Istituto Comprensivo "TERESA DI CALCUTTA-SANZIO"
Via S. Marco, 3 - 95030 Tremestieri Etneo (CT) - tel. 095496093
codice fiscale 93257520879 - codice meccanografico CTIC8BQ005
email CTIC8BQ005@istruzione.it - PEC CTIC8BQ005@pec.istruzione.it
www.teresadicalcuttasanzio.edu.it

CURRICOLO DIGITALE

Approvato dal Collegio dei Docenti, delibera n. 15 del 20 novembre 2025 e dal Consiglio d'Istituto con delibera n. 1 del 17 dicembre 2025

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 "La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico", come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (**Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018).**

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 curricolo verticale. Le competenze digitali sono trasversali, poiché interessano ogni disciplina e si intrecciano, come già evidenziato, con tutte le altre competenze socio-emotive ed imprenditive e, in generale, con tutte le cosiddette soft skills. Si possono sviluppare efficacemente solo con un approccio interdisciplinare,

attraverso l'utilizzo di metodologie prevalentemente costruttiviste e cooperative. Lavorare sulle competenze digitali significa porre lo studente al centro del processo di apprendimento, stimolandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare ed analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, costruire contenuti digitali, portarlo alla risoluzione di problemi. Il digitale aiuta a proporre attività autentiche e compiti di realtà (per esempio la costruzione di blog, la proposta radiofonica delle web radio, la costruzione di videogames, il disegno e la prototipazione di oggetti, la programmazione di automi e componenti robotici …). Tutte queste attività, che sono proponibili nei tempi e nei modi della didattica ordinaria, aiutano a sviluppare molte delle competenze descritte.
In questo senso tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e tutti concorrono alla sua costruzione; si tratta di attuare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ciascuno.
Il PNRR (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu), in più parti del documento "Scuola 4.0" e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, pone l'anno scolastico 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Indicazioni e le Linee guida per l'istruzione di secondo grado, relativamente proprio alle competenze digitali.
Il presente documento si basa sul Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini aggiornato alla **versione 2.2 (DigComp 2.2) ed il Digcomp Edu come riferimenti fondamentali, armonizzandoli con l'attuale Scuola 4.0.** Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini»1 allo scopo di «far fronte all'aumento delle nuove capacità e competenze (digitali) necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale». L'aggiornamento alla **versione 2.2 del DigComp 2.2** riguarda esclusivamente la Dimensione 4 del DigComp (esempi di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ogni competenza).
Poiché la competenza digitale è una delle competenze chiave che ogni cittadino deve poter vantare nel proprio corredo, al curricolo digitale fanno indifferentemente riferimento tutti gli indirizzi dell'Istituto. Le competenze digitali del cittadino sono quindi molto ampie e comprendono elementi di alfabetizzazione informatica e digitale, comunicazione e collaborazione, alfabetizzazione mediatica, creazione di contenuti digitali, sicurezza, aspetti legati alla proprietà intellettuale, risoluzione di problemi. Il che significa, per esempio, non soltanto saper utilizzare le tecnologie digitali, ma anche comprenderne i meccanismi, riflettere sull'impatto che queste hanno in termini di comunicazione e innovazione, essere in grado di proteggere i propri dati.

STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE

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

AREE	DESCRITTORI
1. ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
	1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
	2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	2.5 Netiquette
	2.6 Gestire l'identità digitale
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	3.1 Sviluppare contenuti digitali
	3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
	3.3 Copyright e licenze
	3.4 Programmazione
4. SICUREZZA	4.1 Proteggere i dispositivi
	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
	4.3 Proteggere la salute e il benessere
	4.4 Proteggere l'ambiente
5. SOLUZIONE DI PROBLEMI	5.1 Risolvere problemi tecnici
	5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
	5.4 Individuare divari di competenze digitali

Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte **sono indicati otto livelli di padronanza:**

DIMENSIONE 3 • **LIVELLI DI PADRONANZA**

BASE	1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	• individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; • dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	2	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	• individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; • seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali.
INTERMEDIO	3	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	• scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti; • partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	4	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	• distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti; • partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
AVANZATO	5	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	• applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi; • applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	6	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	• adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti; • risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	• creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata utilizzando strumenti e tecnologie digitali; • integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
	8	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:	• creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione utilizzando strumenti e tecnologie digitali; • proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

Ogni Istituto può formulare le proprie competenze e i propri livelli di padronanza, utilizzando i dati riportati sul DigComp, adeguandoli alle proprie esigenze.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

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

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
• Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali • Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in Internet • Conoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia • Ricercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali) • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi.	• Utilizzo degli strumenti a disposizione • Utilizzo delle icone su un dispositivo • Uso del mouse ed alcuni tasti della tastiera • Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone	• RaiPlay bambini, canale dedicato ai bambini • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
• **Interagire con gli altri attraverso le tecnologie** • **Collaborare attraverso le tecnologie digitali** • **Netiquette**	• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. • Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	• RaiPlay bambini, canale dedicato ai bambini. • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti • Eseguire percorsi su grandi scacchiere pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot, Blue Bot) • Codeweek • Schede didattiche e libri digitali

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**

• **Sviluppare contenuti digitali** • **Integrare e rielaborare contenuti digitali** • **Programmazione**	• Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante • Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. • Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online • Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	• Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica) • Coding unplugged Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera • attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi; • Utilizzo di giochi didattici con dragand drop • Utilizzo di programmi e app di grafica	• **Pixel Art** • ZaplyCode • **Coding:** • CodyFeet, • CodyColor, • CodyRoby • ScratchJr • code.org • Wardwall • Learningapps **Prodotti Digitali** • Flippity • Tiny tap • **Grafica** • Paint • App di disegno

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
• **Proteggere la salute e il benessere;** • **Proteggere l'ambiente**	• Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori • Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri.	• Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico • Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. • Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	• Protezione e sicurezza su internet per bambini • Interland: avventure digitali

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
• **Risolvere problemi tecnici** • **Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali**	• Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo; • Regolare il volume e la luminosità; • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo • Conoscere semplici software didattici • Conoscere le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete)	• Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato; • Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali	• Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged) • App Kids art

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

- Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor.
- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive (puzzle).
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- Dimostra interesse per giochi multimediali.
- Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.

- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- Esegue attività in unplugged

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
• Visiona brevi contenuti multimediali • Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer	• Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo. • Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input. • Conosce le persone a cui far riferimento in caso di pericolo	• Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre. • Realizza semplici elaborazioni grafiche. Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema. Riconosce un collegamento multimediale e vi accede	• Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch) in base all'uso che gli occorre. Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti • Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.

CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
• **Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali** • **Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**	• Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, ne conosce il nome e la funzione. • Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online. • Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	• Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio…). • Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella. • Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante.	• Le parti del computer • Accendere e spegnere il pc • Accensione-spegnimento • Il desktop • Mouse e tastiera • La tastiera - classe prima • La tastiera con le 10 dita • Come usare la tastiera • Typingclub - allenamento videoscrittura gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail • Ricerche Maestre In rete con la testa • Piattaforma GIADA Erickson

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
• **Interagire con gli altri attraverso le tecnologie** • **Condividere attraverso le tecnologie digitali** • **Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali**	• Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. • Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete	• Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. • Imparare a scrivere ed inviare una mail • Partecipare, con l'aiutodel docente,	• RaiPlay bambini, canale dedicato • ai bambini Siti di giochi interattivi proposti dai docenti • Manifesto della Comunicazione Non Ostile (con schede didattiche) • Applicazioni di

• **Netiquette**	(Netiquette) • Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto)	ad una videochiamata utilizzando i tasti audio e video in modo corretto • Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola. • Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete	Google Workspace (Meet, Classroom, Mail)

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
• **Sviluppare contenuti digitali** • **Integrare e rielaborare contenuti digitali** • **Programmazione**	• Creare e modificare contenuti semplici • Scegliere modi per modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme. • Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito. • Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.	• Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo. • Creare disegni con app di grafica. • Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici. • On line o unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding) • Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale • Partecipare a Codeweek	• Paint • Animated Drawings • Animate Wordwall • TinyTap • Educaplay • ZaplyCode • Pixlart • Fantavolando • Quick Draw • Digitools • Codeweek • CodyFeet, • CodyColor, • CodyRoby • ScratchJr • code.org • Learningapps • Quizizz • Panquiz

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
• **Proteggere i dispositivi** • **Proteggere i dati personali e la privacy** • **Proteggere la salute e il benessere;** • **Proteggere l'ambiente**	• Sperimentare e rispetta le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. • Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale. • Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login…) • Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App…)	• Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. • Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. • Creare un avatar con programmi online da utilizzare sui dispositivi. Disegnare un avatar da indossare per le riprese video. • Individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizzare disegni o cartelloni. • Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di • videogiochi o la fruizione di un cartone	• Protezione e sicurezza su internet per bambini • Interland: avventure digitali • Cittadinanza digitale • Il gioco delle emozioni per bambini • Digiface by La Digitale • Avatar Maker • Pixton

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**

• **Risolvere problemi tecnici** • **Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche** • **Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali**	• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali • Utilizzare le funzioni base dei dispositivi Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding • Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	• Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet • Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input • Utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali	• Le parti del computer • Accendere e spegnere il pc • Mouse e tastiera • Coding unplugged e digitale

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

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

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

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor touch.
- Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.
- Usare i principali comandi della tastiera.
- Aprire e chiudere un file. Aprire e chiudere un'applicazione.
- Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.
- Usare software didattici.
- Conoscere le principali applicazioni della piattaforma di Istituto

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
• **Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali** • **Valutare dati, informazioni e contenuti digitali** • **Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**	• Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle • informazioni Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata • in rete • Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali • Salvare un documento o file in una cartella. • Avviare la procedura per stampare un documento	• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionarne il contenuto • Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file	• In rete con la testa - Ricerche maestre Ti presento Windows • WordWall- Ricerche in rete • Symbaloo • Utilizzo di Drive, Office, Libreoffice

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**

• **Interagire con gli altri attraverso le tecnologie Condividere attraverso le tecnologie digitali** • **Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali** • **Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali Netiquette** • **Gestire l'identità digitale**	• Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail) Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare. • Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto) Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette) Utilizzare correttamente la propria identità digitale	• Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola. • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom, Meet) • Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità • Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali • Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione • Conoscere la propria "impronta digitale" • Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari	• L'impronta digitale Attività di cittadinanza digitale • Linoit • Padlet • Symbaloo • Excalidraw • Applicazioni di Google Workspace • Whiteboard

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**

• **Sviluppare contenuti digitali Integrare e rielaborare contenuti digitali** • **Copyright e licenze** • **Programmazione**	• Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare • Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari. • Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello dato Completare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi online • Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale. • Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili on line (immagini, audio, video…)	• Scrivere in formato digitale un testo • Tradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi online • Completare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte • Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice • Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente. • Riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto online • Elaborare da un testo una mappa concettuale	• Anymaker • StoryJumper • BookCreator • Google Presentazioni • Canva • Ed Puzzle • Il copyright e il diritto d'autore CodeWeek • L'ora del codice CodyFeet, • CodyColor, • CodyRoby • ScratchJr • code.org • Utilizzo Foto e immagini – Il diritto d'autore • Flibook – animazioni online

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**

• **Proteggere i dispositivi** • **Proteggere i dati personali e la privacy** • **Proteggere la salute e il benessere;** • **Proteggere l'ambiente**	• Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie • Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari • Utilizzare con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma • Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali • Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui • Conoscere quali dati personali condivido quando accedo ad un servizio online	• Scoprire e saper leggere i termini di utilizzo dei servizi web conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola • Scegliere password sicure • Utilizzare il proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine • Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza • Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute. • Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico. Eliminare le password salvate	• Segui le tracce digitali • Alla scoperta del Web • Cosa è internet • Cosa è Internet (schede didattiche) • Vivi Internet al meglio • Il potere delle Parole • Materiali didattici - Ludoteca • Impronta digitale • Space Shelter (proteggersi online) • Detective per un giorno • I super Errori nel Web • Proteggere i nostri dati

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**

• **Risolvere problemi tecnici** • **Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche** • **Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali**	• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali • Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding • Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	• Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi • Verificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi alla più adeguata • Utilizzare piattaforme • Cloud	• Il gioco della Rete • Computer: Hardware • Escape Room • Come si apre una cartella • Il device misterioso • Digital storytelling • Esploriamo il Web • Canva

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

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor Touch.
- Utilizzare il mouse e tastiera. Creare e salvare una cartella personale. Aprire e chiudere un file.
- Completare mappe utili per lo studio predisposte dal docente.
- Utilizzare i primi elementi di formattazione per scrivere brevi testi.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire semplici istruzioni per la realizzazione di un compito (coding)

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

- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- Usare la formattazione del paragrafo.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

- Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta
- Utilizzare la rete, con la guida di un adulto, per scopi di informazione, comunicazione (e-mail…), ricerca e svago.
- Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche. • Conoscere i più comuni motori di ricerca.
- Utilizzare programmi e applicazioni per creare o completare una presentazione.

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

- **AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:**
  - Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
  - Sa utilizzare applicazioni e semplici software di vario tipo.
  - Conosce e sa utilizzare le principali app di Gsuite con il proprio account studente.
  - Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti al computer.
  - Archivia gli elaborati in cartelle personali e dispositivi mobili.
  - Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.
  - Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi.
  - Conosce i principi base del coding.
  - Utilizza ambienti digitali con la guida del docente.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA			
LIVELLO INIZIALE	**LIVELLO BASE**	**LIVELLO INTERMEDIO**	**LIVELLO AVANZATO**
• Da solo o in coppia, con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici • Utilizza con sufficiente autonomia il mouse e il touch	• Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base di alcuni strumenti: computer, lettore DVD, scansione di codici • Utilizza i principali componenti del PC, in particolare tastiera, stampante e mouse.	• Con l'aiuto del docente, scrive testi, li salva; inserisce immagini/forme/tabele • Legge dati contenuti in grafici etabelle. • Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.	• Scrive, revisiona e salva in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, tabelle. • Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. • Realizza e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. • Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi

CLASSE PRIMA

AREA 1: ALFABETIZZAZION E SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
• **Navigare, ricercare e filtrare dati informazioni e contenuti digitali** • **Valutare dati, informazioni e contenuti digitali** • **Gestire dati, informazioni e contenuti digitali**	• Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali • Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno • Valutare dati, informazioni, siti e pagine web • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. • Organizzare dati e contenuti per archiviarli e • successivamente recuperarli	• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca • Distinguere i principali domini • Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barradegli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata) • Individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili • Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (fake news) • Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni.	• Motori di ricerca • Focus Junior • Come usare Google per trovare informazioni • Fake News • Interland

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**

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

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
• **Sviluppare contenuti digitali** • **Integrare e rielaborare contenuti digitali Copyright e licenze** • **Programmazione**	• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa. • Impartire ed interpretare	• Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast) • Scrivere in formato multimediale un dialogo e	• Animaker • Storyjumper • Ourboox • Storyboard That • Google Presentazioni • Power Point Canva Creazione di poster /

	istruzioni sulla base di una codifica concordata. • Progettare e realizzare prodotti tridimensionali attraverso l'utilizzo di strumenti di modellazione.	trasformalo in animazione. • Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto. • Realizzare un filmato o cortometraggio con software online. • Scrivere in modalità collaborativa con app di scrittura online. • Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore. • Partecipare ad attività e gare di coding e programmazione digitale. • Utilizzare piattaforme di coding (Scratch, MicroBit, MBot, Lego…) • Creare storie e far interagire dialoghi attraverso cambi di sfondo e dialoghi sincronizzati. • Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra) Partecipazione a competizioni di robotica • Progettare e/o realizzare oggetti con software specifici	giornale / infografica con Canva • Genially • Book Creator - Istruzioni • Utilizzo Foto e immagini – • Il diritto d'autore • Infografica sui diritti di autore • Speack pic (far parlare quadri) • Interviste impossibili con Chat Animator • Flibook – animazioni online • Aggie – disegnare immagini in modo collaborativo People Art factoryVideo tutorial Galati su come usare Storyboard • That per creare fumetti senza registrarsi al servizio • Garage Band • Stop Motion: • Geogebra • LEGO® Education Professional Development (minicorsi sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kitLEGO BRIQ e LEGO SPIKE) • Piani di lezione con i prodotti • LEGO First Lego League • Kids Game Jam • Micro:Bit Pagina dei progetti • Thinkercad • Inkscape

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

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

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

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

CLASSE SECONDA E TERZA

AREA 1: ALFABETIZZAZION E SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**

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

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**

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

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**

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

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
• **Proteggere i dispositivi** • **Proteggere i dati personali e la privacy** • **Proteggere la salute e il benessere;** • **Proteggere**	• Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali • Conoscere e rispettare i	• Leggere il regolamento d'Istituto". • Conoscere e ricordare le credenziali dei propri o Account • Riflettere e discutere sul manifesto della	• Come difendersi dal Pishing • Web reputation • Cybersecurity • Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale • Usare internet in sicurezza • Sicurezza in rete

l'ambiente	regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD • Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. • Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali • Distinguere l'ambiente digitale da quello reale • Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali) • Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale • Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico…)	comunicazione non ostile • Riflettere e identificare semplici modi per evitare rii rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). • Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco • Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. • Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy. • Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale (Spid e identità sui social) • Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato • Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. • Conoscere i punti salienti della normativa	• Crittografare i nostri dati • Agenda 2030 Conseguenze climatiche • Polizia Postale sezione approfondimenti • Generazioni connesse • Google Workspace

		sul • Cyberbullismo (L. 71/2017) • Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.	

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
• **Risolvere problemi tecnici** • **Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche** • **Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali Identificare i divari di competenze digitali**	• Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati • Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	• Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti…) • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. • Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante) • Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. • Creare Escape Room	• Computer: • Hardware • Uso dei dispositivi a scuola • Animate Avatar • Creare Gif animate • Canva • Creare e animare personaggi online • Kahoot • Panquiz • Quizlet • Flippity • Escape Room con Google Moduli

AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno è in grado di:

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

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

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

"L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo."

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

TRAGUARDI FORMATIVI		
Al termine della Scuola dell'INFANZIA	**Al termine della Scuola PRIMARIA**	**Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado**
• Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali per orientarsi nel mondo dei simboli e delle tecnologie.	• Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. • Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie. • Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni • Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago • Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni • Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all'uso delle tecnologie, anche informatiche.