



CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

COS'È IL CURRICOLO	COSA NON È IL CURRICOLO
<ul style="list-style-type: none">• Una pista di lavoro indicativa e molto concreta. Declina lo sviluppo progressivo della competenza, le attività proposte, le molte risorse suggerite.• Un richiamo coerente e continuo alle aree fondamentali della competenza digitale secondo il modello europeo DigComp.• Attività e risorse non sono quasi mai rigidamente associate ad un'area. Alcune competenze ed alcune attività si ripetono nei bienni, perché nello sviluppo della competenza cambia il livello di autonomia degli studenti; si ripetono inoltre anche tra aree all'interno dello stesso biennio, perché nella competenza digitale non avrebbe senso una netta separazione tra le aree.• Un adattamento aderente al framework DigComp• Perfettibile, flessibile, adattabile, modificabile nel tempo con i suggerimenti che arriveranno dagli e dalle insegnanti.• Costruito con un linguaggio ed esempi semplici, perché tutti lo possano usare e ne sia favorita la massima diffusione.	<ul style="list-style-type: none">• Un percorso obbligato• Una rigida e verticale suddivisione di competenze, attività e risorse.• Una sequenza di proposte da abbinare rigidamente ad un'area della competenza digitale.• Una riproduzione passiva del framework DigComp.• Perfetto, con pretesa di assolutezza, statico, immutabile.• Un prodotto “di nicchia” riservato a chi è già esperto.



Il curriculum digitale si ispira al motto "I care" di don Lorenzo Milani, che promuove l'impegno civico, la responsabilità collettiva e l'attenzione ai bisogni della comunità.

Questo principio si traduce in un uso della tecnologia come strumento per:

- **Promuovere inclusione:** adattare gli strumenti digitali alle esigenze di alunni con BES (es.: software di sintesi vocale, mappe concettuali interattive).
- **Favorire la cittadinanza attiva:** utilizzo consapevole, corretto e responsabile degli strumenti digitali (Linee guida per alunni, insegnanti e genitori sull'uso di smartphone, tablet e social network).
- **Sviluppare pensiero critico:** dibattiti guidati su temi come l'impatto dei social media sulla società, con riferimenti all'etica digitale, capacità di verificare l'attendibilità delle fonti (fake news, deepfake, cherry picking), difendersi dall'adescamento online, attenzione ai tempi di utilizzo delle strumentazioni digitali, formazione su password sicure, gestione della privacy e prevenzione del cyberbullismo, protezione dei dati personali (adozione del GDPR e formazione su come trattare i dati sensibili in ambito scolastico).

Modelli di riferimento:

DigComp 2.2: Il framework europeo declinato nelle 5 aree (informazione, comunicazione, creazione, sicurezza, problem-solving).

E-Safety Policy: Integrazione delle linee guida per la sicurezza digitale, con particolare attenzione alla prevenzione del cyberbullismo e alla protezione dei dati personali.

Curricolo Verticale per lo sviluppo della competenza digitale IPRASE: progettato dalla Rete Scuole "Valli Del Noce" per garantire coerenza dalla primaria alla secondaria di secondo grado.

Inoltre si integra con l'[E-Safety Policy](#).



Curricolo per la competenza digitale nel quadro dell'educazione alla cittadinanza

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo in modo consapevole, sicuro, critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare attivamente alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica/digitale, la comunicazione e la collaborazione online, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (la programmazione), la sicurezza informatica, le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

SOMMARIO:

PRIMO BIENNIO _ CL 1-2 SP	4 - 11
SECONDO BIENNIO _ CL 3-4 SP	12 - 23
TERZO BIENNIO _ CL 5 SP E 1 SSPG	24 - 39
QUARTO BIENNIO _ CL 2 - 3 SSPG	40 - 55
CONCLUSIONE	56

PRIMO BIENNIO			
Classi Prima e Seconda scuola primaria			
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ E RISORSE SUGGERITE
Alfabetizzazione informatica/digitale informazioni e dati	<p>Conoscere le principali parti del computer e le loro funzioni: monitor, tastiera, mouse.</p> <p>Conoscere i dispositivi digitali a disposizione (pc, LIM, tablet, notebook).</p> <p>Conoscere le principali icone dei device proposti (file, cartelle, programmi).</p> <p>Conoscere i rudimenti di un</p>	<p>Con il supporto di un adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • riconosce i diversi device (pc, tablet, notebook, LIM); • applica correttamente le procedure di accensione e spegnimento dei dispositivi proposti; • visiona immagini, animazioni e video; • esegue semplici giochi ed esercizi su App o programmi indicati e già predisposti dall'insegnante; • utilizza le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen; • utilizza il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer: aprire e chiudere un'applicazione e trascinamento; 	<p>Scoprire come si accendono e si spengono i vari device proposti.</p> <p>In un programma di videoscrittura scrivere semplici frasi con la tastiera e personalizzarle. Con l'aiuto dell'adulto effettuare le procedure di salvataggio e chiusura.</p> <p>Si suggeriscono i seguenti programmi di videoscrittura: Writer Libreoffice, Google Documenti)</p> <p>Video utili Le parti del computer https://www.youtube.com/watch?v=r-bwtND1FRc</p> <p>Accendere e spegnere il computer https://www.youtube.com/watch?v=AzNuAPBrSX4</p> <p>Accendere e spegnere il pc; il desktop. https://www.youtube.com/watch?v=BkBIEdoS-ek</p> <p>il mouse e la tastiera https://www.youtube.com/watch?v=RDCEh8a1Nxc</p>

	<p>programma di videoscrittura (apertura file, digitazione di semplici frasi, modifica font e colore, salvataggio, chiusura).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • usa i principali comandi della tastiera: invio, spazio, maiuscolo, backspace, canc, tasti direzionali; • utilizza le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). 	<p>Scrivere con la tastiera https://www.youtube.com/watch?v=Bvt7PluXaC4</p> <p>Le parti del computer e le sue funzioni_ https://www.youtube.com/watch?v=G0mZpZKpO7M</p> <p>Siti con giochi educativi Il gufo Boo https://www.ilgufoboo.com/</p> <p>Blocky https://blockly.games/</p>
<p>Comunicazione e Collaborazione</p>	<p>Conoscere le principali differenze tra PC, smartphone e tablet.</p> <p>Utilizzare modalità corrette di comunicazione (l'importanza delle parole).</p> <p>Familiarizzare con le diverse forme di</p>	<p>Riconosce le differenze di uso per interagire tra PC, smartphone, tablet.</p> <p>Con l'aiuto di un adulto in un ambiente protetto e controllato utilizza diverse forme di comunicazione.</p> <p>Riflette sulle modalità di comunicazione non ostile con l'altro (digitale e non).</p> <p>Fruisce di materiali e presentazioni caricati dagli insegnanti sulla</p>	<p>Attività proposte</p> <p>Conoscere il manifesto della comunicazione non ostile.</p> <p>Condividere con le famiglie l'uso di Classroom prevedendo una partecipazione da parte dei bambini.</p> <p>Caricare in Classroom video e materiale che il bambino possa fruire in maniera sicura.</p> <p>Materiale</p> <p>Il Manifesto della comunicazione non ostile:</p>

	comunicazione (digitale e non).	piattaforma in uso a scuola sotto la supervisione di un adulto (G-Suite: Classroom, Documenti, Presentazioni).	https://www.paroleostili.it/manifesto-della-comunicazione-non-ostile Risorse sulla sicurezza online “Vivi internet al meglio”: https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/perlefamiglie Albo illustrato “il potere delle parole” percorso educativo per ragionare sull’utilizzo delle parole https://www.youtube.com/watch?v=LTh6VCixL98
Creazione di contenuti	<p>Conoscere a livello base in autonomia e/o guidato il/i programma/i di videoscrittura proposti: Writer Libreoffice, Google Docs.</p> <p>Conoscere a livello base, in autonomia/guidato il/i programmi di disegno (es. Paint,...).</p> <p>Riconoscere un</p>	<p>Con la supervisione dell’adulto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • apre un file di testo in un programma di videoscrittura e crea o modifica un documento; • apre un file in un programma per disegnare e crea o modifica un’immagine; • apre e svolge un software didattico; • nomina e salva file di immagine o di testo in cartelle predisposte. 	<p>Attività proposte</p> <p>Scrivere lettere dell’alfabeto, scrivere semplici parole e semplici frasi.</p> <p>Disegnare oggetti reali o fantastici usando le forme geometriche e colorarle.</p> <p>Utilizzare giochi didattici con drag and drop (trascina e rilascia).</p> <p>Utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio).</p>



	<p>collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.</p>		<p>Materiali</p> <p>Video come usare paint (disegno un PC) https://www.youtube.com/watch?v=3EpaLZ7zFUc</p> <p>Crea un personaggio animato dalla tua registrazione vocale usando Adobe Express https://www.adobe.com/express/feature/video/animation/audio</p> <p>Intelligenza artificiale che riconosce i disegni (usabile con i bambini sulla Lim come spunto di riflessione sui “codici e simboli” del disegno, con la tavoletta grafica o con tavolo interattivo) https://www.autodraw.com/ https://quickdraw.withgoogle.com/</p> <p>Wordwall https://wordwall.net/it</p> <p>Learning apps https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=</p>
--	--	--	--

<p>Sicurezza</p>	<p>Conoscere le regole di comportamento da tenere in aula e laboratori.</p> <p>Conoscere le procedure di accensione e spegnimento del device e dove riporlo dopo l'utilizzo.</p> <p>Conoscere alcune semplici regole di utilizzo del device per proteggere la propria salute e privacy.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole di comportamento in aula informatica e rispetta le procedure insegnate. • Riconosce potenziali situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada..). • <u>Solo con il supporto dell'adulto:</u> utilizza l'account scolastico, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. 	<p>Attività proposte</p> <p>Dialogare con i bambini per individuare e motivare la scelta di programmi e videogiochi preferiti.</p> <p>Analizzare insieme i contenuti più utilizzati per riflettere sulla loro idoneità e sicurezza, con il supporto dell'insegnante.</p> <p>Utilizzare semplici infografiche per riflettere sulle diverse parti della giornata, considerando anche i momenti dedicati al consumo di contenuti medialti (TV, tablet, videogiochi).</p> <p>Realizzare una "carta d'identità" per identificare le informazioni personali di base (nome, età, indirizzo), promuovendo la consapevolezza di cosa sia opportuno o meno condividere online.</p> <p>Materiale</p> <p>Canzone e video "fermati e pensa online" https://www.youtube.com/watch?v=9sfROrPqRU0</p>
<p>Problem Solving</p>	<p>Acquisire i primi rudimenti di pensiero</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Esegue esercizi di coding <i>unplugged</i> (svolgere attività che introducono ai 	<p>Attività proposte</p> <p>Eseguire giochi di "coding motorio" utilizzando una griglia gigante: attività di orientamento sul reticolo.</p>

	<p>computazionale e coding <i>unplugged</i>.</p> <p>Conoscere alcuni codici e simboli individuare le sequenze temporali e le relazioni di causa-effetto.</p>	<p>concetti fondamentali dell'informatica e alle logiche della programmazione senza l'uso di strumenti digitali).</p> <ul style="list-style-type: none">●Formula ed esegue semplici istruzioni da eseguire in un determinato ordine.●Risolve semplici situazioni problematiche sul reticolo "programmando" attività di movimento.●Comprende un semplice codice binario (Pixel Art).●Interpreta istruzioni sulla base di una codifica concordata.	<p>Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli.</p> <p>Pixel Art sia come risoluzione di codici che come generazione di un codice.</p> <p>Materiali</p> <p>Utilizzo dei robottini BLUE BOT, BEE BOT, PRO-BOT.</p> <p>Giochiamo a fare la stampante https://www.zaplycode.it/</p>
--	--	---	---



TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

ALFABETIZZAZIONE

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

- riconoscere i vari tipi di device a disposizione a casa e scuola;
- accendere e spegnere correttamente i dispositivi;
- utilizzare mouse e tastiera e i principali applicativi;
- individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo.

COMUNICAZIONE

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

- utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.

CREAZIONE DI CONTENUTI

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, sotto la supervisione, sono in grado di:

- creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;
- scegliere come esprimersi attraverso strumenti digitali semplici;
- riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.

SICUREZZA

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



- conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);
- sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri.

PROBLEM SOLVING

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

- elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;
- riconoscere una successione temporale e il legame causa-effetto in un compito.

SECONDO BIENNIO Classi Terza e Quarta scuola primaria			
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ E RISORSE SUGGERITE
Alfabetizzazione informatica/digitale informazioni e dati	<p>Riconoscere la Porta USB e comprenderne la funzione.</p> <p>Distinguere il monitor e individuare i cavi di alimentazione e di collegamento al computer.</p> <p>Utilizzare correttamente la tastiera, riconoscendo lettere maiuscole/minuscole, tasti di punteggiatura, lettere accentate e il tasto per attivare/disattivare il tastierino numerico.</p> <p>Conoscere il funzionamento base del mouse, distinguendo il tasto destro dal tasto sinistro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Denomina e distingue correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... • Crea e nomina una cartella. • Apre e chiude un file. • Salva con nome un file in una cartella. • Rinomina e cancella un file. • Archivia, organizza, scarica, salva e stampa un documento. 	<p>Materiale</p> <p>Corso per scrittura a 10 dita https://www.edclub.com/it/library/digitazione-selvaggia</p> <p>Gestire la ricerca in rete con i bambini https://view.genially.com/621b4e98d78bcf001903fdbbe/interactive-content-in-rete-con-la-testa</p> <p>Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per i bambini https://www.ricerchemaestre.it/index.html</p> <p>Gioco su file e cartelle (Wordwall) https://wordwall.net/it/resource/29574400/file-e-cartelle</p> <p>Software e materiale didattico Ivana Sacchi</p>

	<p>Riconoscere e utilizzare dispositivi USB (come pen drive) per salvare o aprire file.</p> <p>Comprendere il concetto di cartella e file e iniziare a organizzarli in modo semplice sul computer.</p> <p>Riconoscere diversi tipi di file (testo, immagine, audio, video) e comprendere le estensioni più comuni (.doc, .jpg, .mp3, .mp4).</p> <p>Conoscere alcune regole per nominare un file, evitando simboli non consentiti e scegliendo nomi chiari e riconoscibili.</p> <p>Applicare semplici regole di formattazione in un testo scritto: scelta del carattere, grandezza, colore e allineamento.</p>	<ul style="list-style-type: none">● Apre e chiude un'applicazione.● Avvia la procedura per stampare un documento.● Effettua semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.● Si avvia all'utilizzo di un motore di ricerca.● Accede al proprio account istituzionale e utilizza Documenti e Presentazioni della Google Workspace.	<p>https://www.ivana.it/site/index.php</p>
--	---	---	--



	<p>Riconoscere i browser più comuni (es. Chrome, Firefox) per la ricerca online.</p> <p>Conoscere e accedere ai principali strumenti della piattaforma G-Suite (es. Documenti, Presentazioni, Drive).</p> <p>Riconoscere alcune periferiche del computer (stampante, casse audio, webcam) e apprendere le procedure base per il loro utilizzo (stampa, regolazione volume, webcam).</p>		
Comunicazione e Collaborazione	<p>Conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione: telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web (chat dei giochi online).</p> <p>Conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di</p>	<p>Interagisce attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Collabora attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Consolida la familiarità con la piattaforma in uso a scuola.</p> <p>Utilizza i principali strumenti digitali per la comunicazione</p>	<p>Utilizzo condiviso delle applicazioni della piattaforma G-suite.</p> <p>L'e-mail spiegata ai bambini https://www.youtube.com/watch?v=HafuEl-Xi3E&t=288s</p>



	<p>linguaggio da utilizzare.</p> <p>Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, SMS messaggi tramite il web...).</p> <p>Conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto).</p> <p>Comunicare correttamente nelle interazioni reali e digitali (<u>Netiquette</u>: il codice di condotta per comunicare con gli altri online in modo appropriato e rispettoso).</p> <p>Conoscere cos'è un motore di ricerca.</p> <p>Conoscere e usare parole/frasi chiave e filtri con supporto dell'adulto.</p>	<p>in piattaforma (mail, classe virtuale, app...).</p> <p>Collabora su un documento in condivisione supportato dall'insegnante.</p> <p>Scrive testi e produce altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa.</p> <p>Applica la <u>Netiquette</u> in contesti comunicativi e di condivisione.</p> <p>Individua una parola/frase chiave da utilizzare per una ricerca di informazioni online (seguito da un adulto).</p> <p>Facilita l'inclusione attraverso la CAA.</p>	<p>Lavagne collaborative per consentire agli alunni di lavorare allo stesso progetto:</p> <p>https://miro.com/ https://digipad.app/ https://padlet.com/</p> <p>Percorso educativo per ragionare sull'utilizzo delle parole: lettura dell'albo illustrato "Il potere delle parole" https://www.youtube.com/watch?v=LTh6VCixL98</p> <p>Percorso educativo per ragionare sulla tematica del bullismo con possibili collegamenti al cyberbullismo: lettura degli albi illustrati:</p> <ul style="list-style-type: none">- "E quindi?" (Valentina Edizioni)- "Ciripò bulli e bulle" (Ed. Erickson, decalogo per difendersi dai bulli anche in internet). <p>Convertire il testo in pittogrammi</p>
--	---	---	---

	Riconoscere e utilizzare l'account scolastico e i servizi digitali connessi (posta ecc.).		https://www.pictofacile.com/it/app#google_vignette
Creazione di contenuti	<p>Conoscere l'uso di base di programmi di videoscrittura e rispettare le prime regole di punteggiatura.</p> <p>Conoscere alcuni software per disegnare e modificare le immagini usando alcuni strumenti di base (es. colori, forme...).</p> <p>Scoprire l'esistenza di strumenti come il motore di ricerca (browser) per la ricerca (es. immagini) con la supervisione dell'adulto.</p> <p>Scoprire programmi per creare mappe concettuali semplici e linee del tempo (es. immagini, parole chiave).</p>	<p>Utilizza alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/presentazioni/mappe).</p> <p>Utilizza le app online per elaborare collettivamente contenuti.</p> <p>Utilizza i primi elementi di formattazione: tipo di carattere, corpo, interlinea, allineamento, elenco puntato, per scrivere brevi testi.</p> <p>Effettua una ricerca guidata seguendo le indicazioni dell'adulto.</p> <p>Salva immagini su PC.</p>	<p>Attività proposte</p> <p>Scrivere in formato digitale un dialogo inventato.</p> <p>Scrivere un testo di italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online (Google Docs, Canva, ...).</p> <p>Trasformare un racconto in fumetto mediante app online.</p> <p>Progettare su carta la struttura di alcune diapositive.</p> <p>Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte e inserendo informazioni testuali e multimediali.</p> <p>Creare una presentazione che riassume i contenuti di una ricerca o di un'attività condotta durante le lezioni.</p>

		<p>Inserisce un'immagine in un testo.</p> <p>Modifica un'immagine con la supervisione dell'adulto.</p> <p>Crea disegni con software dedicati.</p> <p>Crea con il gruppo classe mappe concettuali e linee del tempo.</p> <p>Completa una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito.</p>	<p>Per creare:</p> <p>https://www.storyjumper.com/</p> <p>https://bookcreator.com/</p> <p>https://www.ourboox.com/</p> <p>https://www.canva.com/it_it/</p> <p>https://www.panquiz.com/</p> <p>https://app.questionwell.org/https://www.storyboardthat.com/</p> <p>https://www.birdsdessines.fr/</p> <p>Google presentazioni</p> <p>https://www.ispring.it/ispring-suite</p> <p>Linee del tempo e mappe</p> <p>https://www.tiki-toki.com/</p> <p>https://notebooklm.google/</p> <p>https://www.napkin.ai/</p> <p>Per creare avatar</p> <p>https://ladigitale.dev/digiface/#/ù</p> <p>https://l-www.voki.com/</p> <p>https://avatarmaker.com/</p>
--	--	--	---



			Per verificare: https://learningapps.or
Sicurezza	<p>Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie.</p> <p>Conoscere il concetto di identità digitale e riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale.</p> <p>Conoscere le regole per password sicure e utilizzo dell'account istituzionale.</p> <p>Adottare buone prassi e corrette abitudini di utilizzo dei dispositivi digitali: luoghi e tempi di utilizzo, rispetto dell'indicazione PEGI (contenuti a seconda dell'età), pause di esposizione, corretta posizione davanti al terminale.</p>	<p>Utilizza in modo appropriato gli strumenti.</p> <p>Inizia a gestire una password personale: sicurezza, privacy e "memorizzazione".</p> <p>Accede all'account interno e servizi collegati in autonomia.</p> <p>Individua cosa si può/non si può fare con l'account di Istituto.</p> <p>Disegna a mano e/o crea un avatar con un software o una app.</p> <p>Riflette sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone.</p>	<p>Creare una password sicura.</p> <p>Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali.</p> <p>Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati.</p> <p>Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzandola attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo).</p> <p>Progetto "Navigare a vista" 2 ore classe 4[^].</p> <p>Materiale PRIVACY ONLINE: varie attività per creare una consapevolezza maggiore dell'uso della rete</p>



		<p>Riflette sulla necessità di proteggere se stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiede aiuto.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk</p> <p>INTERNETOPOLI: gioco legato alla sicurezza in Internet https://internetopoli.it/landing_page/</p> <p>COS'È INTERNET: esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix https://drive.google.com/file/d/1oqMON7k89zb-9sLzE3mOKwIEnJvTZlji/view</p> <p>ALBO ILLUSTRATO "Il potere delle parole" percorso educativo per ragionare sull'utilizzo delle parole https://www.youtube.com/watch?v=LTh6VCixL98</p> <p>FUNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee https://funecole.com/</p> <p>SPACE SHELTER: un gioco per apprendere come proteggersi online https://spaceshelter.withgoogle.com/intl/it_it/</p>
--	--	--	--

			<p>MANIFESTO DELL'EDUCAZIONE DIGITALE DI COMUNITÀ</p> <p>https://shorturl.at/YwUum</p>
Problem Solving	<p>Identificare gli elementi di un problema.</p> <p>Riconoscere l'importanza dell'errore.</p> <p>Conoscere semplici algoritmi di base.</p> <p>Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.</p>	<p>Scomporre un problema in sottoproblemi e sa scrivere semplici algoritmi.</p> <p>Elenca ed esegue semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p> <p>Codifica e decodifica istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante sia mediante pc/tablet/ robot e software di programmazione.</p> <p>Si approccia all'uso del linguaggio di programmazione.</p>	<p>Attività proposte</p> <p><u>Giochi di CodyRoby e varianti</u> https://www.codeweek.it/cody-robby/kit-fai-da-te/</p> <p><u>Codycolor</u> https://codycolor.codemooc.net/#!/rules</p> <p><u>Blockly Games</u> https://blockly.games/puzzle?lang=it</p> <p><u>CS Unplugged</u> https://www.csunplugged.org/en/</p> <p><u>Code.org</u></p> <p><u>SCRATCH</u> https://scratch.mit.edu/</p>



REPUBBLICA
ITALIANA



**Istituto Comprensivo
del Chiese**

don Lorenzo Milani



PROVINCIA AUTONOMA
DI TRENTO

			<p>Materiali</p>
			<p>Spike</p>
			<p>Lego education spike</p>
			<p>Thymio</p>
			<p>Pro-bot</p>



TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO

ALFABETIZZAZIONE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:

- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento.

COMUNICARE E COLLABORARE

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

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. email, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

CREARE CONTENUTI

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

- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/presentazioni/mappe);



- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito.

SICUREZZA

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

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- adottare buone prassi e corrette abitudini di utilizzo degli strumenti digitali;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale);
- essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto;
- esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone.

PROBLEM SOLVING

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

- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;
- elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.

TERZO BIENNIO			
Classi Quinta SP e Prima SSPG			
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ E RISORSE SUGGERITE
Alfabetizzazione informatica/digitale informazioni e dati	<p>Riconoscere la differenza tra hardware e software.</p> <p>Identificare i principali dispositivi di input (tastiera, mouse, microfono, scanner, webcam), output (monitor, stampante, casse, cuffie) e input/output (modem, USB, tablet, smartphone).</p> <p>Sapere che cosa sono i sistemi operativi (es. Windows, Android, iOS, Linux) e i software applicativi (es. programmi per scrivere, disegnare, navigare).</p> <p>Conoscere la piattaforma Google Workspace e saper utilizzare</p>	<p>Sceglie le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia).</p> <p>Sceglie le modalità di chiusura finestre pop up.</p> <p>Riconosce la differenza tra hardware e software.</p> <p>Individua dispositivi di input, di output e di input/output.</p> <p>Riconosce un software applicativo e lo utilizza guidato dal docente.</p> <p>Riconosce una Web App.</p> <p>Svolge ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali:</p>	<p>Attività proposte</p> <p>Costruire un cartellone con le periferiche di input e output, usando i volantini pubblicitari (SP).</p> <p>Realizzare un glossario con immagini (SP).</p> <p>Utilizzo più “attivo” di Classroom caricando i propri elaborati.</p> <p>Svolgere piccole e semplici ricerche guidate dai docenti creando anche una sitografia e bibliografia delle stesse.</p> <p>Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Padlet, Symbaloo)</p> <p>Partecipare allo smontaggio di un vecchio PC (SSPG)</p>

	<p>alcuni strumenti con la guida dell'insegnante.</p> <p>Motori di ricerca (Browser):</p>	<p>uso di parole chiave e della barra degli strumenti del browser per la ricerca.</p> <p>Inizia a riconoscere e a distinguere informazioni attendibili e non attendibili, fatti, opinioni e teorie.</p> <p>Riconosce i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui seleziona e ricava informazioni attendibili.</p>	<p>Materiale</p> <p>Per realizzare una Escape Room https://auth.genially.com/it/signup?background=https%3A//app.genially.com/templates/all%3Fsearch%3Dscape</p> <p>Per trovare motori di ricerca, per saper selezionare le informazioni https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2022/02/26/fare-ricerche-online/</p> <p>Per andare alla scoperta della Rete https://internetopoli.it/landing_page/</p>
<p>Comunicare e collaborare</p>	<p>Sapere che cos'è Internet e cosa sono le Web App.</p> <p>Utilizzare alcune Google App per la comunicazione e la condivisione (Gmail, Meet, Classroom, Drive) in modo guidato.</p> <p>Conoscere le regole per scrivere una mail: compilazione dei campi</p>	<p>Interagisce e condivide attraverso le tecnologie digitali.</p> <p>Utilizza la Rete Internet per la ricerca di informazioni (con la guida dell'insegnante).</p> <p>Utilizza le Google App per la condivisione e la comunicazione:</p>	<p>Scrivere varie tipologie di e-mail utilizzando le regole specifiche di scrittura e le diverse tipologie testuali.</p> <p>Inviare tramite e-mail varie tipologie di allegati.</p> <p>Lavorare individualmente o in gruppo, in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono, su documenti digitali condivisi creati dal docente o dagli altri studenti.</p>

	<p>“destinatario”, “oggetto”, scrittura del testo e inserimento di un allegato.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● utilizza la posta elettronica istituzionale per comunicare e inviare materiale nell’ambito dell’attività didattica e della comunità scolastica; ● condivide file in Drive e Classroom; ● organizza in cartelle i documenti presenti nel cloud o sul proprio device; ● scarica documenti di diverso formato ricevuti come allegato a una mail e li salva ordinatamente sul device. <p>Esercita la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● viene introdotto al concetto di identità digitale; ● comunica in modo consapevole e rispettoso nelle interazioni digitali. 	<p>In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite Classroom.</p>
<p>Creare contenuti</p>	<p>Accedere al proprio Workspace d’Istituto e saperlo utilizzare per</p>	<p>Realizza prodotti multimediali di vario genere individualmente.</p>	<p>Attività proposte: Creare tabelle e grafici.</p>

	<p>partecipare ad attività digitali scolastiche.</p> <p>Utilizzare motori di ricerca (come Google) con guida (SP), per trovare informazioni adatte all'età.</p> <p>Usare in modo guidato le Google App per creare contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documenti Google per scrivere testi formattati; • Presentazioni Google per creare semplici diapositive con layout, caselle di testo e immagini; • Fogli Google per creare tabelle, formattare celle, ordinare dati e usare semplici formule e grafici. <p>Conoscere e utilizzare (SP con il supporto dell'insegnante, SSPG in autonomia) la funzione "Condividi" per collaborare online in modo sicuro e consapevole.</p>	<p>Realizza prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa.</p> <p>Crea una presentazione con testi ed immagini utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica.</p>	<p>Scrivere relazioni di un'esperienza.</p> <p>Scrivere la recensione di un libro o di un film.</p> <p>Scrivere un regolamento (di un gioco, di un attività).</p> <p>Realizzare una presentazione su un argomento.</p> <p>Realizzare un documento/ presentazione di gruppo attraverso la funzione condividi.</p> <p>Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali.</p> <p>Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online.</p> <p>Realizzare storytelling.</p>
--	--	---	---



Produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.

Utilizzare strategie di ricerca, di copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore.

Materiale

Per avvicinarsi all'approccio Universal Design for Learning

<https://fem.digital/programmi/universal-design-for-learning/>

Per diverse applicazioni di questo approccio

<https://www.erickson.it/it/mondo-erickson/come-applicare-i-principi-dell-udl-a-insegnamento-della-letto-scrittura>

Per ricerca partendo dalle immagini

[Andrea Cartotto - Come fare una ricerca inversa per immagini con Google](#)



REPUBBLICA
ITALIANA



Istituto Comprensivo
del Chiese

don Lorenzo Milani



PROVINCIA AUTONOMA
DI TRENTO

Per guida alla ricerca di immagini
[Andrea Cartotto - Come ricercare e scaricare correttamente immagini libere da copyright](#)

Per creare animazioni da un disegno
[FlipAnim Tutorial](#)
<https://www.animaker.com/>
<https://www.storyboardthat.com/>

Per disegnare in maniera
collaborativa
<https://magma.com/my/artworks>

Per creare gallerie d'arte digitali
<https://peopleartfactory.com/>

Per creare un e book
<https://www.storyjumper.com/>
<https://bookcreator.com/>
<https://www.ourboox.com/>

Oltre a
https://www.canva.com/it_it/

Google slide
Powerpoint

			<p>https://prezi.com/it/ Geogebra</p> <p>Inoltre si segnalano piattaforme varie per cui si potrebbero fare richiesta di abbonamento</p> <p>https://www.storywizard.ai https://www.mozaweb.com/it/ https://ai.google.dev/aistudio?hl=it https://www.maestraalessandradigitalmentecreativa.it/ https://playandlearnitalia.com/ https://blockly.games/ https://digipad.app/</p>
Sicurezza	<p>Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola.</p> <p>Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali.</p> <p>Conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza.</p>	<p>Rispetta le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali.</p> <p>Adotta semplici atteggiamenti sostenibili (non dimentica i dispositivi accesi, usa le funzioni di risparmio energetico, ecc...).</p> <p>Distingue l'ambiente virtuale da quello reale.</p>	<p>Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo".</p> <p>Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con https://www.mentimeter.com/ o app simili).</p> <p>Sa identificare almeno tre dati personali da non condividere online (es. indirizzo,</p>

	<p>Conoscere le regole base relative a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • autenticazione e sicurezza dei dati personali • ergonomia • netiquette • utilizzo consapevole e appropriato delle Google App • utilizzo idoneo e consapevole dei social network <p>Conoscere il significato di identità digitale.</p> <p>Riconoscere i comportamenti corretti e scorretti in rete e sapere che cosa sono il Cyberbullismo e le Fake news.</p>	<p>Usa consapevolmente e in modo appropriato le Google App.</p> <p>Individua e spiega modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali.</p> <p>Sceglie semplici modi per proteggere i propri dati personali e la privacy: conosce i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali.</p> <p>Utilizza correttamente un dispositivo digitale (tempi di utilizzo, pause, ergonomia, Netiquette - codice di condotta per comunicare con gli altri online in modo appropriato e rispettoso).</p> <p>Conosce e ricorda le credenziali del proprio account di Istituto.</p> <p>Usa consapevolmente e in modo appropriato le Google App;</p>	<p>numero di telefono, password) in un quiz o in un gioco interattivo.</p> <p>Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (<u>dipendenza da internet</u>, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica con Canva) creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica con https://www.canva.com/it_it/infografica/?utm_source=google_sem&utm_medium=cpc&utm_campaign=it_it_all_balance_d-generic_infographic_lower_revacq_conversion_bm&utm_adgroup=it_it_all_banceled-generic_infographic-creator_lower_revacq_conversion_bm&utm_keyword=creare+infografiche&gclid=aw.ds&gad_source=1&gad_campaignid=21082199653&gbraid=0AAAAAC_3nld81pLi2JToLrnZawOkv9qm6&gclid=Cj0KCQjw_dbABhC5ARIsAAh2Z-SMg6SkLand7_YHbtFpFahZgfWTDMUgbK_E7Uc7NbyHW_P0p1VRg-0aAp0yEALw_wcB).</p>
--	---	---	---



		<p>Evita, riconosce e segnala eventuali atti di cyberbullismo.</p> <p>Adotta semplici atteggiamenti sostenibili (non dimentica i dispositivi accesi, usa le funzioni di risparmio energetico, ecc...)</p>	<p>Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.</p> <p>Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco.</p> <p>Svolgere giochi e attività che aiutino a sviluppare una maggiore consapevolezza sulla gestione del tempo.</p> <p>Creazione di cartelloni delle regole di comportamento da tenere nell'utilizzo delle tecnologie digitali.</p> <p>Partecipazione alle attività proposte in occasione del Safer Internet Day (SID).</p> <p>Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar.</p> <p>Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati.</p>
--	--	---	--



Materiale

Per News da Generazioni Connesse, il decalogo delle Fake news

<https://www.generazioniconnesse.it/site/>

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2020/02/17/le-fakenews/>

Per Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola

<https://www.mindomo.com/mind-maps/lavorare-con-le-fake-news-a-scuola-a-cura-di-pat-b124e66f8596e496264e48251d2ffe4c>

Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi

<https://www.gianluigibonanomi.com/vid-eocorso-gratis-bufale-fake-news/>

Per dati personali e altri dati
Segui le tracce digitali

La netiquette



			<p>Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete https://learning-corner.learning.europa.eu/learning-materials/happy-onlife_it</p> <p>Per Cybersecurity Proteggersi dal Phishing e frodi video Web reputation video</p> <p>CYBERSECURITY - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) https://www.ludotecaregistro.it/ (repertorio di giochi e attività di gruppo).</p> <p>Per essere online in sicurezza Civix Cittadinanza Digitale a Scuola Usare Internet in sicurezza video per ragazzi su rischi e opportunità della rete SIC Italia - X - LA MINISERIE - X https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2019/09/23/x-la-miniserie-x/</p> <p>Per essere cittadini digitali responsabili Super cittadino digitale Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole https://www.programmailfuturo.com/perche</p>
--	--	--	--



			<p>Per crittografia per tutti Messaggi in codice: la crittografia per tutti, Cittadinanza Digitale a Scuola e Gestione equilibrata dei dispositivi, Strategie per il benessere digitale, Cittadinanza Digitale a Scuola, Diario di una giornata disconnessa https://civix.fvg.it/</p> <p>Per tematica ambientale La rivista il Mulino: L'impatto digitale sull'ambiente https://www.rivistailmulino.it/a/1-impatto-digitale-sull-ambiente</p>
Problem Solving	<p>Conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi.</p> <p>Sperimentare l'importanza dell'errore come occasione per imparare e migliorare le proprie strategie.</p> <p>Conoscere cosa sono gli algoritmi e imparare a costruire semplici</p>	<p>Utilizza il sistema operativo e avvia i principali software applicativi per svolgere attività scolastiche: scrivere, disegnare o creare contenuti.</p> <p>Individua semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.</p> <p>Ipotizza soluzioni per risolverli e con il docente e ne verifica la fattibilità.</p>	<p>Riconoscere il software adatto a un compito: l'insegnante propone situazioni-problema (es: "Devo fare un calcolo", "Devo scrivere una lettera", "Devo fare un disegno digitale") e i ragazzi devono associare ogni attività al software appropriato presente sul PC della scuola (es. Word/Writer, Paint, PowerPoint, Excel, ecc.). Si può fare con cartoncini, immagini dei programmi, oppure in una versione digitale a quiz.</p>

	<p>sequenze di istruzioni per risolvere problemi.</p> <p>Conoscere i rudimenti del codice binario.</p> <p>Avvicinarsi alle basi della programmazione attraverso attività pratiche e giochi digitali guidati.</p>	<p>Esegue semplici algoritmi di programmazione.</p> <p>Progetta semplici giochi, storytelling o istruzioni per il funzionamento di robot educativi.</p> <p>Conosce le fasi di una indagine statistica.</p>	<p>Introduzione alla realizzazione con la classe di una semplice indagine statistica:</p> <ul style="list-style-type: none">● definire l'argomento e il campione;● costruire un breve questionario;● somministrare il questionario;● raccogliere i dati in un foglio di calcolo;● rappresentare i dati in grafici e tabelle;● analizzare i risultati;● costruire una presentazione. <p>APPLICATIVI CODING - Scratch, Mblock, Microbit, Lego per:</p> <ul style="list-style-type: none">● sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche);● sperimentare semplici applicazioni robotiche;● creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; <p>Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.</p> <p>https://www.mim.gov.it/documents/20182/0/Decalogo+device</p>
--	--	--	---



			Per Manifesto “Tablet nello zaino” https://www.orizzontescuola.it/il-tablet-nello-zaino-un-progetto-che-stare-al-passo-coi-tempi/
--	--	--	---

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO

ALFABETIZZAZIONE

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

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;
- conoscere strategie di ricerca;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.



COMUNICARE E COLLABORARE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • iniziare a chiedersi cos'è un'identità digitale:

- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

CREARE CONTENUTI

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

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.
- pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile

SICUREZZA

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

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;



- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- iniziare a chiedersi che cos'è un'identità digitale;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non lasciare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

PROBLEM SOLVING

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

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- ipotizzare semplici soluzioni per risolverli;
- familiarizzare con la programmazione e il coding digitale.

QUARTO BIENNIO			
Classi seconda e terza SSPG			
COMPETENZA	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ E RISORSE SUGGERITE
Alfabetizzazione informatica/digitale informazioni e dati	Conoscere le modalità in cui organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...)	Conosce e utilizza diversi motori di ricerca.	Realizza un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online.
	Utilizzare sistemi di archiviazione: chiavetta USB, disco del computer, Drive.	Organizza autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.	Realizza un podcast.
	Conoscere l'estensione di un file e applicativi di riferimento.	Ricerca le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo.	Durante lavori di gruppo con i compagni e con l'aiuto dell'insegnante lo studente si esercita a:
	Trasformare un file in pdf e sue specificità.	Individua informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili.	<ul style="list-style-type: none"> • applica la sintassi dei motori di ricerca; • organizza l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); • identifica i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto; • identifica in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accede e si orienta all'interno delle informazioni;
	Saper esportare o convertire un file in pdf.	Cerca in autonomia i libri in una biblioteca, entrando nel catalogo bibliotecario on line.	
		Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake)	

	<p>Saper impostare una stampante (impostazioni di stampa).</p> <p>Utilizzare le funzioni base di una fotocamera e di una videocamera</p> <p>Conoscere la Piattaforma Google Workspace e sistemi di condivisione.</p> <p>Comprendere le caratteristiche di un sito web (aggiornamento, presenza di contenuti pubblicitari, attendibilità delle informazioni, ecc...)</p> <p>Saper navigare nel Sito della scuola, siti di contenuti scolastici e/o culturali, siti delle istituzioni locali, italiane, europee, mondiali.</p>	<p>news) e fra fatti, opinioni e teorie. Descrive ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca.</p> <p>Esegue l'analisi, il confronto e l'interpretazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.</p> <p>Utilizza il sistema di archiviazione opportuno.</p> <p>Salva un file nel formato richiesto (.doc, .pdf, jpeg, avi, mp3, ...).</p> <p>Utilizza l'applicativo richiesto.</p> <p>Sceglie l'applicativo opportuno allo scopo.</p> <p>Avvia la procedura di stampa di un file utilizzando le impostazioni di stampa richieste/opportune.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • usa una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale; • identifica quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento; • utilizza la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file. <p>Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: https://padlet.com/ https://wakelet.com/</p> <p>Per scovare le bufale, oltre a quanto già riportato nei materiali relativi al precedente biennio https://magazine.gdprscuola.it/articoli/fake-news-quanto-ne-sanno-i-piu-giovani-e-come-aiutarli-a-difendersi-dalle-bufale/</p> <p>Per valutare un sito con Hyperdoc https://insegnantiduepuntozero.wordpress.com/2020/03/20/cosa-sono-gli-hyperdocs-e-come-si-usano/</p>
--	--	--	---

	Saper utilizzare la terminologia specifica.	Utilizza le funzioni base di fotocamera e videocamera. Utilizza la terminologia specifica.	
Comunicazione e collaborazione	<p>Sceglie il Browser più adatto</p> <p>Conosce e usa Piattaforme e sistemi di comunicazione e/o condivisione</p> <p>Sa utilizzare Google app per la comunicazione (Calendar, Meet, Sites, Classroom, Youtube, Mail...).</p> <p>Comprende le caratteristiche di un sito web (aggiornamento, presenza di contenuti pubblicitari, attendibilità delle informazioni, ecc...)</p> <p>Naviga sul sito della scuola, siti di contenuti scolastici e/o culturali, siti delle</p>	<p>Utilizza le Google App di comunicazione in base ad una richiesta.</p> <p>Presenta/espone in modo efficace i contenuti di una ricerca.</p> <p>Utilizza strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruire risorse e conoscenze.</p> <p>Utilizza la tecnologia per informarsi e migliorare la propria capacità critica.</p>	<p>Attività proposte</p> <p>Per costruire “muri” e presentazioni, interazioni, gamification https://digipad.app/?lang=it https://padlet.com/ https://www.canva.com/it_it/ https://genially.com/it/</p> <p>Per montare audio-video https://clipchamp.com/it/ https://www.timeline.ly</p>



	<p>istituzioni locali, italiane, europee, mondiali.</p> <p>Conosce le varie opzioni di condivisione.</p> <p>Conosce le regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</p> <p>Usa una terminologia Specifica.</p>	<p>Apporta un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).</p> <p>Utilizza correttamente e in autonomia l'account scolastico.</p> <p>Invia email a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn.</p> <p>Invia email utilizzando mail di gruppo.</p> <p>Richiede, laddove previsto, la conferma di lettura.</p> <p>Programma data e ora di invio.</p> <p>Valuta la possibilità per l'invio allegati base alle loro dimensioni.</p> <p>Crea, condivide lavorare su file (documenti, fogli di calcolo,</p>	
--	--	--	--



REPUBBLICA
ITALIANA



**Istituto Comprensivo
del Chiese**

don Lorenzo Milani



PROVINCIA AUTONOMA
DI TRENTO

		<p>immagini, grafiche...) creati con le App online collegate all'account istituzionale.</p> <p>Modifica le impostazioni di condivisione.</p> <p>Spiega agli altri membri del gruppo usando gli strumenti a disposizione come condividi materiali nel sistema di archiviazione digitale.</p> <p>Illustra all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo.</p> <p>Collabora con i compagni sulle piattaforme digitali indicate dall'insegnante.</p> <p>Applica le regole di comportamento appropriato per la collaborazione online</p>	
--	--	--	--



		<p>negli ambienti di apprendimento della scuola.</p> <p>Riconosce la specificità di un sito istituzionale.</p> <p>Riconosce se un sito web è aggiornato.</p> <p>Trova informazioni on line in base ad una richiesta e le condivide con il gruppo di lavoro, citando le fonti.</p> <p>Riconosce contenuti pubblicitari. Applica strategie per individuare possibili Fake news.</p> <p>Utilizza il sito della scuola per ricevere comunicazioni.</p> <p>Utilizza la terminologia specifica.</p>	
--	--	---	--

<p>Creazione di contenuti</p>	<p>Implementa la videoscrittura: formattazione, impaginazione e stampa Foglio di calcolo: tasti e formule per le quattro operazioni; approfondimento formule, trascinamento di una formula. tipologie di grafici. Realizza presentazione: transizioni tra diapositive e inserimento di oggetti multimediali. Crea mappe concettuali con strumenti base di applicativi per disegno, presentazione, testo e/o con software specifici. Sa fare collegamenti ipertestuali interni o esterni al file. Utilizza il foglio di calcolo: tabella, formato cella,</p>	<p>Realizza prodotti multimediali di vario genere individualmente o in modalità collaborativa sulla base di modelli dati. (poster, infografica, presentazioni ecc...).</p> <p>Seleziona immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright.</p> <p>Indica le fonti di informazione. Utilizza formattazione e impaginazione di un testo in base ad una richiesta.</p> <p>Inserisce dei dati in foglio di calcolo.</p> <p>Organizza i dati in una tabella in base ad una richiesta.</p>	<p>Utilizza fogli di calcolo per realizzare tabelle e grafici.</p> <p>Scrive relazioni di un' esperienza utilizzando documenti o presentazioni o applicazioni simili.</p> <p>Scrive la recensione di un libro o di un film. Scrive un regolamento (di un gioco, di un'attività).</p> <p>Realizza una presentazione su un argomento.</p> <p>Realizza mappe concettuali come schemi per lo studio e il ripasso di un argomento.</p> <p>Realizza un documento/ presentazione con collegamenti ipertestuali.</p> <p>Realizza un sito web con google sites.</p>

	<p>ordinamento, semplici formule e trascinamento di una formula, formattazione di una tabella, grafico e sua formattazione</p> <p>Compila Google Moduli</p> <p>Rileva fonti e attendibilità dei dati e delle informazioni.</p> <p>Conosce le principali regole del diritto d'autore.</p> <p>Utilizza la terminologia specifica.</p>	<p>Individua il tipo di grafico opportuno per rappresentare l'insieme dei dati.</p> <p>Inserisce oggetti multimediali in una presentazione.</p> <p>Utilizza la funzione condividi con l'insegnante o un gruppo di lavoro.</p> <p>Utilizza gli strumenti base del disegno, testo, presentazione per costruire una mappa concettuale.</p> <p>Utilizza software specifici per costruire mappe concettuali.</p> <p>Confronta, progetta e crea infografiche tramite</p>	<p>Realizza un questionario con google moduli.</p> <p>Completa una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine.</p> <p>Realizza un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online.</p> <p>Realizza podcast. Esempio sui cambiamenti climatici;</p> <p>Esempio mappa con Canva; Esempio di immagine interattiva con Genially; Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially)</p> <p>Con applicativi indicati sopra (anche nel biennio precedente) e inoltre</p>
--	---	--	---

		<p>software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse.</p> <p>Utilizza la terminologia specifica.</p>	<p>https://sites.google.com/view/la-classe-online/app-per-prof/storymap-js</p> <p>https://mapsplatform.google.com/maps-products/earth/capabilities/?utm_source=google_earth&utm_medium=site&utm_campaign=next-25&utm_content=legacy</p> <p>Per montare materiale audio https://www.audacityteam.org/</p> <p>Facendo attenzione a https://creativecommons.it/chapterIT/index.php/license-your-work/</p> <p>Ad esempio utilizzando: https://pixabay.com/it/</p> <p>Per le immagini https://freesound.org/</p> <p>Per i suoni</p>
Sicurezza	Con l'aiuto dell'insegnante redige un regolamento per l'utilizzo ambienti strumenti digitali.	Individua e sa raccontare diversi modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali.	I docenti attivano percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (es. videogiochi).

	<p>Conosce i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali.</p> <p>Conosce le caratteristiche per gestire un'identità digitale.</p> <p>Gestisce dati personali e eprivacy.</p> <p>Utilizza regole sull'uso del web dei social network (Netiquette).</p> <p>Conosce le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.</p> <p>Conosce La Normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali)</p>	<p>Ha cura e rispetto degli strumenti digitali.</p> <p>Conosce, ricorda i propri account email d'istituto e password.</p> <p>Conosce ed individua diversi rischi e minacce e sa applicare misure per evitarli (p.es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli).</p> <p>Distingue Contenuti Digitali appropriati e non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola.</p> <p>Pur vivendo on-life distingue l'ambiente virtuale da quello reale.</p>	<p>Saper creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie.</p> <p>Sviluppa attitudini attraverso l'attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco.</p> <p>Riflette all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi social.</p> <p>Per la comunicazione di contenuti online tra Cuore e parole In: https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2015/03/01/cuore-e-parole/</p> <p>Proposte di corsi di Pearson per l'educazione alla cittadinanza digitale https://it.pearson.com/content/dam/region-core/italy/pearson-italy/pdf/Esempi_sistenibilita_libri/INSI</p>
--	--	--	---

	<p>Utilizza la terminologia specifica.</p>	<p>Sceglie semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy (ad esempio: conosce i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali).</p> <p>Riconosce i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizza le tecnologie digitali.</p> <p>Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimentica i dispositivi accesi, usa le funzioni di risparmio energetico, ecc..)</p> <p>Utilizza la terminologia specifica.</p>	<p>EME-2030-SOSTENIBILITA-PDF-diritto-economia.pdf</p> <p>Di Generazioni Connesse https://www.generazioniconnesse.it/site/_file/documenti/ECD/ECD-sillabo.pdf</p> <p>Di Navigare a Vista https://www.navigareavista.com/educazione-digitale</p> <p>E altri BEFORE THE FLOOD - Punto di non ritorno - documentario</p> <p>https://www.agendadigitale.eu/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-cose-e-come-sta-evolvendo-sfide-e-diritti/</p>
Problem solving	<p>Conosce i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;</p>	<p>Individua i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali.</p>	<p>Crea un prodotto multimediale per un concorso</p> <p>Crea il gioco del Labirinto con Scratch</p>



	<p>Conosce alcune impostazioni dei dispositivi in uso.</p> <p>Conosce la necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni.</p> <p>Sviluppa il pensiero computazionale: coding e processi risolutivi.</p> <p>Conosce le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.</p> <p>Usa una terminologia specifica</p>	<p>Usa con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il suo apprendimento;</p> <p>Adatta e personalizzare gli ambienti digitali secondo le proprie necessità (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);</p> <p>Impartisce ed interpreta istruzioni sulla base di una codifica concordata.</p> <p>Realizza semplici programmi utilizzando codici di programmazione.</p> <p>Utilizza programmi di coding proposti.</p> <p>Sperimenta semplici applicazioni robotiche.</p>	<p>Programmare un robot: MakeBlock</p> <p>Crea un circuito virtuale con Tinkercad</p> <p>Replica videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout);</p> <p>Valuta la partecipazione alla KIDS GAME JAM il concorso internazionale di Coding;</p> <p>Valuta la partecipazione alla CodeWeek;</p> <p>Svolge esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale.</p> <p>Costruisce esperienze di gaming.</p> <p>Compone Escape room nella didattica Escape room: smontandole e rimontandole in un contesto didattico</p>
--	---	--	---



		<p>Crea storie e fa interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati.</p> <p>Svolge attività di geometria in software digitali proposti.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante, svolge simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo).</p> <p>Sa trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room.</p>	<p>POSSIBILI APPLICATIVI</p> <p>Scratch, Mblock, Microbit, Lego Spike, MICRO:BIT o ambienti similari.</p>
--	--	---	---



TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO

ALFABETIZZAZIONE

A livello base sono in grado di:

- avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;
- organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;
- organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle);
- eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

COMUNICARE E COLLABORARE

A livello base sono in grado di:

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;
- utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).



CREARE CONTENUTI

Ad un livello base sono in grado di:

- registrarmi ad un sito online indicato dal docente;
- conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;
- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa.

SICUREZZA

In autonomia sono in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..)



- essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata nei diversi ambienti;
- conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza;
- sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita.

PROBLEM SOLVING

A livello base sono in grado di:

- individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;
- usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento;
- adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);
- essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale;
- conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.



CONCLUSIONE

Il presente Curricolo Digitale Verticale si propone di accompagnare gli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado in un percorso graduale e progressivo che li aiuti a diventare cittadini digitali consapevoli, capaci di usare la tecnologia con intelligenza, responsabilità e creatività, coniugando l'innovazione digitale con l'impegno sociale e i valori della convivenza civile.

Per rendere questo percorso davvero efficace e coerente con il quadro normativo nazionale ed europeo, è importante:

- coinvolgere le famiglie, proponendo momenti di confronto e laboratori pratici (workshop come: “Genitori e figli: navigare insieme”), per creare un'alleanza educativa sul tema del digitale;
- condividere e rispettare le regole sull'uso dei dispositivi digitali, facendo riferimento al regolamento d'Istituto, per promuovere un uso corretto e rispettoso delle tecnologie;
- integrare le competenze digitali nei piani di sicurezza scolastica, ad esempio nel Piano di Emergenza ed Esodo, per garantire che anche in situazioni particolari sia sempre tutelata la sicurezza dei dati e delle comunicazioni.

Il curricolo si configura dunque come uno strumento dinamico e adattabile, in grado di rispondere all'evoluzione delle tecnologie e dei bisogni formativi degli alunni, favorendo un approccio integrato e interdisciplinare che renda la competenza digitale parte viva dell'educazione alla cittadinanza.