiviare, 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..	archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento.	• Cody Trip è una vera gita online
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni 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); • comunicare correttamente nelle interazioni digitali; • 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 i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, 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 con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. • Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure: L'e-mail spiegata ai bambini Lavagne collaborative: PixelPaper Whiteboard Padlet
	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	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni 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/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe;	• 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.	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Google Presentazioni Power Point Canva Learningapps: TinyTap Giochi di CodyRoby
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali			
	3.4 Programmazione			

		• 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 sotto problemi 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.	• Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. • Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. • Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante (ad es. coordinate sul piano cartesiano) • Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. • Partecipare con la classe alle attività di Codeweeek. • Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione.	Codycolor Blockly Games Codeweeek Scratch MBlock Coding: Blue bot Kai's Clan
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie; • essere consapevoli del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di loro 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 loro diritti e di quelli altrui; • utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola e / o altre piattaforme educative; • proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali; • sapere che i dati sulla loro 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	• Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. • Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne 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 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).	Percorsi educativi con il coinvolgimento anche delle famiglie tramite incontri con: - la Polizia postale - Carabinieri - Safer Internet Day: 9 Febbraio Condivisione con le famiglie del documento ePolicy.
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy			
	4.3 Proteggere la salute e il benessere			
	4.4 Proteggere l'ambiente			

		(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 di un videogioco o della fruizione di un cartone; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.	• 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. • Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie.	
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni 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... • Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. • 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, privilegio di condivisione).	Computer: hardware Escape room

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLE CLASSI III E IV DELLA SCUOLA PRIMARIA

L'obiettivo è raggiungere il **Livello Base 2 (Con guida se necessario)** di padronanza DigComp. Gli alunni consolidano le abilità acquisite nel biennio precedente e iniziano a lavorare in ambienti digitali protetti, se necessario con il supporto dell'insegnante.

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di:

A1

- esprimere le proprie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, 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.

A2

- 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. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

A3

- 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/fogli di calcolo/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 sotto problemi 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.

A4

- 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 con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- 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 di un videogioco o della fruizione di un cartone;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.

A5

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli.

AREE	DESCRIPTORI	sviluppo di competenza	attività proposte tra cui scegliere	esempi di risorse
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni 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, uso degli operatori booleani: and, or, not). • 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.	Motori di ricerca da Generazioni Connesse Video Ricerca in Rete 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 i docenti)
	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	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • sapere che cos'è un'identità digitale; • individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;	• 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 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.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale Drive Dati personali e altri dati Foto di classe con avatar
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali			
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali	A livello base, in presenza dell'adulto sono in grado di:		
	2.4 Collaborare	• interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;		

	attraverso le tecnologie digitali	• comunicare correttamente nelle interazioni digitali.	• 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 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.	
	2.5 Netiquette			
	2.6 Gestire l'identità digitale			
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, gli alunni 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 app che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. • Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Genially Garage band Stop Motion Geogebra Prodotti Lego Pages
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali			
	3.3 Copyright e licenze			
	3.4 Programmazione			
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori	• Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app similari).	Percorsi educativi con il coinvolgimento anche delle famiglie tramite incontri con: - la Polizia postale - Carabinieri
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy			

	4.3 Proteggere la salute e il benessere	digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • conoscere semplici modi per proteggere i propri dati personali e la propria privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).	• 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.	- psicologi, ... - Safer Internet Day Condivisione con le famiglie del documento ePolicy.
	4.4 Proteggere l'ambiente			
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	A livello base, con il supporto dell'adulto, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • conoscere il sistema operativo installato sui dispositivi in dotazione alla 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 propria creatività;	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali. • 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.	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.
	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			

		• individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le proprie esigenze di formazione.	• 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. • Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe.	
--	--	--	--	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE V PRIMARIA E A PONTE TRA SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA

L'obiettivo è raggiungere il **Livello Intermedio 3 (In autonomia)** di padronanza DigComp. Gli alunni consolidano le abilità acquisite nel biennio precedente e iniziano a lavorare in ambienti digitali protetti in autonomia.

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di:

A1

- 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.

A2

- 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.

A3

- 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.

A4

- 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..).

A5

- 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;
- riconoscere le proprie esigenze di formazione.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA

CURRICOLO DIGITALE SECONDARIA DI 1°GRADO CLASSE I E II				
AREE	DESCRITTORI	sviluppo di competenza	attività proposte tra cui scegliere	esempi di risorse
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di: • svolgere ricerche ben definite per individuare	• 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.	Motori di ricerca da Generazioni Connesse Video Ricerca in Rete Padlet Internetopoli Fake News da Generazioni Connesse

	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	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;	• 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, uso degli operatori booleani). • 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.	Il decalogo delle Fake news Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.		
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni 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 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 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.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale Drive Dati personali e altri dati Foto di classe con avatar
	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	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, gli alunni 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 app che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. • Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore	Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard come Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Genially Garage band Stop Motion Geogebra Prodotti Lego Pages Google Earth Scratch
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali			
	3.3 Copyright e licenze			
	3.4 Programmazione			
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni 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 propri strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;	• Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. • Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app simili). • 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.	Percorsi educativi con il coinvolgimento anche delle famiglie tramite incontri con: - la Polizia postale - Carabinieri - psicologi, ... - Safer Internet Day: Condivisione con le famiglie del documento ePolicy.
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy			
	4.3 Proteggere la salute e il benessere			
	4.4 Proteggere l'ambiente			

		• 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..).		
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni 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 propria creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le proprie esigenze di formazione.	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali. • 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 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.
	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			

			• Formulare richieste di guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia degli strumenti digitali utilizzati in classe. • Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi.	
--	--	--	---	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLE CLASSI I E II DELLA SCUOLA SECONDARIA

L'obiettivo è raggiungere il **Livello Intermedio 3 (In autonomia)** di padronanza DigComp. Gli alunni consolidano le abilità acquisite nel biennio precedente e iniziano a lavorare in ambienti digitali protetti in autonomia.

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, gli alunni sono in grado di:

A1

- 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.

A2

- 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.

A3

- 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.

A4

- 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..).

A5

- 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;
- riconoscere le proprie esigenze di formazione.

CURRICOLO DIGITALE SECONDARIA DI 1°GRADO CLASSE III				
AREE	DESCRIPTORI	sviluppo di competenza	attività proposte tra cui scegliere	esempi di risorse
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, gli alunni sono in grado di: • avere chiare le proprie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali protetti; • 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 in ambienti protetti.	• 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. • Cercare in autonomia i libri in una biblioteca entrando nel catalogo online. 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 (creando nomi coerenti);	Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: https://it.padlet.com/ https://www.pearltrees.com/ www.wakelet.com
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali			
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali			

			• identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto; • identificare in siti, blog e database digitali 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.	
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali	A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, gli alunni 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 informarsi e quindi migliorare la propria 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 email a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn, -inviare email utilizzando mail di gruppo, -richiedere, dove 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 con più persone, -modificare le impostazioni di condivisione; • 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.	Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digipad per organizzare contenuti Altre piattaforme collaborative: Canva Adobe Express ClipChamp Timelinely
	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	A livello da base a intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, gli alunni 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. • registrarsi 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 semplici programmi utilizzando codici di programmazione.	• realizzare con varie app presentazioni, video, podcast, musica; • utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione;	Canva Book Creator Padlet Genially Garage Band Google Earth Scratch
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali			
	3.3 Copyright e licenze			
	3.4 Programmazione			
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi	In autonomia, e risolvendo semplici problemi, gli alunni 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 propri strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;	• Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. • Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (usare password "forti", controllare gli accessi recenti). • Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola.	Fare riferimento a tutte le risorse già inserite precedentemente nel documento. Schede polizia postale Cittadini digitali - Pearson Proposte tratte da Generazioni connesse Progetto e collaborazione con Navigare a vista
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy			
	4.3 Proteggere la salute e il benessere			
	4.4 Proteggere l'ambiente			

		• scegliere semplici modi per proteggere i propri dati personali e la propria privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social.	• Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli). • Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare 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 sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). • Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi). • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti 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.	
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	A livello da base a intermedio, in autonomia, sono in grado di:	• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali. • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...).	Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche	• individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor, ecc..) e agli ambienti digitali;		

	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento;	• Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi.	
	5.4 Individuare divari di competenze digitali	• essere consapevoli della necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.	• 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. • Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. • Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo). → es. foglio elettronico in ambito scientifico. • Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi.	

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL CICLO DELLA SCUOLA SECONDARIA

L'obiettivo è raggiungere il **Livello Intermedio 4 (In autonomia e indipendente secondo le proprie esigenze)** di padronanza DigComp. Gli alunni consolidano le abilità acquisite nel biennio precedente e iniziano a lavorare in ambienti digitali protetti in maniera indipendente, secondo le proprie esigenze.

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, gli alunni sono in grado di:

A1

- avere chiare le proprie 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 e l'interpretazione di dati, informazioni e contenuti digitali.

A2

- 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 informarsi e quindi migliorare la propria capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

A3

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- registrarsi 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;
- eseguire semplici compiti utilizzando codici di programmazione.

A4

- 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 propri 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 propri dati personali e la propria privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando si utilizzano le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);
- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.

A5

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor, ecc.) e agli ambienti digitali;
- usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.