MIUR – USR SICILIA
I.C. STATALE DI PETRALIA SOPRANA (PA) con
plessi di Blufi, Bompietro e Petralia Sottana
Via G.L.Sgadari 90026 Tel. 0921641202/0921680495
90026 PETRALIA SOPRANA (PA)
Cod.Ist.: PAIC83000N - C.F.: 83001030820
Email PAIC83000N@istruzione.it **PEC** PAIC83000N@pec.istruzione.it
sito web www.icpetraliasoprana.edu.it

Curricolo verticale delle competenze digitali

Scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado

in conformità al Quadro Europeo per le Competenze Digitali dei Cittadini
Digital Competence Framework for Citizens – DigComp

(Approvato dal Collegio dei docenti con delibera n.50 del 07/11/2025)

Sommario

1. CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO 2
2. STRUTTURA DEL CURRICULO DIGITALE 3
3. CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA 5
3.1 AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI 5
3.2 AREA DI COMPETENZA 2: COMUICAZIONE E COLLABORAZIONE 6
3.3 AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI COSTITUZIONALI 6
3.4 AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA 6
3.5 AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI 7
3.6 LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA 8
4. CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA PRIMARIA 8
4.1 CLASSI PRIMA E SECONDA DELLA SCUOLA PRIMARIA 9
4.1.1 AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI 9
4.1.2 AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 10
4.1.3 AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI COSTITUZIONALI 11
4.1.4 AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA 12
4.1.5 AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI 13
4.2 CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA 14
4.2.1 AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI 14
4.2.2 AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 14
4.2.3 AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONEDI CONTENUTI DIGITALI 15
4.2.4 AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA 16

4.2.5 AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI 17
5. RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado 20
6. LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA 21
7. CURRICOLO DIGITALE – SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO 22
7.1 CLASSE PRIMA - secondaria di primo grado 22
7.1.1 AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI 22
7.1.2 AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE 23
7.1.3 AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 24
7.1.4 AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA 25
7.1.5 AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI 27
7.2 CLASSE SECONDA E TERZA- secondaria di primo grado 28
7.2.1 AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI 28
7.2.2 E AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE COLLABORAZIONE 28
7.2.3 AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI 29
7.2.4 AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA 30
7.2.5 AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI 32
8. AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO l'alunno è in grado di: 32
9. LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO 33
10. PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012): 34

1. CURRICOLO DIGITALE D'ISTITUTO

L'Istituto Comprensivo *Petralia Soprana* ha progettato e realizzato, secondo una logica di **curricolo verticale**, un percorso formativo che coinvolge gli alunni di tutti e tre gli ordini di scuola. L'obiettivo è **promuovere la competenza digitale** come traguardo fondamentale per la formazione di ogni studente, in continuità e progressione lungo tutto il percorso scolastico.

La competenza digitale deve essere **coltivata, potenziata e consolidata** in modo continuo, coerente ed efficace, attraverso un approccio **interdisciplinare e trasversale**. Ogni disciplina contribuisce infatti, con le proprie conoscenze e abilità specifiche, alla costruzione di tale competenza, che – pur trovando una naturale connessione con le discipline STEM – può e deve essere sviluppata e valutata da tutti i docenti attraverso attività digitali integrate nei diversi ambiti disciplinari.

Le **Raccomandazioni del Consiglio Europeo** (2006, aggiornate nel 2018) inseriscono la competenza digitale tra le **otto competenze chiave per l'apprendimento permanente**, definendola come la capacità di utilizzare le tecnologie digitali in modo sicuro, critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla vita sociale. Essa comprende:

- alfabetizzazione informatica e digitale;
- comunicazione e collaborazione online;
- alfabetizzazione mediatica;
- creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione);
- sicurezza e cybersicurezza;
- rispetto della proprietà intellettuale;
- problem solving e pensiero critico.

Questi orientamenti trovano pieno riscontro nella **normativa scolastica nazionale** (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018).

In coerenza con tali riferimenti, la competenza digitale assume una **doppia trasversalità**: si sviluppa sia lungo la continuità verticale tra gli ordini di scuola, sia orizzontalmente, nei diversi ambiti disciplinari. Essa si intreccia inoltre con le **competenze socio-emotive, imprenditive e trasversali (soft skills)**, promosse attraverso metodologie didattiche di tipo **costruttivista e cooperativo**.
Lavorare sul digitale significa **mettere lo studente al centro del processo di apprendimento**, stimolandolo a progettare, creare, risolvere problemi, documentare, programmare, analizzare dati, elaborare strategie comunicative e costruire contenuti digitali. In questa prospettiva, il digitale diventa strumento privilegiato per lo sviluppo di **attività autentiche e compiti di realtà**, come: la realizzazione di libri digitali, mappe interattive, siti web, podcast, videogiochi, prototipi 3D, automi e componenti robotiche.
Il **PNRR**, attraverso i framework **DigComp 2.1** e **DigComp Edu**, il documento *Scuola 4.0* e la **Legge 233/2021**, ha fissato l'a.s. 2024/2025 come data limite per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali del primo ciclo e delle Linee guida per il secondo grado, con particolare attenzione alle competenze digitali.
Il presente documento assume come riferimenti fondamentali il **Quadro europeo delle competenze digitali dei cittadini – versione 2.2 (DigComp 2.2)** e il **DigComp Edu**, in coerenza con gli obiettivi del programma *Scuola 4.0*. Il *DigComp 2.2* rappresenta uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini, rispondendo alla crescente domanda di abilità digitali per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale. L'aggiornamento alla versione 2.2 introduce, in particolare, esempi concreti di conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza del framework. Il digitale è, nella nostra realtà concepito come l'occasione per estendere nel tempo e nello spazio l'avventura più bella del mondo: imparare ad imparare e a gestire le nuove competenze man mano acquisite e ad autovalutarsi anche tramite strumenti specifici come il Selfie.
Infine, la costruzione del presente **curricolo digitale** si fonda anche sulla **ePolicy d'Istituto**, elaborata nell'ambito del progetto *Generazioni Connesse*. La *ePolicy* è un documento programmatico redatto dalla scuola sulla base del modello fornito dalla piattaforma ministeriale, e descrive la **visione d'insieme del fenomeno digitale**, le **norme di comportamento**, le **procedure per l'utilizzo consapevole delle TIC**, nonché le **misure di prevenzione, rilevazione e gestione** delle problematiche legate a un uso improprio o inconsapevole delle tecnologie digitali.

2. STRUTTURA DEL CURRICULO DIGITALE

Il Digicomp 2.2 individua cinque aree di competenze.

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

3. CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia e la competenza digitale

La **Scuola dell'Infanzia** dell'Istituto Comprensivo *Castellana Sicula – Polizzi Generosa* si configura come **un ambiente di cura, apprendimento e socializzazione** intenzionalmente progettato per i bambini dai tre ai sei anni. In questo contesto educativo, grazie all'azione didattica e relazionale dei docenti, i bambini vengono accompagnati alla **scoperta di linguaggi e mondi diversi**, tra cui quello tecnologico.

Nella società contemporanea, infatti, i bambini entrano in contatto con le **nuove tecnologie** (smartphone, tablet, smart TV) fin dai primi anni di vita, ma spesso senza una mediazione consapevole. L'approccio guidato, la conoscenza e la familiarizzazione con tali strumenti, se **accompagnati dalla presenza educativa dell'adulto** e inseriti in un ambiente **sicuro e a misura di bambino**, possono rappresentare un'importante occasione di crescita.

L'uso pedagogico delle tecnologie favorisce il **passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico**, sostenendo lo sviluppo delle capacità di **attenzione, riflessione, analisi e creatività**. Attraverso esperienze significative, individuali e di gruppo, i bambini imparano a osservare, esplorare, rappresentare e comunicare, anche in chiave digitale, in un processo che coinvolge le dimensioni **cognitive, metacognitive e relazionali**.

Inoltre, in un **contesto scolastico con presenza migratoria** come quello del nostro Istituto, le tecnologie digitali, se **integrate e contestualizzate** nella progettazione didattica quotidiana, possono diventare **un efficace strumento di comunicazione, socializzazione e inclusione**, favorendo l'incontro tra linguaggi, culture e sensibilità diverse.

3.1 **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 e non) 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 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 o tablet	Utilizzare gli strumenti digitali a disposizione Utilizzare le icone su un dispositivo Uso del mouse ed alcuni tasti della tastiera Utilizzare le applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone	You Tube Kids canale video di Google dedicato ai bambini. Siti di giochi e App interattive proposte dai docenti.

3.2 **AREA DI COMPETENZA 2: COMUICAZIONE E COLLABORAZIONE**			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**	**RISORSE SUGGERITE**
Interagire con gli altri attraverso le tecnologie Collaborare attraverso le tecnologie digitali Netiquette	Partecipare a discussioni condivise e realizzare lavori di gruppo su varie tematiche utilizzando le nuove tecnologie a disposizione Partecipare a giochi di gruppo utilizzando gli strumenti digitali Imparare le prime regole di utilizzo dei materiali multimediali	Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici Raccontare e descrivere quello che si vede sugli schermi partecipando a rispettare il proprio turno e lo spazio di attività	YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini Siti di giochi e App interattive proposte dai docenti Eseguire percorsi su grandi scacchiere pavimento-griglie e con robot educativi(Bee-Bot , Robot Mouse) Schede didattiche

3.3 **AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI COSTITUZIONALI**			
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 Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica, e provare a modificare o creare contenuti	Pixel Art Coding unplugged Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente su un tappeto a scacchiera Attività pratiche per imparare ad inserire comandi seguendo algoritmi Utilizzo di giochi didattici con drag and drop Utilizzo di programmi e app di grafica	Canva Power Point Paint ZaplyCode CodyRoby Flippity Tiny Tap

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

Proteggere i dispositivi Proteggere la salute e il benessere	Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi impostate dai docenti/genitori 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 virtuali da quelle reali attraverso giochi di ruolo e storie Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media	Protezione e sicurezza su internet per bambini Interland: avventure digitali Space Shelter

3.5 **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 Manipolare in modo creativo applicazioni o giochi digitali	Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e conoscerne il significato Attività di manipolazione creativa con applicativi e giochi digitali	Percorsi tecnologici (pavimento interattivo e unplugged) ZaplyCode CodyRoby Flippity Tiny Tap PLAYandLEARN https//playandlearnitalia PLAYandLEARN

Al termine della scuola dell'infanzia l'alunno:

- Dimostra interesse per giochi multimediali.
- Visiona immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- Si approccia con strumenti tecnologici (tablet, LIM), sperimentando semplici programmi e applicazioni di grafica.
- Sperimenta prime forme di comunicazione utilizzando tecnologie digitali di base.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico utilizzando le nuove tecnologie.
- È capace di muoversi e orientarsi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- È capace di dare indicazioni agli altri su come orientarsi nello spazio.

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

4. CURRICOLO DIGITALE DELLA SCUOLA PRIMARIA

La **scuola primaria** rappresenta un momento fondamentale del percorso formativo, in cui gli alunni iniziano a sviluppare una **consapevolezza autonoma e critica** nell'uso delle tecnologie digitali. In questa fase, la didattica digitale diventa strumento di **apprendimento attivo, creativo e collaborativo**, favorendo la costruzione di competenze trasversali utili per la crescita personale e per la cittadinanza digitale.
L'obiettivo del curricolo digitale nella scuola primaria è **guidare progressivamente gli alunni** all'utilizzo consapevole delle tecnologie, accompagnandoli dalla semplice esplorazione alla capacità di **produrre contenuti digitali**, comunicare in modo efficace e rispettoso, risolvere problemi e utilizzare le risorse digitali per l'apprendimento.
Attraverso attività laboratoriali e metodologie partecipative, i bambini imparano a **ricercare informazioni, elaborare dati, rappresentare idee e collaborare in ambienti digitali**, sviluppando nel contempo competenze logiche, comunicative e creative.
Un'attenzione costante è dedicata anche alla **cittadinanza digitale**: gli alunni vengono educati a un uso sicuro, etico e responsabile delle tecnologie, imparando a riconoscere i rischi legati alla rete e a rispettare le regole di comportamento online.
Al termine del percorso della scuola primaria, ogni alunno dovrebbe essere in grado di **utilizzare in autonomia i principali strumenti informatici**, mostrando consapevolezza delle opportunità e dei limiti del digitale come risorsa per lo studio, la comunicazione e la vita quotidiana.

4.1 CLASSI PRIMA E SECONDA DELLA SCUOLA PRIMARIA

4.1.1 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 Tecnologia I - Vocabolario per bambini Tecnologia, classe prima: accensione, spegnimento e desktop Tecnologia: Com'è fatto il computer Schede didattiche di tecnologia: Scopriamo il computer - Fantavolando Le parti del computer. Per Scuola Primaria informatica l'informatica entra nella scuola Tecnologia Classe prima parti del computer - il PC - l'HARDWARE – Freeed.com Tecnologia: Impariamo a conoscere e ad utilizzare la tastiera con le 10 dita Tecnologia, classe prima: la tastiera. Tecnologia: Com'è fatto il computer Corso di dattilogr…

			corsoSCRITTURA_TASTIERA_10dita_scuolaprimaria Alleniamoci a scrivere con…10 dita! Impara a scrivere con dieci dita Digitazione selvaggia In rete con la testa | Genially

4.1.2 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 Netiquette	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 (Netiquette) Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto)	Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. Imparare a scrivere ed inviare una mail Partecipare, con l'aiuto del docente, 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	Configura YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età. Siti di giochi interattivi proposti dai docenti. paroleostili.it/wp-content/uploads/2018/03 /PO_schede_didattiche.pdf(con schede didattiche) ● Applicazioni di Google Workspace (Meet, Classroom, Mail)

4.1.3 AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI COSTITUZIONALI			
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 Attività di coding	Untitled - Paint Disegni animati | Meta FIERA Adobe Learn - Impara Animate Online Educational Games for kids in Pre-K Free educational games generator | Educaplay ZaplyCode – Coding e PixelArt Pixilart - Free Online Art Community and Pixel Art Tool Fantavolando Presto, disegna! Digitools by La Digitale codeweek.it - Il coding è per tutti, come lascuola CodyFeet. Coding per l'infanzia CodyColor ScratchJr - Home Computer science and artificial intelligence LearningApps.org - Moduli di e-learning per il tuo sito internet Quiz | Quiz, lezioni, attività e compiti online gratuiti Home - PanQuiz

4.1.4 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	Consigli per la sicurezza su Internet per bambini, adolescenti e genitori Privacy on line per bambini 6 suggerimenti per la sicurezza in rete dei bambini Interland:avventure digitali google_interland_avventure_digitali.pdf DIVENTARE CITTADINI DIGITALI RESPONSABILI Il mio quartiere digitale - ProgrammaIlFuturo.it IL-GIOCO-DELLE-EMOZIONI-PER-I-BAMBINI.Pdf Digiface by La Digitale Digiface Genially Create Your Own Avatar Online - Avatar Maker Best Comic Strip Maker Create Comic Strips Online

4.1.5 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 fondamental 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 Schede didattiche di tecnologia: Scopriamo il computer Tecnologia, classe prima: accensione, spegnimento e desktop Tecnologia, classe prima: mouse e tastiera. Coding unplugged Coding unplugged con i percorsi in palestra

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.

4.2 CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA

4.2.1 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 | Genially Ricerche Maestre: il Web per la Scuola Primaria ti_presento_windows.pdf Wordwall | Crea lezioni stimolanti e divertenti in poco tempo Ricerche in rete - 10 cose da sapere - tecnologiaduepuntozero.it Symbaloo: Bookmarks & Favorites - The #1 Homepage for Educators Utilizzo di Drive, Office. Office 365 gratuito per studenti e docenti | Microsoft Education

4.2.2 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	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 oggetto)	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	Educazione ambientale: l'impronta ecologica - Fantavolando Alla scoperta dell'impronta ecologica: il consumo di risorse spiegato ai più piccoli Consumo responsabile Linoit – bacheca multimediale lino - Sticky and Photo Sharing for you

Netiquette Gestire l'identità digitale	Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette) Utilizzare correttamente la propria identità digitale	Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione Conoscere la propria "improntadigitale" Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari	Ciao, ti diamo il benvenuto su Padlet! Symbaloo: Bookmarks & Favorites - The #1 Homepage for Educators Excalidraw Applicazioni di Google Workspace

4.2.3 AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONEDI 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/costuire 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	StoryJumper: #1 rated site for creating story books Book Creator - Love Learning - Book Creator app Google Presentazioni Canva Edpuzzle Wakelet | The All In One Content Platform Il copyright spiegato dai giovani - La scuola fa notizia Join EU Code Week – Learn, Create, & Have Fun with Coding codeweek.it - Il coding è per tutti, come la scuola L'Ora del Codice - ProgrammaIlFuturo.it Pensiero computazionale

			CodyFeet. Coding per l'infanzia Cody Color Cody Roby ScratchJr - Home Computer science and artificial intelligence curriculum for K-12 Schools | Code.org Diritto d'autore: tutto quello che c'è da sapere - La scuola fa notizia FlipAnim - create flipbook animations online!

4.2.4 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.	Segui le tracce digitali - ProgrammaIlFuturo.it Interland: avventure digitali Cosa è Internet e come funziona? Mappa Concettuale per la Scuola Primaria Tecnologia scuola primaria - Cosa è Internet Il web (sicuro) spiegato ai bambini Cittadinanza Digitale: Schede Didattiche per la Scuola Primaria Vivi Internet, al meglio IL POTERE DELLE PAROLE - Albo Illustrato - Lettura animata

		Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico. Eliminare le password salvate	IL POTERE DEL… LA GRANDE FABBRICA DELLE PAROLE La grande fabbrica delle parole Space Shelter La grande fabbrica delle parole Detective per un giorno Generazioni Connesse - I Super Errori del Web Come educare i ragazzi a gestire e tutelare la privacy online Privacy in rete: tutto quello che i ragazzi devono sapere per gestire dati e foto - FocusJunior.it Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammaIlFuturo.it Fermati e pensa online - ProgrammaIlFuturo.it Super cittadino digitale - ProgrammaIlFuturo.it Il potere delle parole - ProgrammaIlFuturo.it Dati personali e altri dati - ProgrammaIlFuturo.it Come funzionano i Computer - ProgrammaIlFuturo.it

4.2.5 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	Generazioni Connesse - IL GIOCO DELLA RETE Le parti del computer. Per Scuola Primaria Hardware e software spiegato ai bambini ESCAPE PLAY: LA SOFFITTA DEL NONNO PLAYandLEARN Escape room per bambini da stampare - Scuolainsoffitta Come creare un'escape room interattiva e gamificata con Genially come-realizzare-una-cartelletta-f ai-dai-te Formy, Balm e il device misterioso | Arcipelago Educativo Esempi di Digital Storytelling per la Scuola Primaria - narrare-digitale Esploriamo il web | Arcipelago Educativo

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

- Accendere e spegnere in modo corretto il computer e il Monitor Touch.
- Utilizzare correttamente 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.

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

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

Traguardi di competenza previsti
per la classe quinta della scuola primaria

AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

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 ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:
 sapere che cos'è un'identità digitale;
 interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
 individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
 conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;

A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:
 realizzare semplici prodotti multimediali di vario genere individualmente;
 realizzare semplici prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
 interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:
 conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
 individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
 avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui;
 distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
 conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
 scegliere semplici modi per proteggere dati personali e 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..).

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.
- Essere a conoscenza degli strumenti presenti all'interno del Workspace in dotazione all'Istituto.

5. RACCORDO SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

- Conosce gli elementi basilari che compongono un computer (hardware) e le relazioni essenziali fra essi.
- Sa utilizzare applicazioni didattiche e semplici software di vario tipo.
- Conosce e sa utilizzare le principali app di Workspace con il proprio account istituzionale.
- 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 supervisione 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.

6. LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA				
NON SUFFICIENTE	**SUFFICIENTE**	**DISCRETO**	**BUONO/DISTINTO**	**OTTIMO**
Utilizza il computer in modo essenziale per attività e giochi matematici, se supportato dal docente. Sviluppa gradualmente le competenze necessarie per utilizzare in autonomia il mouse e il touch.	Utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici, supportato dall'insegnante Utilizza, con il supporto dell'insegnante il mouse e il touch.	Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base di alcuni strumenti hardware e software. Utilizza i principali componenti del PC.	Scrive testi, li salva; inserisce immagini/forme/ tabelle. Legge e riconosce dati, contenuti in grafici e tabelle. Utilizza la rete con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.	Scrive, revisiona e salva in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado autonomamente di ricercare inserire: 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. Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi

7. CURRICOLO DIGITALE – SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

La **scuola secondaria di primo grado** rappresenta un momento decisivo nella formazione dello studente, in cui l'uso del digitale diventa parte integrante dei processi di apprendimento e di costruzione dell'identità personale e civica. In questa fase, l'obiettivo del curricolo digitale è sviluppare **competenze consapevoli, critiche e creative** nell'utilizzo delle tecnologie, favorendo l'autonomia, la collaborazione e la capacità di orientarsi nella complessità del mondo contemporaneo.
Le **tecnologie digitali** vengono utilizzate non solo come strumenti operativi, ma come **ambienti di apprendimento** in cui gli studenti possono esplorare, produrre, comunicare e risolvere problemi reali. Attraverso attività laboratoriali, interdisciplinari e orientate al problem solving, i ragazzi imparano a **ricercare, selezionare, analizzare e rielaborare informazioni**, a **produrre contenuti digitali originali**, e a comprendere le **implicazioni etiche e sociali** dell'uso delle tecnologie.
Particolare attenzione è riservata all'educazione alla **cittadinanza digitale**, intesa come consapevolezza dei propri diritti e doveri nel mondo online, rispetto della privacy, sicurezza dei dati, riconoscimento delle fonti e uso responsabile dei social media.
In questo modo, la scuola si propone di accompagnare gli studenti verso una **maturità digitale** che unisca competenza tecnica, spirito critico e creatività, rendendoli capaci di utilizzare la tecnologia non solo come mezzo, ma come **opportunità per apprendere, comunicare e partecipare attivamente alla vita sociale e culturale**.

7.1 CLASSE PRIMA - secondaria di primo grado

7.1.1 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	Saper utilizzare un motore di ricerca. Comprendere l'importanza delleparole chiave. Selezionare fonti attendibili. Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno	Attività guidata di ricerca su un tema (es. animali, storia, scienza). Esercizi sull'uso di parole chiave e confronto dei risultati. Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata)	Generazioni connesse: Cyberbullismo2 Educity Linee guida per la Didattica digitale integrata Generazini connesse: Basta bufale Patentino smartphone

	Valutare la correttezza e l'attendibilità di 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	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.	

7.1.2 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 lascia in 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 email, e salvarli. Caricare e condividere un documento.	Dati personali e altri dati Google Workspace La Netiquette: regole dell'uso respondabile Consapevolezza online

		Organizzare in cartelle i Documenti	

7.1.3 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. Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. Progettare e realizzare prodotti tridimensionali attraverso l'utilizzo di strumenti di modellazione	Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast) Scrivere in formato multimediale un dialogo e 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.	Animaker Storyjumper Ourboox Storyboard That Google Presentazioni Power Point Canva Genially Book Creator People Art factory Video tutorial Garage Band Stop Motion Geogebra Thinkercad Photon: progettazione con i robot. Stazione Podcast

		Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra) Partecipazione a competizioni di robotica Progettare e/o realizzare oggetti con software specifici	

7.1.4 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 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	Leggere il regolamento d'Istituto. Sottoscrivere il patto di corresponsabilità. 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	Malware e phishing Come riconoscerli ed evitare i rischi ad essi associati Innovazione digitale Web reputation Cybersecurity Generazioni connesse Cyberbullismo - impara a conoscerlo

	atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico…)	videogioco Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media 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 sul Cyberbullismo (L. 71/2017) Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso	

		esagerato dei videogiochi e social.	

7.1.5 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.	Uso dei dispositivi a scuola Creare Gif animate Canva Utilizzare l'intelligenza artificiale per la creazione delle immagini

7.2 CLASSE SECONDA E TERZA- secondaria di primo grado

7.2.1 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	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 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 Elettronica educativa, microbit,makey-makey Arduino

7.2.2 E AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisione	Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico	Dati personali e altri dati Clip Champ

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	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)	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	Google Workspace Avatar Maker La Netiquette: regole per scrivere Consapevoli in rete Canva Genially DigiPad Timelinely Prezi Parole ostili

7.2.3 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 istruzioni sulla base di una codifica concordata	Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto Realizzare filmati e video con software e app Realizzare podcast	Storymap Storyjumper Book creator Storyboard That Podcast Creazione di poster / giornale /

	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 programmazione	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)	Infografica con Canva Genially 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

7.2.4 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 delle tecnologie Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui Individuare e saper spiegare modi per	Leggere il regolamento d'Istituto Conoscere e ricordare le credenziali dei propri Account Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile Riflettere e identificare semplici modi per evitare rii rischi legati alla salute fisica (dipendenza da	Come difendersi dal Pishing Webreputation Cybersecurity Be Safe - Kit Di Cittadinanzadigitale Usare internet in sicurezza Sicurezza in rete Crittografare i nostri dati Agenda 2030

	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	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 sul Cyberbullismo (L. 71/2017) Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social	Conseguenze climatiche Polizia Postale Generazioni connesse Google Workspace

7.2.5 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 (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 Creare e animare personaggi online Kahoot Panquiz Quizlet Canva Flippity Tiny Tap Escape Room con Google Moduli

8. 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, esplorando 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.

9. LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO				
LIVELLO IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE (5)	**LIVELLO INIZIALE (6)**	**LIVELLO BASE (7)**	**LIVELLO INTERMEDIO (8)**	**LIVELLO AVANZATO (9/10)**
Accede alla rete, se sollecitato, dal docente per ricavare informazioni. Scrive e invia messaggi di posta elettronica se Sollecitato dal docente Riconosce se guidato, alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone	Accede alla rete con l'aiuto del docente per ricavare informazioni Scrive e invia con l'aiuto del docente messaggi di posta elettronica rispettando alcune delle regole della netiquette Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone	Scrive in modo autonomo testi 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 dello smartphone e adotta i comportamenti preventivi	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi con il computer; è in grado di modificarli, cercando e inserendo immagini, disegni, 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 dello smartphone e adotta i comportamen ti preventivi.	Utilizza in autonomia e in modo critico 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.

10. PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):

TRAGUARDI FORMATIVI		
DESCRITTORI DELLA COMPETENZA	**OBIETTIVI**	**ATTIVITÀ PROPOSTE**
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 e ricerca. 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 informatiche. Riconoscere i principali ambiti di applicazione dell'intelligenza artificiale nella vita quotidiana, comprendendo opportunità e limiti, con un primo livello di consapevolezza rispetto all'uso responsabile delle tecnologie basate su IA.

Il team digitale:
Cattano Gabriele
Cerami Michele
Messineo Palmerio Mario