



Istituto Comprensivo "Villa Verrocchio"



CURRICOLO DIGITALE VERTICALE

PREMESSA

Immaginate la competenza digitale non come una materia a sé stante, ma come un filo colorato che attraversa tutti i tessuti del nostro insegnamento, dal primo anno della scuola dell'infanzia fino all'ultimo anno di scuola. Quando progettiamo come far apprendere ai ragazzi, che sia storia, matematica o arte, la competenza digitale è sempre lì, presente e fondamentale. Questo perché non è un'abilità isolata, ma si lega strettamente a tutte le altre capacità importanti per la vita: la capacità di lavorare insieme, di essere creativi, di prendere iniziativa. Insomma, quelle che chiamiamo 'soft skills'.

Per insegnare davvero bene le competenze digitali, non possiamo chiuderci ognuno nella propria materia. Dobbiamo lavorare insieme, insegnanti di diverse discipline, con un approccio che metta al centro i ragazzi. Invece di dare loro solo informazioni da memorizzare, li stimoliamo a diventare protagonisti attivi: a progettare qualcosa, a creare con le loro mani (anche digitali), a risolvere problemi che si presentano, a tenere traccia di quello che fanno, a 'dare ordini' al computer con la programmazione, a riassumere informazioni complesse e a capire a fondo i dati. Li incoraggiamo anche a trovare modi efficaci per comunicare le loro idee e a costruire contenuti digitali originali. Tutto questo li porta naturalmente a diventare bravi a risolvere problemi.

Il bello è che il mondo digitale ci offre un ventaglio di opportunità per proporre ai ragazzi attività che hanno un vero significato, compiti che assomigliano a quelli che si fanno nella vita reale. Pensate a costruire un blog per condividere le proprie passioni, a creare un programma radiofonico online, a inventare un videogioco, a disegnare e progettare oggetti con il computer, o a programmare dei piccoli robot. Tutte queste cose si possono fare tranquillamente durante le normali lezioni e aiutano a sviluppare tantissime competenze diverse.

In questo senso, quindi, ogni insegnante è coinvolto e ogni materia contribuisce a far crescere la competenza digitale nei nostri studenti. Dobbiamo creare un modo di insegnare integrato e moderno, che sappia usare al meglio gli strumenti digitali, che si basi su buone pratiche educative, che valorizzi i diversi modi in cui ogni ragazzo è intelligente e che promuova un uso consapevole della tecnologia; questo è fondamentale anche per includere tutti gli studenti, ognuno con le proprie specificità e i propri bisogni.

RIFERIMENTI NORMATIVI

Quando parliamo di insegnare ai nostri ragazzi a usare il computer e le nuove tecnologie, non lo facciamo perché è una moda o perché 'bisogna stare al passo coi tempi'. Il quadro normativo di riferimento italiano ed europeo sottolinea l'importanza di questa competenza, proprio come saper leggere e scrivere. Già nel lontano 2006, l'Unione Europea ci diceva chiaramente che la **competenza digitale** non è solo saper accendere un computer, ma significa usarlo con intelligenza e spirito critico per lavorare, divertirsi, comunicare. Vuol dire essere capaci di trovare informazioni, comprenderne la validità o meno, organizzarle, crearne di nuove, presentarle agli altri e scambiarle online, partecipando a comunità virtuali.

Poi, le nostre **Indicazioni Nazionali** per la scuola, aggiornate nel 2012 e nel 2018, ci dicono che un ragazzo che finisce la scuola primaria e secondaria di I grado deve avere buone competenze digitali. Deve saper cercare e analizzare informazioni online, distinguere quelle vere da quelle false e interagire con gli altri nel mondo digitale in modo consapevole.

A livello europeo, esiste un vero e proprio 'manuale' delle competenze digitali, chiamato **DigComp**. Nato nel 2013 e aggiornato più volte, ci dice quali sono le principali abilità digitali che tutti, studenti compresi, dovrebbero possedere.

Tanto è importante questa competenza che nel 2018 l'Unione Europea l'ha messa sullo stesso piano di saper leggere, scrivere e far di conto, definendola una **competenza chiave per imparare durante tutta la vita**. Non si tratta solo di usare il computer, ma di essere interessati alle tecnologie, usarle con attenzione, spirito critico e responsabilità per imparare, lavorare e partecipare attivamente alla società. Questo include saper usare il computer e internet, comunicare e collaborare online, capire i media digitali, creare contenuti (anche programmando), essere sicuri online (anche contro i pericoli informatici), rispettare la proprietà intellettuale, risolvere problemi e pensare in modo critico.

Anche quando si valutano le competenze degli studenti alla fine della primaria e della media, come stabilito da una legge del 2017, si sottolinea che devono saper usare le tecnologie in modo responsabile per cercare informazioni, parlare con gli altri, esprimere la loro creatività e risolvere piccoli problemi.

Guardando al futuro, l'**Agenda ONU 2030** ci ricorda che un'istruzione di qualità significa anche dare a tutti le competenze scientifiche e tecniche necessarie, eliminando le differenze tra maschi e femmine e aiutando chi è più in difficoltà ad accedere all'istruzione e ad avere solide basi in italiano, matematica e logica.

L'Unione Europea stessa, nel 2020, ha chiesto all'Italia di investire nell'insegnamento a distanza e nel migliorare le competenze digitali sia degli insegnanti che degli studenti, rafforzando soprattutto le materie scientifiche e tecnologiche (le cosiddette STEM).

Infine, il nostro **Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR)** ha previsto dei fondi specifici per sviluppare proprio le competenze STEM, digitali e l'innovazione in tutte le scuole, cercando di unire diverse materie e garantendo a tutti le stesse opportunità di imparare queste cose. E una legge recente, del 2022, ha dato delle linee guida precise per rafforzare l'insegnamento di queste discipline nelle scuole, anche usando metodi didattici nuovi e più efficaci.

QUADRO DI RIFERIMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI (DigComp 2.2)

AREE DI COMPETENZE DIGITALI E DESCRITTORI

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.
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.
CREAZIONE DI CONTENUTI ▼	3.1 Sviluppare contenuti digitali. 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali. 3.3 Copyright e licenze. 3.4 Programmazione.
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.
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.

Per ciascuna delle competenze descritte sono indicati **otto livelli di padronanza**:

DIMENSIONE 3 • LIVELLI DI PADRONANZA

BASE	1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	- individuare i miei fabbisogni informativi; - trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; - scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; - identificare semplici strategie di ricerca personali.
	2	A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	- individuare i miei fabbisogni informativi; - trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali; - scoprire come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; - identificare semplici strategie di ricerca personali.
INTERMEDIO	3	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	- spiegare i miei fabbisogni informativi; - svolgere ricerche ben definite e di routine per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; - spiegare come accedervi e navigare al loro interno; - spiegare strategie personali di ricerca ben definite e sistematiche.
	4	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	- illustrare fabbisogni informativi; - organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; - descrivere come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; - organizzare strategie di ricerca personali.
AVANZATO	5	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	- soddisfare i fabbisogni informativi; - applicare ricerche per ottenere dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; - mostrare come accedere a questi dati, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; - proporre strategie di ricerca personali.
	6	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	- valutare i fabbisogni informativi; - adeguare la mia strategia di ricerca per trovare i dati, le informazioni e i contenuti più adatti all'interno di ambienti digitali; - spiegare come accedere ai dati, alle informazioni e ai contenuti più adatti e navigare al loro interno; - variare le strategie di ricerca personali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	7	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	- creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali; - integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.
	8	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:	- creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione inerenti la navigazione, la ricerca e l'applicazione di filtri a dati, informazioni e contenuti digitali; - proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

Siamo consapevoli che, nel mondo contemporaneo, le tecnologie digitali permeano sempre più la vita quotidiana dei bambini e delle loro famiglie; pertanto, inserire gradualmente e con modalità appropriate il digitale nel contesto educativo della scuola dell'infanzia non significa anticipare apprendimenti propri di età successive, bensì offrire nuove opportunità di esplorazione, scoperta, espressione e relazione, in linea con le *Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*.

Riconosciamo il digitale come uno strumento potente per ampliare le esperienze dei bambini, stimolare la loro curiosità innata e favorire lo sviluppo di competenze trasversali fondamentali, quali la creatività, il pensiero critico, la capacità di risolvere problemi e la collaborazione. Il nostro approccio si fonda su un utilizzo consapevole e guidato delle tecnologie, sempre in stretta connessione con il gioco, l'esplorazione sensoriale e le interazioni sociali significative.

Questo curricolo non intende sostituire le attività tradizionali, ma integrarle, offrendo nuove prospettive e linguaggi espressivi. Attraverso attività ludiche e mirate, i bambini potranno avvicinarsi al mondo digitale in modo sicuro e positivo, sviluppando una familiarità di base con alcuni strumenti e concetti, sempre sotto la guida attenta e competente dell'adulto.

L'obiettivo primario è quello di promuovere un primo approccio al digitale come risorsa per l'apprendimento e la comunicazione, coltivando fin dalla tenera età un atteggiamento curioso, esplorativo e responsabile verso le tecnologie, gettando le basi per una futura cittadinanza digitale consapevole e attiva. Questo percorso sarà caratterizzato da un'attenta osservazione dei bisogni e delle potenzialità di ogni bambino, garantendo un ambiente di apprendimento inclusivo e stimolante, dove il digitale diventa un ulteriore strumento al servizio della loro crescita integrale.

PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	Riconoscere, nominare e utilizzare alcune icone comuni di diverse attività e/o applicazioni digitali (es. gioco, libro interattivo, fotocamera ...). Utilizzare semplici gesti tattili (toccare, scorrere orizzontalmente e verticalmente) per interagire con le interfacce. Distinguere e descrivere le differenze tra immagini, animazioni e brevi video con l'aiuto dell'insegnante.	Esplorazione guidata di app educative con interfacce visive chiare e intuitive e con istruzioni vocali semplici. Utilizzo di touch screen per visualizzare foto di oggetti familiari (animali, frutta, colori), per osservare sequenze di immagini o storie visive. Visione di brevi cartoni animati e/o video di filastrocche e canzoncine su argomenti familiari.

PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali.	Utilizzare semplici strumenti digitali per esprimere idee attraverso il disegno e la registrazione vocale.	Utilizzo di app di disegno con strumenti sempre più avanzati (si parte da pochi colori e strumenti per arrivare a diversi tipi di pennelli e forme predefinite).
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.	Riconoscere la propria immagine o voce registrata.	Registrazione della propria voce per brevi frasi, semplici narrazioni, supportate da foto e disegni, brevi storie e descrizioni di immagini.
2.5 Netiquette.	Partecipare a brevi attività interattive di gruppo guidate dall'insegnante.	Giochi interattivi dove toccare la risposta corretta a una domanda semplice.
	Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	Utilizzo di app per sondaggi visivi o giochi di gruppo con risposte tramite tocco.
		Utilizzo di app collaborative per creare semplici narrazioni digitali o "libri parlanti" di classe, guidati dall'insegnante.

PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	Creare disegni digitali utilizzando forme, colori e strumenti base.	Utilizzo di app per colorare immagini predefinite o disegnare liberamente con forme semplici. Utilizzo di app per creare semplici storie digitali con sequenze di immagini e brevi registrazioni vocali.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.	Combinare immagini, sfondi e semplici animazioni predefinite in piccole storie digitali.	Utilizzo di app per creare collage digitali a tema (es. la mia famiglia, gli animali della fattoria, gli animali del bosco, ...).
3.4 Programmazione.	Scattare fotografie con un dispositivo (con l'aiuto dell'adulto) per uno scopo specifico.	Fare foto di oggetti in classe o all'esterno con una fotocamera digitale semplice o un tablet. Organizzazione di "cacce fotografiche" in classe o all'esterno con un tema specifico (es. tutti gli oggetti rossi, tutti gli oggetti di forma quadrata, ...). Creazione di album fotografici digitali a tema (es. le nostre gite, i nostri amici, ...).
	Avviare semplici attività di coding.	Attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera. Attività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi. Fare coding unplugged.

PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
4.1 Proteggere i dispositivi. 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy (<i>Introduzione alla consapevolezza</i>).	Imparare a maneggiare delicatamente i dispositivi digitali (non lanciaarli, non bagnarli). Comprendere che i dispositivi sono strumenti da usare con attenzione. Riconoscere che il proprio nome è speciale. Comprendere che non si devono dare informazioni a persone sconosciute (anche se sullo schermo).	Discussioni guidate su come tenere in mano e appoggiare i tablet, ricordare le regole d'uso prima di ogni attività (non lanciaarli, non bagnarli, non farli cadere, non appoggiarci sopra oggetti, ...) Osservazione di come l'insegnante usa e cura i dispositivi. Discussioni guidate sull'importanza del proprio nome. Storie semplici su personaggi che condividono informazioni con sconosciuti e le conseguenze. Giochi di ruolo su come rispondere a domande inappropriate anche online, guidati dall'insegnante. Storie e drammatizzazioni per riconoscere e verbalizzare quali sono le informazioni personali che non vanno mai condivise con gli sconosciuti anche online (nome completo, indirizzo, telefono dei genitori). Discussioni guidate su chi sono le persone "fidate" a cui chiedere aiuto anche online (genitori e insegnanti).

PRIMO, SECONDO E TERZO ANNO

AREA DI COMPETENZA 5: SOLUZIONE DEI PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
5.1 Risolvere problemi tecnici. (Per tentativi, con aiuto di altri e avvio a prime strategie di intervento)	Riconoscere quando un'attività digitale non funziona come previsto. Provare semplici strategie per risolvere il problema. Chiedere aiuto all'insegnante o a un compagno più esperto in caso di difficoltà.	Utilizzo di app che a volte si bloccano per osservare le reazioni dei bambini e guidarli a riprovare per stimolare la ricerca della soluzione. Attività di "aiuto reciproco digitale" sotto la supervisione dell'insegnante.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO – Alunni di 5 anni:

- Iniziare ad utilizzare ambienti immersivi dove dispositivi tecnologici dialogano con materiali reali.
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari sul monitor.
- Sperimentare semplici programmi e applicazioni di grafica, utilizzando un monitor.
- Ricomporre un'immagine virtuale, trascinando le varie parti costruttive (puzzle).
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere semplici attività didattiche ed elaborazioni grafiche.
- Dialogo e coinvolgimento delle famiglie per un uso limitato e consapevole delle tecnologie.
- Coinvolgimento delle famiglie nell'utilizzo della piattaforma scolastica Gsuite per la condivisione di files e documentazione.

RACCORDI SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA dell'INFANZIA l'alunno:

- ❖ Dimostra interesse per giochi multimediali.
- ❖ Si approccia con macchine e strumenti tecnologici.
- ❖ Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la narrazione vocale, la grafica e il suono utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- ❖ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- ❖ È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- ❖ Esegue attività in unplugged (anche con l'uso di piccoli robot educativi).

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

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

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
1.2 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	Conoscere le parti principali del computer.	Le parti principali del computer: mouse, tastiera, schermo. Gli elementi principali del Monitor touch e della LIM: schermo, uso del touch screen e della penna. La tastiera: simboli, lettere, numeri e tasti direzionali.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online. Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	Accedere alla rete per ricercare immagini o semplici informazioni con l'aiuto del docente. Primo approccio alle funzioni di base di un pc e al suo sistema operativo: le icone, le finestre di dialogo, le cartelle e i files.

CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali. 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali. 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali. 2.5 Netiquette.	Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. Conoscere le funzioni basilari di un programma di videoscrittura e di grafica. Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete.	Visione d'immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. Uso di software didattici specifici per attività e giochi didattici, con la guida e le istruzioni dell'insegnante. Semplici programmi di grafica e/o didattici. Avvio all'uso dei programmi di videoscrittura. Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete. Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola.

CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
3.1 Sviluppare contenuti digitali. 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali. 3.4 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.	Creare e colorare disegni con app di grafica. Elaborare un semplice documento di videoscrittura con programmi specifici, utilizzando le principali funzioni: creare un nuovo documento, digitare e salvare, con l'aiuto del docente. Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo. On line o unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding). Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale Partecipare a Codeweek.

CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
4.1 Proteggere i dispositivi.	Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...)	Riflettere attraverso infografiche e giochi sulla password: cos'è, a cosa serve e che caratteristiche deve avere.
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy.	Sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali.	Individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizzare disegni o cartelloni. Creare un avatar con programmi online da utilizzare sui dispositivi. Disegnare un avatar da indossare per le riprese video.
4.3 Proteggere la salute e il benessere.	Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di Apps...)	Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media. Posizionarsi correttamente valutando la distanza dal monitor, la postura e la luminosità.
4.4 Proteggere l'ambiente.	Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale.	Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone.

CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 5: SOLUZIONE DEI PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
5.1 Risolvere problemi tecnici. 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche. 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali. Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..) Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding.	Analisi di problemi semplici legati all'uso degli strumenti digitali (il video non parte, l'audio non si sente, si è chiusa per sbaglio un'applicazione o una pagina di lavoro, ...) e ricerca di soluzioni possibili. Ricerca guidata in rete di informazioni per risolvere problemi reali legati all'uso delle tecnologie digitali, individuazione delle giuste richieste e valutazione delle "risposte" trovate in quanta a rispondenza al problema e ad affidabilità della fonte. Accesso a piattaforme di coding on line e uso di vari programmi per sviluppare il pensiero computazionale (ScratchJr e Scratch, Code.org, Blockly Games, ...)

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

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

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

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

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	Ricerca e raccogliere informazioni, immagini e video in base a criteri dati e condivisi.	Avvio all'utilizzo di un motore di ricerca.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.	Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.	Attività guidata di selezione delle informazioni, in base a criteri di rispondenza alle richieste e di affidabilità della fonte.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando cartelle di archiviazione.	Creazione di cartelle e sottocartelle per memorizzare ed archiviare files di lavoro e/o informazioni trovate in rete.

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali.	Usare dispositivi digitali (tablet e pc) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali.	Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola.
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.	Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail).	Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, Classroom, Meet)
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.	Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare.	Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.	Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto)	Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione
2.5 Netiquette.	Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette)	Conoscere la propria "impronta digitale"
2.6 Gestire l'identità digitale.	Utilizzare correttamente la propria identità digitale	Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari.

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi.	Scrivere e formattare testi in modo semplice; inserire tabelle e immagini in un documento.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.	Utilizzare semplici programmi di grafica sotto la guida dell'insegnante. Utilizzare i dati selezionati per produrre semplici documenti digitali, sotto la guida dell'insegnante.	Utilizzare strumenti di presentazione con l'aiuto dell'insegnante. Partecipare ad attività di Codeweek o l'Ora del Codice.
3.3 Copyright e licenze.	Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili on line (immagini, audio, video...)	Riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto online.
3.4 Programmazione.	Saper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale.	Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente.

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
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.	Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali Utilizzare con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma Conoscere le regole dell'etichetta del Web e i rischi collegati ad un uso scorretto. Conosce il pericolo del Cyberbullismo, le tutele e le azioni possibili.	Conoscenza e rispetto dei vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola. Uso del proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine. Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico. Analisi e individuazione dei dati personali di cui preservare la sicurezza. Individuazione dei vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e delle limitazioni per preservare il proprio benessere e la propria salute. Scelta di password sicure ed eliminazione di quelle salvate. I "Social", le regole della comunicazione educata, responsabilità nell'uso e nella condivisione di materiali in rete (foro, video, ...). Riconoscimento di episodi di "Cyberbullismo" ed elaborazione di strategie di contrasto.

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 5: SOLUZIONE DEI PROBLEMI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
5.1 Risolvere problemi tecnici.	Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali. Utilizzare le funzioni base dei dispositivi.	Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet. Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input. Utilizzare su un dispositivo applicativi e giochi digitali.
5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche.	Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding	Eseguire attività di coding unplugged. Utilizzare robot educativi che permettono di sperimentare in modo semplice i concetti di coding.
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete...)	Primi approcci ad attività di coding on line.

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

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

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

- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- Usare la formattazione del paragrafo.
- Inserire elenchi puntati e/o numerati in un testo.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding)

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

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

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI I grado

AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

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

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA

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

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA di PRIMO GRADO

CLASSE PRIMA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	Utilizzare un motore di ricerca per trovare risorse adatte alle proprie necessità. Esplorare e navigare ambienti digitali semplici per raccogliere informazioni di base su argomenti scolastici.	Conoscere e accedere ai principali motori di ricerca e siti web utilizzando un dispositivo digitale. Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca) per svolgere ricerche guidate su semplici argomenti scolastici. Analizzare diverse tipologie di siti web (istituzionali, blog, enciclopedie online) e conoscere le strutture di base di un sito web (homepage, menu, collegamenti ipertestuali).
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.	Riconoscere contenuti chiaramente falsi o poco affidabili, come le fake news.	Conoscere le caratteristiche delle fake news e dei contenuti manipolati (es. titoli sensazionalistici, immagini fuori contesto). Saper riconoscere fonti autorevoli (istituzioni, università) rispetto a fonti non ufficiali o dubbie. Discussione guidata sulle modalità più comuni per capire se un'informazione online è vera o falsa con introduzione al concetto di fact-checking. Esercizi di identificazione di fatti e opinioni in brevi testi online.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	Organizzare dati e contenuti per archivarli e successivamente recuperarli. Comprendere l'importanza del backup dei dati.	Creazione e organizzazione di cartelle. Introduzione a un servizio di cloud storage e alle sue funzionalità di base. Utilizzo di software di videoscrittura per creare semplici documenti.

CLASSE PRIMA

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali.	Utilizzare consapevolmente le principali tecnologie digitali per comunicare e interagire in diversi contesti.	Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato)
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.	Condividere informazioni e risorse digitali in modo sicuro e responsabile, rispettando le diverse modalità e licenze.	Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti (testi, immagini, video). Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli. Caricare e condividere un documento su piattaforme designate (es. cloud scolastico, classe virtuale). Organizzare in cartelle i documenti per una gestione efficace.
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.	Comprendere i diritti e i doveri del cittadino digitale e partecipare attivamente alla vita online in modo consapevole e critico.	Riconoscere i comportamenti corretti e scorretti negli ambienti digitali. Comprendere il concetto di "impronta digitale" e riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. Riconoscere episodi di "Cyberbullismo" ed elaborare strategie di contrasto. Partecipare ad iniziative di sensibilizzazione sul Cyberbullismo (es: Generazioni Connesse). Comprendere l'importanza del rispetto della privacy online, propria e altrui. Generazioni Connesse)
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.	Utilizzare strumenti digitali per lavorare insieme ad altri, condividendo idee e risorse.	Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. Partecipare ad attività di scrittura collaborativa, con uso messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe

2.5 Netiquette.	Applicare le regole di comportamento online (netiquette) per una comunicazione rispettosa ed efficace.	virtuale. Utilizzare strumenti di comunicazione online per organizzare attività di gruppo (es. chat, forum). Comunicare correttamente nelle interazioni digitali, adattando il linguaggio al contesto e all'interlocutore. Comprendere l'importanza di un linguaggio rispettoso e inclusivo online. Evitare comportamenti dannosi o offensivi. Riconoscere e segnalare contenuti inappropriati.
2.6 Gestire l'identità digitale.	Comprendere e gestire la propria identità digitale in modo consapevole e responsabile.	Sapere che cos'è un'identità digitale e i suoi diversi aspetti (personale, sociale, scolastica). Riflettere sull'immagine di sé che si proietta online. Comprendere l'importanza di proteggere le proprie informazioni personali. Scegliere in modo consapevole quali informazioni condividere online e con chi. Essere consapevoli delle conseguenze a lungo termine delle proprie azioni online.

CLASSE PRIMA

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	Realizzare semplici prodotti digitali (testo, immagini, presentazioni) individualmente o in piccoli gruppi, seguendo modelli dati.	Usare strumenti digitali di base (es. PowerPoint, Canva, Google Slides) per creare presentazioni, documenti e poster digitali. Inserire testi, immagini, audio e video in un progetto multimediale semplice. Personalizzare graficamente i contenuti (scegliere layout, caratteri, colori).
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.	Progettare e realizzare prodotti tridimensionali attraverso l'utilizzo di strumenti di modellazione.	Progettare e/o realizzare oggetti con software specifici.
3.3 Copyright e licenze.	Modificare e combinare semplici elementi digitali (testi, immagini, suoni) per creare contenuti nuovi.	Tagliare, copiare e incollare parti di testo o immagini per comporre documenti originali. Integrare materiali trovati online all'interno di presentazioni o documenti, rispettando il senso logico. Utilizzare strumenti di editing base per modificare immagini (ritaglio, filtri semplici). Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto. Realizzare un filmato o cortometraggio con app o software online.
	Comprendere l'importanza di rispettare i diritti d'autore durante l'uso di materiali digitali (immagini, testi e contenuti online)	Riconoscere che testi, immagini e video online appartengono a qualcuno. Individuare materiali contrassegnati come "liberi da copyright" o "uso consentito". Ricerca di immagini con licenza Creative Commons usando filtri dei motori di ricerca. Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore.

3.4 Programmazione.	Comprendere il concetto base di istruzioni sequenziali e realizzare semplici comandi attraverso strumenti di coding visuale.	Creazione di una presentazione citando correttamente l'autore delle immagini utilizzate. Creare semplici storie animate o giochi usando piattaforme di coding a blocchi (Scratch, Code.org). Utilizzare programmi per realizzare semplici costruzioni geometriche (Geogebra)
----------------------------	---	--

CLASSE PRIMA

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
4.1 Proteggere i dispositivi.	Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo dei dispositivi digitali scolastici. Comprendere l'importanza di proteggere i dispositivi digitali da rischi fisici e virtuali.	Utilizzare correttamente dispositivi scolastici e personali (tablet, pc, LIM). Conoscere e ricordare le credenziali del proprio account istituzionale. Praticare semplici strategie di protezione (password sicura, logout).
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy.	Riconoscere l'importanza dei dati personali e proteggere la propria identità online.	Riconoscere dati personali sensibili.
4.3 Proteggere la salute e il benessere.	Riconoscere comportamenti digitali dannosi per la salute fisica e mentale.	Limitare il tempo davanti allo schermo. Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute psicofisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore) Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.
4.4 Proteggere l'ambiente.	Prendere coscienza dell'impatto ambientale delle tecnologie.	Usare correttamente dispositivi per ridurre sprechi energetici. Spegnerne dispositivi quando non servono.

CLASSE PRIMA

AREA DI COMPETENZA 5: SOLUZIONE DEI PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
5.1 Risolvere problemi tecnici.	Conoscere il funzionamento di base dei dispositivi digitali. Riconoscere e segnalare semplici problemi tecnici (es. connessione Wi-Fi assente, batteria scarica, blocco del dispositivo) usando termini appropriati.	Denominare e distinguere correttamente le principali parti hardware e software dei dispositivi. Accendere, spegnere e riavviare correttamente un dispositivo. Seguire semplici istruzioni per riavviare un dispositivo o riconnettersi alla rete.
5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche.	Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati	Conoscere le principali categorie di software: videoscrittura, presentazione, grafica, ricerca. Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adatti per un compito semplice (es: scrivere un testo vs disegnare).
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	Utilizzare in modo guidato strumenti digitali base per creare contenuti semplici e originali.	Realizzare presentazioni, collage, piccoli video utilizzando le funzioni principali di strumenti di presentazione (es: Canva, Google Slides).

CLASSI SECONDA E TERZA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	Effettuare ricerche tematiche utilizzando browser e motori di ricerca in modo autonomo.	Ricerca le informazioni, utilizzando parole chiave ed immagini oltre che filtri di ricerca semplici come tipo di contenuto (immagini, video, notizie) o intervallo di tempo (notizie recenti). Filtrare le informazioni ottenute dai diversi motori di ricerca, anche per mezzo delle estensioni del dominio e delle url.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.	Valutare in autonomia l'attendibilità e la pertinenza delle informazioni raccolte. Sviluppare un atteggiamento critico nei confronti dell'informazione online. Distinguere tra fatti, opinioni e teorie in un testo digitale per stabilirne l'attendibilità. Applicare criteri di valutazione di qualità delle fonti.	Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili. Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere. Utilizzare metodiche basilari di confronto ed analisi per mezzo di software/applicativi specifici basati su AI. Fact-checking di una notizia: analizzare una notizia trovata online, cercando fonti affidabili per verificarne la veridicità. Valutare siti web in base a criteri (autorevolezza, aggiornamento, obiettività, completezza). Confrontare materiali fotografici (ad esempio da GoogleEarth e/o da agenzie di stampa nazionali e internazionali) e informazioni scritte. Verificare la veridicità di notizie mediante l'AI (es. utilizzo di chatbot per confrontare fonti).
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	Utilizzare strumenti cloud per organizzare dati. Gestire in autonomia l'archiviazione e la condivisione dei contenuti.	Caricare, organizzare e condividere documenti su Google drive o piattaforme simili. Creare una struttura ordinata di cartelle e sottocartelle. Gestire versioni di documenti collaborativi. Creare backup dei materiali prodotti. Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...).

CLASSI SECONDA E TERZA

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE		
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali.	Utilizzare strumenti di comunicazione digitale (email, chat didattiche) in modo corretto, efficace e responsabile.	Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico. Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati).
2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.	Utilizzare strumenti digitali per condividere documenti e materiali digitali in sicurezza e rispettando le norme di copyright.	Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche) su piattaforme cloud (Google Drive, OneDrive). Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online.
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.	Riflettere sull'uso responsabile della rete e dei social network. Agire responsabilmente negli ambienti digitali promuovendo inclusione e rispetto.	Riconoscere comportamenti scorretti o discriminatori online e segnalarli. Promuovere atteggiamenti positivi nelle community digitali scolastiche. Discussione guidata su esempi di cyberbullismo e buone pratiche.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.	Utilizzare strumenti di collaborazione online per progetti scolastici.	Lavorare su documenti condivisi a più mani utilizzando strumenti collaborativi di base (es. Google Documenti).
2.5 Netiquette.	Applicare in autonomia un comportamento corretto, rispettoso ed efficace online.	Scrivere messaggi rispettosi e pertinenti. Evitare l'uso di linguaggio offensivo o ambiguo.
2.6 Gestire l'identità digitale.	Curare la propria presenza online in modo sicuro e consapevole.	Riflettere sulle informazioni personali che si condividono online. Gestire le impostazioni di privacy nei social e negli account digitali.

CLASSI SECONDA E TERZA

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	Creare contenuti digitali autonomamente integrando testi, immagini, audio. Progettare e realizzare contenuti digitali originali per diversi scopi (espositivi, narrativi, informativi).	Utilizzare diversi formati e applicazioni digitali per realizzare un prodotto coordinato (presentazioni, infografiche, podcast, mini-video). Integrare diversi tipi di media in un unico prodotto digitale.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.	Integrare contenuti provenienti da fonti diverse (testi, immagini, audio) in nuovi prodotti. Rielaborare criticamente contenuti digitali per crearne di nuovi con finalità comunicative efficaci.	Creare contenuti misti (testo, immagine, audio) armonizzandoli in un unico prodotto coerente. Utilizzare strumenti di editing intermedi per modificare contenuti (Canva, strumenti di Google). Adattare, sintetizzare e riorganizzare informazioni e media per diversi destinatari.
3.3 Copyright e licenze.	Applicare correttamente le regole fondamentali del copyright e delle licenze nelle proprie produzioni digitali.	Utilizzare piattaforme e archivi che offrono contenuti con licenza libera. Inserire sempre le attribuzioni richieste (nome autore, fonte, tipo di licenza). Distinguere i diversi tipi di licenze Creative Commons. Discussione in classe su casi reali di violazione del copyright (esempi famosi o casi scolastici).
3.4 Programmazione.	Sviluppare semplici progetti di coding che prevedano condizioni logiche e cicli ripetitivi.	Usare condizioni "se... allora" e cicli ("ripeti n volte", "per sempre") per controllare azioni nei progetti. Creazione di un gioco interattivo su Scratch. Analizzare un problema, progettare e programmare una soluzione semplice. Sperimentare applicativi per la progettazione assistita e per il controllo hardware, siti di realtà aumentata oltre che nuovi linguaggi

		di programmazione con funzioni di base.
--	--	---

CLASSI SECONDA E TERZA

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
4.1 Proteggere i dispositivi.	Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui.	Conoscere e ricordare le credenziali del proprio Account Configurare una password sicura su dispositivi personali. Cancellare la cronologia di ricerca e le credenziali sul dispositivo di utilizzo.
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy.	Applicare strategie per tutelare la propria privacy Gestire consapevolmente i propri dati personali online.	Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato Regolare le impostazioni di privacy su app e siti. Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy. Valutare rischi e conseguenze della condivisione di dati. Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.
4.3 Proteggere la salute e il benessere.	Adottare comportamenti equilibrati nell'uso delle tecnologie. Promuovere comportamenti responsabili per il benessere digitale proprio e altrui.	Riflettere e identificare semplici modi per evitare i rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.
4.4 Proteggere l'ambiente.	Adottare comportamenti sostenibili nell'uso della tecnologia.	Abilitare funzioni di risparmio energetico e riutilizzo dei dispositivi. Scegliere strumenti e comportamenti più sostenibili (cloud, stampa zero).

	Promuovere scelte digitali sostenibili a scuola e nella vita quotidiana.	Valutare l'impatto ambientale delle proprie scelte digitali.
--	--	--

CLASSI SECONDA E TERZA

AREA DI COMPETENZA 5: SOLUZIONE DEI PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' E CONOSCENZE
5.1 Risolvere problemi tecnici.	Individuare e risolvere in autonomia i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.	Applicare semplici procedure di troubleshooting: scollegare/ricollegare, controllare impostazioni base. Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. Utilizzare guide o tutorial per cercare soluzioni.
5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche.	Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati	Saper individuare gli strumenti più adatti a seconda delle necessità didattiche o creative. Analizzare un compito e scegliere tra app di editing, creazione, calcolo, presentazione. Cercare in autonomia nuove applicazioni o software. Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.	Sfruttare diverse tecnologie digitali per sviluppare soluzioni creative. Utilizzare strumenti di modellazione base (es: Tinkercad per 3D/SketchUp). Pianificare e realizzare progetti multimediali articolati (video, podcast, siti web base con Canva o Google Sites). Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.

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

- utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricavare informazioni, elaborare dati, testi e immagini, video e produrre artefatti digitali in diverse situazioni;
- utilizzare materiali digitali per l'apprendimento;
- utilizzare il PC, periferiche e programmi applicativi;
- utilizzare nuove applicazioni informatiche, esplorandone le funzioni e le potenzialità;
- utilizzare software offline e online per attività di Coding;
- utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago;
- riconoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
✓ Accede alla rete con l'aiuto del docente per ricavare informazioni. ✓ Scrive e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette. ✓ Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	✓ Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. ✓ Costruisce tabelle di dati. ✓ Accede alla rete per ricercare informazioni. ✓ Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	✓ Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle. ✓ Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli. ✓ Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricercare informazioni e inserire le proprie. ✓ Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	✓ Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. ✓ Sa utilizzare la rete per reperire informazioni. ✓ Organizza le informazioni in file, schemi, tabelle e 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, ...) evitandoli. ✓ Conosce le modalità di segnalazione di eventuali pericoli in rete.