



PREMESSA

Seguendo le indicazioni del Digicomp 2.2 e del Digicomp Edu, il "Curricolo per lo sviluppo della competenza digitale" dell'Istituto Comprensivo 2 di Carmagnola è stato elaborato da un gruppo di lavoro formato da docenti appartenenti ai tre ordini di scuola che lo compongono con l'intento di stabilire i punti di riferimento utili ad approfondire per gli alunni la competenza digitale e agevolare un coerente percorso verticale.

FASE 1: ADESIONE DELL'ISTITUTO AI PROGETTI PNRR	PERIODO: febbraio 2023 - maggio 2025 <ul style="list-style-type: none"> ● PNRR PIANO SCUOLA 4.0 l'Istituto si è dotato dei dispositivi tecnologici innovativi ● PNRR Decreto Ministeriale D.M 66/2023 - Formazione del personale scolastico sulla transizione digitale ● PNRR D.M 65/2023 - Per lo sviluppo delle competenze STEM, digitali e multilinguistiche di studenti e insegnanti
FASE 2: ATTIVITA' DELLA COMUNITA' DI PRATICHE	PERIODO: gennaio-maggio 2025 <ul style="list-style-type: none"> ● PNRR D.M. 66/2023
FASE 3: STESURA DEL CURRICOLO	PERIODO: giugno 2025 <ul style="list-style-type: none"> ● Laboratori PNRR D.M. 66/2023
FASE 4 : DISSEMINAZIONE E ATTUAZIONE	PERIODO: da settembre 2025 <ul style="list-style-type: none"> ● Condivisione in Collegio Docenti ● Sviluppo nei Dipartimenti disciplinari per l'attuazione dei contenuti didattici
FASE 5: VERIFICA IN ITINERE	PERIODO: da settembre 2025 a giugno 2026





ISTITUTO COMPRENSIVO CARMAGNOLA II

Comuni di Carmagnola, Pancalieri e Virle P.te

Via Marconi 20 – 10022 Carmagnola (TO) – 011 977 10 20

toic8ap00r@istruzione.it – toic8ap00r@pec.istruzione.it – www.iccarmagnola2.edu.it

Cod. Mec: TOIC8AP00R – Cod. Fiscale: 94067040017 - Cod. Univoco Fatturazione: UFAGVT



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



SCUOLA DELL'INFANZIA

I bambini, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie: per questo motivo risulta necessaria una mediazione e supervisione da parte dell'adulto di riferimento per iniziare ad avviarli ad una prima alfabetizzazione.

In questa parte del curriculum è stato pensato un percorso di base, con obiettivi minimi. Questo perché la scuola dell'infanzia non è scuola dell'obbligo, pertanto alcuni bambini potrebbero avviarsi alla scuola primaria con esperienze pregresse diverse. In considerazione di questo, anche i traguardi in uscita sono stati esplicitati in maniera essenziale e basilare. La valutazione delle competenze sarà svolta dagli insegnanti in itinere, senza situare gli studenti in un livello stabilito.

AREA 1

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">● Riconoscere i diversi device (pc, tablet, notebook..)● Individuare il pulsante START e AVVIA in un dispositivo● Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet)	<ul style="list-style-type: none">● Visionare immagini, animazioni e video● Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico● Utilizzare gli strumenti a disposizione● Utilizzare le icone su un dispositivo● Usare il mouse ed alcuni tasti della tastiera	<ul style="list-style-type: none">● YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età● Siti di giochi interattivi proposti dai docenti● CODE.ORG piattaforma online con attività gratuite per introdurre concetti di pensiero computazionale e coding in modo intuitivo e divertente, coinvolgendo i bambini attraverso giochi e attività



AREA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">• Distinguere e riconoscere immagini, foto e video proposti dall'insegnante• Interagire con un pari in un semplice gioco digitale	<ul style="list-style-type: none">• Visionare, descrivere e rielaborare oralmente i contenuti di brevi filmati ed immagini• Rispettare il proprio turno e i tempi di un'attività.	<ul style="list-style-type: none">• YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età• Siti di giochi interattivi proposti dai docenti• CODE.ORG piattaforma online con attività gratuite per introdurre concetti di pensiero computazionale e coding in modo intuitivo e divertente, coinvolgendo i bambini attraverso giochi e attività• Classroomzen, Bouncy Balls, Classroom Screen: siti web utili per la gestione dei momenti di silenzio e di attività• Spreaker, piattaforma dove è possibile



			trovare audio-storie per bambini
--	--	--	----------------------------------

AREA 3

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> Registrare e riascoltare suoni, messaggi o canzoni Elaborare semplici prodotti grafici utilizzando le applicazioni o software proposti dal docente Programmare semplici algoritmi 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare gli strumenti digitali per la registrazione Riprodurre, seguendo le istruzioni dell'insegnante, semplici Pixel Art Attività di robotica educativa, prima attraverso il corpo poi utilizzando un semplice robot 	<ul style="list-style-type: none"> ZaplyCode Human Coding con utilizzo delle carte di CodyRoby code.org Wordwall Learningapps Flippity Tiny tap Paint App di disegno Quick Draw Autodraw BeeBot Book Creator

AREA 4

SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere	<ul style="list-style-type: none"> Avere cura dei dispositivi che si stanno utilizzando Utilizzare i dispositivi per tempi limitati stabiliti dall'adulto 	<ul style="list-style-type: none"> Condividere procedure di comportamento corretto Realizzare materiali visivi e murali con le regole basilari per una prima 	<ul style="list-style-type: none"> Possibili storie: <ul style="list-style-type: none"> -Tea mi dai il telefono? -Otto l'aquilotto, i bambini e il mondo digitale



		fruizione dei dispositivi <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e riflettere tramite racconti su pratiche di tutela della salute 	
--	--	--	--

AREA 5 RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i simboli (livello batteria, volume, accensione/spengimento..) per poter comunicare all'adulto eventuali problemi durante l'utilizzo dei dispositivi 	<ul style="list-style-type: none"> • Condividere procedure di comportamento corretto • Realizzare materiali visivi e murali con le regole basilari per una prima fruizione dei dispositivi • Creazione di memory con i simboli utili al perseguimento degli obiettivi 	<ul style="list-style-type: none"> • Learning App • MemoKids, Memory Game • Interacty • Wordwall • Genially

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA L'ALUNNO HA RAGGIUNTO I SEGUENTI TRAGUARDI DI COMPETENZA:

- ✓ Riconosce un pc e un tablet.
- ✓ Si dimostra interessato ai giochi multimediali.
- ✓ Esegue semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer e ai monitor interattivi.
- ✓ Esegue attività in unplugged.
- ✓ Esegue attività di programmazione utilizzando semplici strumenti di robotica educativa (Bee-bot).
- ✓ Ha cura del dispositivo utilizzato e rispetta le regole fornite dall'insegnante, in merito all'uso.



SCUOLA PRIMARIA

Nella scuola primaria i bambini mostrano una curiosità innata verso strumenti e modalità digitali, costantemente attratti e stimolati da interfacce e ambienti tecnologici. Nonostante questo contatto diretto con le tecnologie, sono, per la maggior parte dei casi, semplici fruitori e non possiedono adeguata consapevolezza delle potenzialità e dei rischi insiti in questi strumenti.

Per questo la scuola primaria ha il compito fondamentale di preparare gli studenti non solo a usare le tecnologie, ma a comprenderle, a creare con esse e a navigare nel mondo digitale in modo sicuro e responsabile.

Si tratta perciò di integrare il digitale come strumento trasversale e innovativo in tutte le discipline.

Risulta quindi necessario basare l'apprendimento su attività concrete e operative, che stimolano sia l'esplorazione autonoma sia la cooperazione e la riflessione su regole, rischi e limiti connessi all'uso dei dispositivi.

Si è pensato di distinguere il percorso della scuola primaria in due fasi: classi prima e seconda / classi terza, quarta e quinta. Questa decisione è finalizzata a creare un ponte con le competenze pregresse acquisite nel percorso antecedente e stabilire basi comuni del sapere da sviluppare nei primi anni di scuola dell'obbligo, mirando soprattutto ad una prima alfabetizzazione digitale, per poi proseguire il percorso formativo e approfondire le competenze.

CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA 1

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i tasti principali presenti sui dispositivi e conoscerne le funzioni • Individuare e utilizzare file o applicazioni all'interno del dispositivo, con il supporto di un adulto 	<ul style="list-style-type: none"> • Avviare gli alunni all'utilizzo della videoscrittura (lettere maiuscole e minuscole, spazi e punteggiatura, invio...) • Riconoscere le icone (cartelle, motore di ricerca...) • Utilizzare programmi semplici di grafica e disegno 	<ul style="list-style-type: none"> • Video disponibili in rete (uso della tastiera QWERTY, le parti del computer, accendere e spegnere il computer,..) • Hello Ruby "Un viaggio nel computer" • Typing Club https://www.typingclub.com/ • Typing Rocket Typing Rocket - Keyboarding Game • ABCya!



AREA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</p> <p>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p>	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare tecnologie digitali di base per comunicare all'interno di ambienti sicuri. Interagire utilizzando parole e modi corretti con gli altri in rete (Netiquette) Conoscere le principali parti che compongono un messaggio per una corretta comunicazione 	<ul style="list-style-type: none"> Attività di “telefono senza fili” tramite messaggi orali e scritti per rendere efficace la comunicazione Ascolto e drammatizzazione e di storie e loro rielaborazione in forma digitale Condivisione di elaborati personali utilizzando bacheche online 	<ul style="list-style-type: none"> Ladigitale.dev Padlet Linoit Book Creator Genially Canva Edu Manifesto della Comunicazione Non Ostile (schede didattiche)

AREA 3 CREAZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.4 Programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> Progettare e realizzare contenuti semplici Modificare contenuti digitali dati per adeguarli alle richieste Sequenziare semplici istruzioni per realizzare un 	<ul style="list-style-type: none"> Svolgere attività di completamento di testi inserendo le parole corrette tramite la tastiera o tramite attività di drag and drop Costruire manufatti in unplugged con materiali di 	<ul style="list-style-type: none"> Wordwall Canva Learning App Pixel Art online code.org Zaply Gopherize.me blush.design.it “Hello Ruby - Avventure nel mondo del coding” libro per



	compito dato (in digitale o unplugged) <ul style="list-style-type: none"> Montare, smontare e trovare nuove combinazioni utilizzando materiali di uso comune 	riciclo <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare il kit Lego Spike Utilizzare piattaforme online modificando i personaggi in base alle descrizioni ricevute o episodi narrati 	bambini <ul style="list-style-type: none"> Guida didattica per adulti - “Tinkering, coding, making” Carte CodyRoby
--	---	--	--

AREA 4 SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none"> Avere cura dei dispositivi che si stanno utilizzando Utilizzare i dispositivi per tempi limitati stabiliti dall'adulto Mantenere in ordine i dispositivi utilizzati (spegnere in modo corretto, riporli in un luogo sicuro..) 	<ul style="list-style-type: none"> Produrre un decalogo con le regole per il corretto uso dei dispositivi. Riflettere sulle emozioni o stati d'animo che si provano durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone. Distinguere il reale dal virtuale, e realizzare disegni o cartelloni sul tema. Riflettere sui tempi e momenti di utilizzo dei media tramite racconti su pratiche di tutela della salute. 	<ul style="list-style-type: none"> Cittadinanza digitale: Cittadinanza digitale consapevole - Fermati e pensa online Interland: avventure digitali -Gioco online: Play Interland - Be Internet Awesome -Opuscolo: Interland: avventure digitali



AREA 5 RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le parti fondamentali dei dispositivi ed utilizzare le loro funzioni base 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare mouse e tastiera per le funzionalità di input di base Saper accendere e spegnere il dispositivo Saper salvare un prodotto creato 	<ul style="list-style-type: none"> Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Tecnologia, classe prima: mouse e tastiera.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA

AREE	TRAGUARDI
AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> saper riconoscere ed utilizzare gli elementi hardware e software presentati nel percorso conoscere le funzioni dei tasti principali sulla tastiera conoscere le principali icone presenti sullo schermo
AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> scrivere e scambiare brevi messaggi utilizzando la tecnologia digitale rispettare un codice di comunicazione corretto utilizzare i dispositivi in condivisione collaborando attivamente
AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> progettare e realizzare contenuti semplici sequenziare semplici istruzioni (coding) per realizzare un compito dato utilizzare materiali di uso comune per costruire nuovi oggetti sviluppando le capacità di problem solving
AREA 4: SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> utilizzare con cura i dispositivi rispettare i tempi stabiliti per l'utilizzo dei dispositivi conoscere e rispettare le regole del laboratorio informatico
AREA 5: RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> riconoscere le parti fondamentali dei dispositivi utilizzare le funzioni di base dei dispositivi



LIVELLI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA

AREE	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Si avvia all'applicazione delle funzioni essenziali per l'utilizzo dei dispositivi, sempre accompagnato dalla guida di un adulto.	Applica alcune funzionalità base per l'utilizzo di dispositivi e per la gestione dei file, richiedendo per altre l'assistenza dell'adulto.	Applica funzionalità base per l'utilizzo di dispositivi e per la gestione dei file, talvolta richiedendo l'assistenza dell'adulto.	Applica funzionalità base per l'utilizzo di dispositivi e per la gestione dei file in modo autonomo.
AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Si avvia all'interazione all'interno di ambienti protetti, supervisionato costantemente dall'insegnante, seguendo il codice di comportamento corretto e condiviso	Interagisce all'interno di ambienti protetti seguendo, con la guida dell'insegnante, il codice di comportamento corretto e condiviso	Interagisce all'interno di ambienti protetti seguendo quasi sempre il codice di comportamento corretto e condiviso	Interagisce in modo autonomo all'interno di ambienti protetti seguendo un codice di comportamento corretto e condiviso
AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Si avvia alla realizzazione e alla modifica di contenuti digitali semplici, guidato costantemente dall'adulto	Realizza e modifica contenuti digitali semplici con la guida dell'adulto, e si avvia alla progettazione di base	Progetta, realizza e modifica contenuti digitali semplici, necessitando talvolta dell'intervento dell'adulto	Progetta, realizza e modifica contenuti digitali semplici in modo autonomo
AREA 4: SICUREZZA	Si avvia all'utilizzo dei dispositivi e li conserva solo sotto la costante guida dell'adulto; sperimenta il rispetto di alcune regole di base presenti nel decalogo stabilito per le attività informatiche	Utilizza i dispositivi e li conserva con la supervisione dell'adulto; conosce e segue alcune regole condivise dal decalogo stabilito per le attività informatiche	Utilizza i dispositivi e li conserva con discreta cura; conosce e segue buona parte delle regole condivise dal decalogo stabilito per le attività informatiche	Utilizza in modo corretto i dispositivi, li conserva con cura; conosce e segue il decalogo stabilito per le attività informatiche



AREA 5: RISOLVERE PROBLEMI	Si avvia al riconoscimento delle parti fondamentali dei dispositivi e all'utilizzo di alcune semplici funzioni finora presentate, solo con la guida dell'adulto	Riconosce alcune parti dei dispositivi e utilizza le funzioni finora presentate con l'aiuto dell'adulto	Riconosce quasi tutte le parti dei dispositivi e utilizza con discreta autonomia le funzioni finora presentate	Riconosce le parti fondamentali dei dispositivi e utilizza correttamente e in autonomia le funzioni finora presentate
---	---	---	--	---

SCUOLA PRIMARIA
CLASSE TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA 1
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> ● Organizzare e salvare informazioni in una cartella ● Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete ● Organizzare le informazioni trovate in semplici mappe concettuali ● Avviare la procedura per stampare un documento 	<ul style="list-style-type: none"> ● Produrre, salvare ed eventualmente stampare un file ● Avviare all'uso di un motore di ricerca ● Realizzare mappe concettuali digitali utilizzando le informazioni reperite tramite ricerca online 	<ul style="list-style-type: none"> ● Pacchetto Office e Libre Office ● Google Workspace ● Canva Edu ● Classroom ● La Digitale - Servizi liberi per l'educazione



AREA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</p> <p>2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali</p> <p>2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali</p> <p>2.5 Netiquette</p> <p>2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire utilizzando piattaforme adeguate alla classe di appartenenza • Pubblicare su bacheche condivise con i compagni elaborati personali • Saper scrivere un'e-mail • Conoscere le principali regole di condivisione dei contenuti • Comunicare correttamente nelle interazioni digitali • Conoscere le proprie credenziali per accedere autonomamente a Classroom 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare ad attività di scrittura collaborativa • Condividere documenti e immagini secondo varie modalità • Visione e riflessione collettiva di filmati sulle regole della rete e l'identità digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • Classroom • “Hello Ruby- alla scoperta di internet” libro cartaceo • Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini • Per l'insegnante: Curricolo_CittadiniDigitali.pdf • video dal canale YouTube Generazioni Connesse “I Super Errori - La mini serie” https://youtube.com/playlist?list=PL43P0iKGmvIc6KPpUH8MIBNHjwWCxwkla&feature=shared

AREA 3 CREAZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare da un testo una mappa concettuale • Scrivere in formato digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • Canva • Genially • Bubbl.us • Book Creator • Gégé



3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none"> • Completare/ costruire mappe concettuali online • Programmare algoritmi 	<p>un testo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare un libro digitale • Tradurre un racconto in un fumetto • Realizzare infografiche semplici coerenti con la consegna data • Condividere i prodotti realizzati • Progettare, costruire e realizzare istruzioni e percorsi 	<ul style="list-style-type: none"> • ToonyTool • Storyboard That • Impara in 1 minuto Canva - YouTube • Meme Generator • code.org • Zapply Code • Lego Spike • Coloring Squared • Minecraft • Skretch • OctoStudio • Risorsa per il docente: Plickers • Hopscotch
---------------------------	---	---	--

AREA 4 SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con cura i dispositivi • Verificare l'attendibilità dei siti e delle fonti utilizzate • Conoscere i rischi associati all'utilizzo delle tecnologie digitali • Acquisire consapevolezza dei rischi connessi alla condivisione dei dati personali • Essere consapevoli di usare il 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola • Redigere un regolamento condiviso per l'uso del laboratorio di informatica di plesso • Conoscere l'esistenza di fake news e individuare collettivamente 	<ul style="list-style-type: none"> • Gioca a Interland - Vivi Internet, al meglio • Il video del Manifesto della comunicazione non ostile • Generazioni Connesse - I Super Errori del Web • Space Shelter • https://www.youtube.com/watch?v=rM-mr5Fd1c0 • Educare Digitale (risorsa per insegnanti) • Furti di identità, phishing e



	<p>dispositivo lo stretto necessario per evitare di consumare inutilmente energia</p>	<p>possibili siti affidabili per effettuare semplici ricerche</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Scegliere password sicure ● Eliminare l'account personale dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico ● Riflettere attraverso semplici storie e discussioni collettive sull'importanza della tutela della salute e dell'ambiente ● Redigere un decalogo di regole condivise 	<p>cyberbullismo (video dell'arma dei carabinieri)</p>
--	---	---	--

AREA 5

RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere, distinguere e denominare hardware e software ● Collegare il computer alla rete wi-fi della scuola ● Individuare possibili strategie per la risoluzione di semplici problemi tecnici ● Rilevare anomalie 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare con l'aiuto dell'insegnante la strumentazione informatica per creare contenuti e connettersi alla rete di istituto ● Utilizzare piattaforme cloud per condividere elaborati prodotti in laboratorio ● Individuare le 	<ul style="list-style-type: none"> ● Genially ● Canva ● Google Workspace ● Creazione di carte per una breakout box



	<ul style="list-style-type: none"> Personalizzare semplici contenuti digitali seguendo la propria creatività 	<p>icone più comuni presenti nel desktop</p> <ul style="list-style-type: none"> Individuare le principali icone di allerta: batteria scarica, aggiornamento del sistema, mancata connessione ad internet 	
--	---	---	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

AREE	TRAGUARDI
AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	<ul style="list-style-type: none"> saper riconoscere ed utilizzare gli elementi hardware e software presentati nel percorso saper ricercare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali rispettando le richieste dell'insegnante saper organizzare le informazioni in elaborati digitali di vario genere
AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> interagire utilizzando piattaforme conosciute e proposte dall'insegnante conoscere le principali regole di condivisione dei contenuti accedere al proprio account istituzionale e utilizzare le applicazioni ad esso connesse (estensioni Google) elaborare, in autonomia o in condivisione, un prodotto digitale
AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali saper utilizzare le risorse digitali come supporto allo studio realizzare ed esporre mappe concettuali programmare algoritmi
AREA 4: SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> conoscere le regole per il rispetto dei dispositivi e dei laboratori digitali della scuola verificare l'attendibilità dei siti e delle fonti utilizzate conoscere i rischi associati all'utilizzo delle tecnologie digitali conoscere e mettere in pratica atteggiamenti sostenibili
AREA 5: RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> conoscere, distinguere e denominare hardware e software rilevare anomalie individuare strategie per la risoluzione di semplici problemi tecnici



LIVELLI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

AREE	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Utilizza, solo se costantemente guidato dall'adulto, i dispositivi riportando alcune informazioni utili in schemi pre strutturati dall'insegnante.	Utilizza con la guida dell'insegnante i dispositivi organizzando le informazioni reperite in rete, seguendo le fonti date dall'insegnante.	Utilizza in modo abbastanza autonomo i dispositivi ricercando e organizzando le informazioni reperite in rete, seguendo le fonti date dall'insegnante.	Utilizza in modo autonomo i dispositivi ricercando e organizzando in modo efficace le informazioni reperite in rete, riconoscendo tra le fonti quelle utili allo scopo prefissato.
AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Si avvia all'interazione all'interno di ambienti digitali, supervisionato costantemente dall'insegnante, iniziando ad interiorizzare alcune regole di base.	Interagisce all'interno di ambienti digitali rispettando le regole e le modalità di condivisione dei contenuti solo con la guida dell'insegnante.	Interagisce in modo abbastanza autonomo all'interno di ambienti digitali rispettando quasi sempre le regole e le modalità di condivisione dei contenuti.	Interagisce in modo autonomo all'interno di ambienti digitali rispettando regole e modalità di condivisione dei contenuti.
AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Si avvia alla progettazione, alla realizzazione e alla modifica di contenuti digitali semplici, guidato costantemente dall'adulto.	Progetta, realizza e modifica contenuti digitali con la guida dell'adulto.	Progetta, realizza e modifica contenuti digitali, in modo abbastanza sicuro e autonomo.	Progetta, realizza e modifica contenuti digitali in modo sicuro e autonomo.
AREA 4: SICUREZZA	Utilizza in modo abbastanza corretto gli spazi dei laboratori e i dispositivi; guidato dall'adulto riconosce i principali rischi legati ad un uso	Utilizza in modo abbastanza corretto gli spazi dei laboratori e i dispositivi, conosce i principali rischi legati ad un uso improprio.	Utilizza in modo corretto gli spazi dei laboratori e i dispositivi, dimostrando di conoscere i rischi legati ad un uso improprio; talvolta opera scelte	Utilizza in modo corretto gli spazi dei laboratori e i dispositivi, ha consapevolezza dei rischi legati ad un uso improprio (ambiente, salute, sicurezza, privacy)



	improprio.		adeguate e coerenti.	e opera scelte adeguate e coerenti.
AREA 5: RISOLVERE PROBLEMI	Riconosce alcune parti dei dispositivi e si avvia all'utilizzo dei software presentati. Quando rileva semplici problemi tecnici chiede all'adulto di risolverli.	Riconosce alcune parti dei dispositivi e utilizza con aiuto alcuni software presentati. Rileva semplici problemi tecnici e si consulta con l'adulto per la risoluzione.	Riconosce le parti fondamentali dei dispositivi e utilizza alcuni software presentati. Rileva semplici problemi tecnici e si consulta con l'adulto per la risoluzione.	Riconosce le parti fondamentali dei dispositivi e utilizza i software presentati. Rileva semplici problemi tecnici e identifica le possibili soluzioni.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Gli studenti della scuola secondaria di primo grado vivono immersi in un contesto fortemente digitalizzato: sono curiosi, esplorativi, spesso autonomi nell'uso degli strumenti digitali, ma non sempre consapevoli dei rischi e delle potenzialità reali delle tecnologie. In questa fascia d'età è fondamentale guidarli verso un uso critico, sicuro e responsabile del digitale, aiutandoli a costruire competenze che li accompagnino nel percorso scolastico e nella vita quotidiana.

L'obiettivo generale è sviluppare una competenza digitale trasversale, integrata con le altre discipline e in linea con il Profilo delle Competenze al termine del primo ciclo, promuovendo al tempo stesso l'educazione alla cittadinanza digitale prevista dalle Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione Civica.

Il nostro curriculum è stato pensato nell'ottica della verticalità, partendo dalle competenze acquisite dagli alunni nelle classi precedenti e sviluppando un percorso graduale di consolidamento e di ampliamento delle abilità e conoscenze necessarie per il raggiungimento dei traguardi formativi al termine della scuola secondaria di primo grado. A questo scopo è stato distinto in due momenti: classe prima / classe seconda e terza. La classe prima agirà come "ponte" con la scuola primaria, mentre il percorso previsto per le classi successive proietterà i ragazzi verso il secondo ciclo di istruzione.

Particolare attenzione è stata dedicata alla parte relativa ai traguardi in entrata e in uscita in quanto la realtà in cui si opera è un Istituto Comprensivo, che fa della continuità il fondamento della sua azione educativa.

CLASSE PRIMA

AREA 1

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti	Essere autonomi nelle seguenti azioni: <ul style="list-style-type: none"> Organizzare e salvare informazioni in 	<ul style="list-style-type: none"> Prodotte, salvare ed eventualmente stampare un file Consolidare l'uso di un 	<ul style="list-style-type: none"> Pacchetto Office e Libre Office Google Workspace Canva Edu



<p>digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<p>una cartella</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete ● Organizzare le informazioni trovate in semplici mappe concettuali ● Avviare la procedura per stampare un documento ● Considerare la provenienza e attendibilità delle fonti ricercate sul web 	<p>motore di ricerca identificando e valutando le fonti</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Realizzare, guidati dall'insegnante, semplici elaborati digitali utilizzando le informazioni reperite tramite ricerca online 	<ul style="list-style-type: none"> ● Classroom ● La Digitale - Servizi liberi per l'educazione
---	--	--	--

AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologia digitali 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<p>Approfondire e interiorizzare la capacità di:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comunicare correttamente nelle interazioni digitali ● Interagire utilizzando piattaforme adeguate alla classe di appartenenza ● Pubblicare su bacheche condivise con i compagni e 	<ul style="list-style-type: none"> ● Partecipare ad attività digitali collaborative ● Condividere documenti e immagini secondo varie modalità ● Visione e riflessione collettiva di filmati sulle regole della rete e l'identità digitale ● Attività di gruppo per sensibilizzare 	<ul style="list-style-type: none"> ● Google workspace ● Privacy online per bambini - Protezione e sicurezza su internet per bambini ● Per l'insegnante: Curricolo Cittadini Digitali.pdf ● Video dal canale YouTube Generazioni Connesse "I Super Errori - La mini serie" https://youtube.c



	<p>docenti elaborati personali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saper scrivere un'e-mail (formale e informale) • Conoscere e applicare le principali regole di condivisione dei contenuti • Utilizzare le proprie credenziali per accedere autonomamente al proprio account istituzionale 	<p>sulla corretta interazione sociale</p>	<p>om/playlist?list=PL43P0iKGmv1c6KPpUH8MIBNHjwWCxwkl&feature=shared</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scaricare e utilizzare le immagini tramite pixabay
--	--	---	--

AREA 3

CREAZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali • Utilizzare software e applicativi per la produzione materiale di elaborazioni grafiche • Programmare algoritmi • Utilizzare le risorse digitali come supporto allo studio • Saper rispettare e utilizzare i 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare da un testo una mappa concettuale • Scrivere in formato digitale un testo • Realizzare un libro digitale • Tradurre un racconto in un fumetto • Realizzare infografiche semplici coerenti con la consegna data • Condividere i prodotti realizzati • Progettare, 	<ul style="list-style-type: none"> • Canva • Genially • Bubbl.us • Book Creator • Gégé • ToonyTool • Storyboard That • Impara in 1 minuto Canva - YouTube • Meme Generator • code.org • Zapply Code • Lego Spike • Coloring Squared • Minecraft • Skretch • OctoStudio



	contenuti digitali	costruire e realizzare istruzioni e percorsi	<ul style="list-style-type: none"> ● Risorsa per il docente: Plickers ● Hopscotch ● GeoGebra Classico ● PanQuiz ● LearningApps ● Trading Card Creator Read Write Think
--	--------------------	--	--

AREA 4 SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare con cura i dispositivi ● Conoscere i rischi associati all'utilizzo delle tecnologie digitali in materia di sicurezza e privacy ● Conoscere i rischi associati all'utilizzo delle tecnologie digitali in materia di salute e benessere ● Acquisire consapevolezza dei rischi connessi alla condivisione dei dati personali ● Essere consapevoli di usare il dispositivo lo stretto necessario 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola ● Redigere un regolamento condiviso per l'uso del laboratorio di informatica di plesso ● Conoscere l'esistenza di fake news e individuare collettivamente possibili siti affidabili per effettuare semplici ricerche ● Scegliere password sicure ● Eliminare l'account 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gioca a Interland - Vivi Internet, al meglio ● Il video del Manifesto della comunicazione non ostile ● Generazioni Connesse - I Super Errori del Web ● Space Shelter ● https://www.youtube.com/watch?v=rM-mr5Fd1c0 ● Educare Digitale (risorsa per insegnanti) ● Furti di identità, phishing e cyberbullismo (video dell'arma dei carabinieri) ● Happy Onlife - play to learn about online safety: giocare con la sicurezza



	per evitare di consumare inutilmente energia	<p>personale dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riflettere attraverso semplici storie e discussioni collettive sull'importanza della tutela della salute e dell'ambiente • Redigere un decalogo di regole condivise 	in rete
--	--	--	---------

AREA 5 RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere, distinguere e denominare hardware e software • Individuare principali problemi tecnici e saperli risolvere • Personalizzare semplici contenuti digitali seguendo la propria creatività • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale 	<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere gli strumenti hardware e software idonei per la creazione dei diversi contenuti. • Utilizzare piattaforme cloud per condividere con efficacia gli elaborati. • Individuare le principali icone di allerta. • Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. • Verificare la disponibilità delle reti wi-fi e 	<ul style="list-style-type: none"> • Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle risorse suggerite nelle altre quattro aree precedenti. • Magma • Create Art with our Free Digital Creative Tools • Wordwall Crea lezioni stimolanti e divertenti in poco tempo • Genially • Canva • Google Workspace • Creazione di carte per una breakout box



		<p>collegarsi alla più adeguata e sicura.</p> <ul style="list-style-type: none"> Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). 	
--	--	--	--

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
CLASSI SECONDA E TERZA

AREA 1

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</p>	<ul style="list-style-type: none"> Avere chiare le 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 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC e/o i dispositivi mobili della scuola in modo trasversale in tutte le discipline <p>Nelle attività cooperative lo studente si esercita a:</p> <ul style="list-style-type: none"> Utilizzare correttamente i motori di ricerca; Organizzare il proprio spazio di lavoro sul computer in maniera ordinata suddividendo in cartelle e sottocartelle i file di lavoro; 	<ul style="list-style-type: none"> Pacchetto Office e Libre Office Google Workspace Canva Edu Classroom La Digitale - Servizi liberi per l'educazione Padlet



	<p>recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...);</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. • Saper riconoscere i principali elementi hardware e software 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificare i corretti siti web dai quali estrapolare le informazioni necessarie 	
--	---	---	--

AREA 2

COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologia digitali 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare consapevolmente nelle interazioni digitali • Utilizzare la tecnologia per informarsi e migliorare la capacità critica • Utilizzare autonomamente la mail come mezzo di comunicazione • Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione (Google 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare ad attività digitali collaborative; • Creare, condividere e lavorare su file (documenti, presentazioni grafiche); • Attività di ricerca e dibattito tra pari; • Visione e riflessione collettiva di filmati sulle regole della rete e l'identità digitale; 	<ul style="list-style-type: none"> • Google workspace • Canva • Wikipedia • Treccani • Video dal canale YouTube Generazioni Connesse "I Super Errori - La mini serie" https://youtube.com/playlist?list=PL43P0iKGmv1c6KPPUH8MIBNHjwWCxwkl&feature=shared • Scaricare e utilizzare le



	<p>workspace)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti • Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online. • Utilizzare la tecnologia per la traduzione e la corretta pronuncia di lingue straniere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di sensibilizzazione sulla corretta interazione digitale. 	<p>immagini tramite Pixabay</p> <ul style="list-style-type: none"> • Forvo.com • Reverso
--	--	--	--

AREA 3 CREAZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare prodotti multimediali individualmente e in modalità collaborativa con l'ausilio dei dispositivi della scuola. • Utilizzare le risorse digitali come supporto allo studio. • Utilizzare le risorse digitali come mezzo di presentazione. • Rispettare le regole del 	<ul style="list-style-type: none"> • Strutturare una presentazione / infografica curando il contenuto e l'aspetto grafico. • Progettare e realizzare un filmato/video scegliendo il software adatto. • Progettare e realizzare un file audio scegliendo i dispositivi adatti. • Progettare e costruire utilizzando 	<ul style="list-style-type: none"> • CapCut Editor video tutto in uno & strumento di design grafico basato sull'IA • GarageBand (accessibile solo dai dispositivi Apple) • CriCut • Canva • Genially • Bubbl.us • Book Creator • ToonyTool • Storyboard That • Impara in 1 minuto Canva - YouTube



	<p>copyright e utilizzare i contenuti digitali consapevolmente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'utilizzo delle licenze dei software. 	<p>robotica educativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Meme Generator • code.org • Zapply Code • Lego Spike • Coloring Squared • Minecraft education edition • Skretch • OctoStudio • Risorsa per il docente: Plickers • Hopscotch • GeoGebra • Classico • PanQuiz • LearningApps • Trading Card Creator Read Write Think
--	--	----------------------------	---

AREA 4 SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>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</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare con cura i dispositivi • Conoscere i rischi associati all'utilizzo delle tecnologie digitali in materia di sicurezza e privacy. • Conoscere i rischi associati all'utilizzo delle tecnologie digitali in materia di salute 	<ul style="list-style-type: none"> • Far conoscere agli alunni i regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola. • Redigere un regolamento condiviso per l'uso del laboratorio di informatica. • Analizzare i dati per gestire 	<ul style="list-style-type: none"> • Generazioni Connesse • Furti di identità, phishing e cyberbullismo (video dell'arma dei carabinieri) • Happy Onlife - play to learn about online safety: giocare con la sicurezza in rete • benesseredigitale .eu



	<p>e benessere.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire consapevolezza dei rischi connessi alla condivisione dei dati personali. ● Essere consapevoli di usare il dispositivo lo stretto necessario per evitare di consumare inutilmente energia. ● Distinguere l'ambiente digitale da quello reale. 	<p>l'esistenza di fake news e individuare collettivamente possibili siti affidabili per effettuare ricerche.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Scegliere password sicure modificandole quando necessario. ● Eliminare l'account personale dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico. ● Riflettere sull'importanza della tutela della salute e dell'ambiente in ambito digitale. ● Mostrare l'utilizzo di un profilo social e dei videogiochi con i loro risvolti. 	
--	--	---	--

AREA 5 RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conoscere, distinguere e denominare hardware e software. ● Individuare principali problemi tecnici 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scegliere in autonomia strumenti hardware e software idonei per la creazione dei diversi contenuti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Si fa riferimento alle risorse suggerite nelle altre quattro aree precedenti.



<p>tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali</p>	<p>e saperli risolvere.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Personalizzare contenuti digitali in modo adeguato rispetto alla richiesta, seguendo la propria creatività. ● Sviluppare la propria competenza digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare in autonomia piattaforme cloud per condividere con efficacia gli elaborati. ● Individuare le principali icone di allerta. ● Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. ● Verificare la disponibilità delle reti wi-fi e collegarsi alla più adeguata e sicura. ● Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). 	
--	---	---	--

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA

AREE	TRAGUARDI
<p>AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● saper riconoscere i principali elementi hardware e software ● saper ricercare, in modo autonomo, dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali ● saper descrivere, spiegare e condividere con i compagni come accedere a informazioni e contenuti tramite dispositivi digitali ● saper organizzare le informazioni reperite e archivarle in ambienti strutturati (archivi, cartelle...) ● saper discriminare tra fonti attendibili e non
<p>AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● saper comunicare in modo consapevole e corretto nelle interazioni digitali ● saper conoscere e gestire le varie modalità di condivisione ● saper collaborare nella costruzione di risorse e compiti utilizzando i



	<p>dispositivi digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> ● migliorare la capacità critica nel reperire/usare informazioni ● saper utilizzare la tecnologia per la traduzione e la corretta pronuncia nelle diverse lingue comunitarie
AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	<ul style="list-style-type: none"> ● saper produrre elaborati multimediali di vario genere individualmente o in modalità collaborativa ● conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore, del copyright e dell'utilizzo delle licenze ● saper utilizzare le risorse digitali come supporto allo studio ● realizzare ed esporre presentazioni multimediali
AREA 4: SICUREZZA	<ul style="list-style-type: none"> ● conoscere le regole per il rispetto dei dispositivi e dei laboratori digitali della scuola ● saper distinguere l'ambiente virtuale da quello reale ● conoscere i rischi degli ambienti digitali in materia di sicurezza e privacy ● riconoscere i rischi legati alla salute e al benessere nell'uso delle tecnologie digitali ● conoscere e mettere in pratica atteggiamenti sostenibili
AREA 5: RISOLVERE PROBLEMI	<ul style="list-style-type: none"> ● individuare i principali problemi tecnici e saperli risolvere ● saper personalizzare contenuti digitali in modo creativo rispetto alla richiesta ● saper sviluppare e potenziare la propria competenza digitale

LIVELLI DI COMPETENZA AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA

AREE	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	Utilizza, solo se guidato dall'adulto, i dispositivi riportando alcune informazioni utili in schemi pre-strutturati dall'insegnante	Utilizza con la guida dell'insegnante i dispositivi organizzando le informazioni reperite in rete, seguendo le fonti date dall'insegnante	Utilizza in modo abbastanza autonomo i dispositivi ricercando e organizzando le informazioni reperite in rete, seguendo le fonti date dall'insegnante	Utilizza in modo autonomo i dispositivi ricercando e organizzando in modo efficace le informazioni reperite in rete, riconoscendo tra le fonti quelle utili allo scopo prefissato
AREA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	Si avvia all'interazione all'interno di	Interagisce all'interno di ambienti digitali	Interagisce in modo abbastanza autonomo	Interagisce in modo autonomo all'interno di



	ambienti digitali, supervisionato costantemente dall'insegnante, iniziando ad interiorizzare alcune regole di base	rispettando le regole e le modalità di condivisione dei contenuti solo con la guida dell'insegnante	all'interno di ambienti digitali rispettando quasi sempre le regole e le modalità di condivisione dei contenuti	ambienti digitali rispettando regole e modalità di condivisione dei contenuti
AREA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	Si avvia alla progettazione, alla realizzazione e alla modifica di contenuti digitali semplici, guidato costantemente dall'adulto	Progetta, realizza e modifica contenuti digitali con la guida dell'adulto	Progetta, realizza e modifica contenuti digitali, in modo abbastanza sicuro e autonomo	Progetta, realizza e modifica contenuti digitali in modo sicuro, consapevole e autonomo
AREA 4: SICUREZZA	Utilizza in modo abbastanza corretto gli spazi dei laboratori e i dispositivi; guidato dall'adulto riconosce i principali rischi legati ad un uso improprio	Utilizza in modo abbastanza corretto gli spazi dei laboratori e i dispositivi, conosce i principali rischi legati ad un uso improprio	Utilizza in modo corretto gli spazi dei laboratori e i dispositivi, dimostrando di conoscere i rischi legati ad un uso improprio; talvolta opera scelte adeguate e coerenti	Utilizza in modo corretto gli spazi dei laboratori e i dispositivi, ha consapevolezza dei rischi legati ad un uso improprio (ambiente, salute, sicurezza, privacy) e opera scelte adeguate e coerenti
AREA 5: RISOLVERE PROBLEMI	Riconosce alcune parti dei dispositivi e si avvia all'utilizzo dei software presentati. Quando rileva semplici problemi tecnici chiede all'adulto di risolverli	Riconosce alcune parti dei dispositivi e utilizza con aiuto alcuni software presentati. Rileva semplici problemi tecnici e si consulta con l'adulto per la risoluzione	Riconosce le parti fondamentali dei dispositivi e utilizza alcuni software presentati. Rileva semplici problemi tecnici e si consulta con l'adulto per la risoluzione	Riconosce le parti fondamentali dei dispositivi e utilizza i software presentati. Rileva semplici problemi tecnici e identifica le possibili soluzioni

ALLEGATO: RACCORDO DISCIPLINARE AL CURRICOLO



La competenza digitale è una delle competenze trasversali: infatti non è una disciplina, ma un saper fare trasversale a tutte le discipline, che ha evidenti potenzialità per lo sviluppo di altre competenze.

Il digitale e il suo utilizzo come strumento di sviluppo delle competenze curriculari deve essere parte integrante della metodologia didattica.

DISCIPLINE INTERESSATE	CONTENUTI SIGNIFICATIVI	RISORSE
ITALIANO	Testi di vario genere Presentazioni multimediali Mappe concettuali Video didattici in rete Libri digitali e audiolibri	Pacchetto G-Suite RAI scuola Screencast-o-Matic Canva - Genially - SlidesCarnival (presentazioni multimediali) Spreaker (lettura di fiabe e brevi racconti) Book Creator My Storybook (inventare libri) StoryboardThat (storie a fumetti) MindMup - Coogle - Bubbl.U.s (mappe concettuali)
LINGUE STRANIERE	Testi di vario genere Presentazioni multimediali Mappe concettuali Video didattici in rete Libri digitali e audiolibri Flashcard	LearnEnglish Kids Super Simple Miro Games4esl LittleFox Online Isl Games Isl collective Storyberries Happy Learning English https://www.reverso.net/traduzione-testo https://it.forvo.com
STORIA, GEOGRAFIA E SCIENZE	Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione Linea del tempo digitale Atlante digitale Mappe concettuali	Tiki-Toki Timeline maker Book Creator Canva TripGeo (realizzare percorsi, visitare luoghi storici) Tripline (realizzare percorsi) QuiverVision (immagini da colorare ed osservare in 3D) ThingL(ink (creazione di immagini interattive)
MATEMATICA	Fogli di calcolo e rappresentazioni grafiche	PerContare Polypad



	Mappe concettuali Presentazioni digitali Coding	Toy Theater ZaplyCode (trasformazioni isometriche) Cabri Express
TECNOLOGIA	Presentazioni multimediali Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Fogli di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati Coding Software disegno tecnico Stampa 3D e taglio laser	Pacchetto G-Suite RAI scuola Canva - Genially - SlidesCarnival (presentazioni multimediali) MindMup - Coogle - Bubbl.us (mappe concettuali) Qcad - FreeCad - Sketchup Coding Scratch
ARTE E IMMAGINE	Presentazioni digitali Fruizione di video didattici in rete Lettura opere d'arte dal Web o da libri digitali Pixel Art	Arts and culture Trading Card Creator (creazione di carte personali) Codemooc - ZaplyCode - Coloring Squared (pixel art) Toony Tool (creare meme) GéGé (personalizzare fumetti) Emaze - Artsteps (galleria d'arte virtuale)
MUSICA	Presentazioni digitali Mappe concettuali Fruizione di video didattici in rete Software specifici per ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti; comporre musica usando note e pentagramma; registratore di suoni e per applicare effetti speciali	Chrome Music Lab Ipad Loopimal (creare ritmi) Musicbus Bandimal
ED. FISICA	Presentazioni multimediali Fruizione di video didattici in rete	
RELIGIONE		