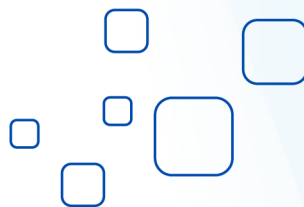


2025

CURRICULUM PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE



**ISTITUTO COMPRENSIVO
IC VIA TRIONFALE
ROMA**

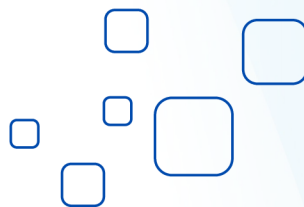


CURRICULUM PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

IC Via Trionfale

PREMESSA.....	3
FINALITÀ.....	3
DEFINIZIONE DI COMPETENZA.....	4
I DOCUMENTI EUROPEI DIG.COMP.2.2. E DIG.COMP.EDU.....	5
STRUTTURA.....	8
CONCLUSIONI.....	8
PRIMO BIENNIO.....	9
SECONDO BIENNIO.....	17
TERZO BIENNIO.....	25
QUARTO BIENNIO.....	33
RISORSE E CONTENUTI.....	41





PREMESSA

Il curricolo digitale dell'IC Via Trionfale Il Curriculum Digitale dell'Istituto Comprensivo [Nome dell'Istituto] nasce come strumento dinamico e condiviso per tradurre la visione educativa della scuola in percorsi concreti, inclusivi e orientati allo sviluppo delle competenze. In un contesto in continua evoluzione, il digitale non è solo tecnologia, ma ambiente di apprendimento, linguaggio espressivo e spazio di cittadinanza.

La nostra scuola si impegna a promuovere una cultura digitale consapevole, critica e creativa, capace di valorizzare le potenzialità di ogni studente e di favorire l'inclusione, la partecipazione e la costruzione del sé. Il curriculum digitale si intreccia con le dimensioni disciplinari, trasversali e relazionali, sostenendo l'innovazione didattica e la co-progettazione tra docenti, studenti e famiglie.

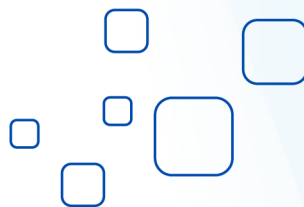
Attraverso l'integrazione delle tecnologie, la sperimentazione metodologica e l'attenzione ai nuovi ambienti di apprendimento, il nostro Istituto intende formare cittadini attivi, responsabili e competenti, capaci di abitare il presente e di immaginare il futuro.

FINALITÀ

Il curricolo mira a rispondere alle caratteristiche socio-culturali ed economiche del territorio in cui opera la scuola, delle esigenze degli studenti.

La dichiarazione dei principi pedagogici, etici e dei valori guideranno l'azione educativa della scuola nel rispetto della declinazione degli obiettivi di apprendimento previsti dalle Indicazioni Nazionali adattati alle specificità della scuola e dei suoi studenti. Le scelte metodologiche e didattiche mireranno a strategie didattiche privilegiate, delle metodologie innovative, dell'uso delle tecnologie, delle attività laboratoriali nella prospettiva inclusiva e orientativa. I percorsi didattici saranno pensati in forma trasversale e nella prospettiva intra-pluri-transdisciplinare per la promozione delle soft skills e delle competenze di cittadinanza.





DEFINIZIONE DI COMPETENZA

La Commissione Europea all'interno della Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente dichiara che "La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza) le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico."

Se ne evince che la competenza digitale permea tutte le discipline e si connota come fondamentale nell'arco della vita perché congiuntamente alle altre competenze trasversali e di cittadinanza permette l'allineamento tra mondo dell'istruzione e delle professioni (matching) .

Le proposte che saranno inserite non sono esaustive sul "come" la competenza può essere avviata, incrementata e agita perché solo attraverso la progettazione e la pratica didattica potranno essere esplorate nuove forme contestualizzate per raggiungere risultati attesi.

Il curriculum è progettato prevedendo un aggancio alle aree del DigComp2.2. come di seguito:

A - SICUREZZA

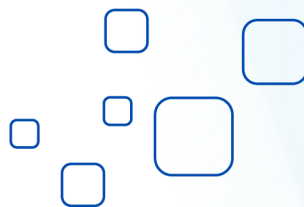
B - COMUNICAZIONE E LA COLLABORAZIONE

C - L'ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

D - LA CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

E - RISOLVERE PROBLEMI

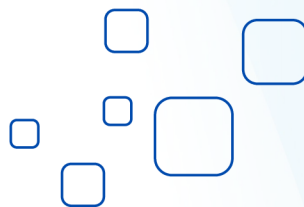




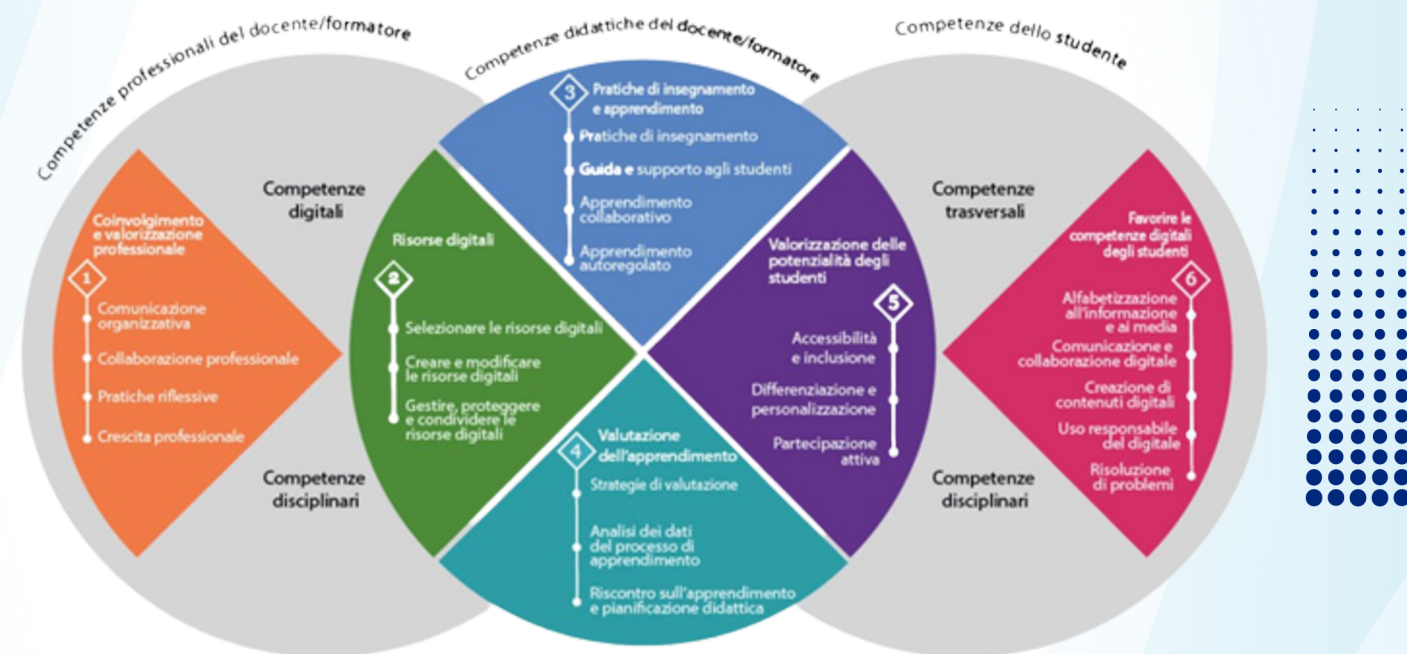
Si porta in evidenza come il DigComp 2.2 (Digital Competence Framework for Citizens) quadro delle competenze digitali per i cittadini, noto anche come DigComp, fornisce un linguaggio comune per identificare e descrivere le aree chiave delle competenze digitali. E' uno strumento a livello europeo che mira a migliorare le competenze digitali dei cittadini attraverso azioni di istruzione e formazione definendo 21 competenze agganciate ad ogni singola area e per la quale è prevista anche un livello di padronanza e uno scenario occupazionale.

AREE	COMPETENZE	LIVELLI DI PADRONANZA
L'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	Per i livelli di padronanza si rinvia la consultazione al documento dig.com 2.2.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 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 DIGITALI	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	
RISOLVERE PROBLEMI	5.1. Risolvere problemi tecnici 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4. Individuare i divari di competenze digitali	

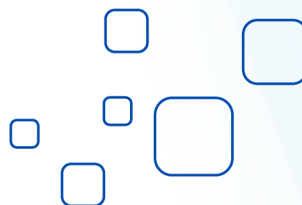




Il quadro DigCompEdu riflette gli sforzi condotti a livello internazionale per catturare e definire le competenze digitali specifiche dei docenti e dei formatori. Lo scopo è quello di fornire un quadro di riferimento a coloro che operano nel settore educativo e dell'alta formazione. Il quadro DigCompEdu si rivolge, in particolare, ai docenti e ai formatori di tutti gli ordini e gradi di istruzione (inclusa l'Università e l'educazione degli adulti) e della formazione professionale, compresi i contesti non-formali e i percorsi di educazione speciale e di istruzione inclusiva.

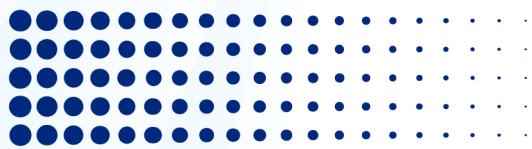


Il Dig.com.edu attraverso la progressione di livelli di padronanza offre la possibilità di avviare una fase di autovalutazione per meglio comprendere i fattori che caratterizzano l'acquisizione delle competenze digitali da parte del docente/formatore e promuovere la crescita professionale continua dei docenti e dei formatori. Ciascuna delle ventidue competenze include una breve descrizione della competenza stessa, integrata da alcuni esempi di attività tipiche. Il quadro comprende inoltre un modello di progressione che si articola in sei livelli di padronanza, includendo una rubrica di autovalutazione corredata da descrittori per ciascun livello di competenza e per meglio comprendere quanto sia stato raggiunto e quali potrebbero essere i passi successivi da intraprendere per sviluppare ulteriormente una specifica competenza.

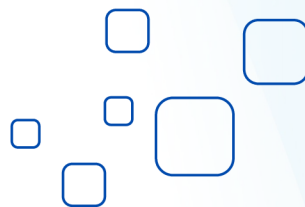


Pertanto, la scelta di accoppiare i livelli Dig CompEdu a quelli del Quadro QCER mira ad incoraggiare i docenti/formatori ad usare il quadro Dig CompEdu come strumento per la propria crescita professionale, includendo descrittori che motivano ad assumere ruoli diversi, dal Novizio (A1) al Pioniere (C2)m come da prospetto di seguito e che per maggior chiarezza si rimanda alla lettura del documento originale .





STRUTTURA



Il curriculum innovativo digitale dell'IC Via Trionfale accoglie l'impostazione per bienni dell'IPRASE nella prospettiva della competenza in progress e nell'ottica della continuità come il caso del terzo biennio che include le classi quinte e primo anno di scuola secondaria di I grado. Il curriculum si connota come un documento flessibile e orientativo, integrato di risorse utilizzate dai docenti in formazione o diffuso nelle buone pratiche, affinché la competenza digitale possa permeare ogni forma di pratica didattica nella dimensione interdisciplinare.

I bienni rispettano la seguente impostazione:

I BIENNIO (classe prima e seconda primaria)

II BINENNIO (classe terza e quarta primaria)

III BIENNIO (classe quinta e classe prima secondaria I grado)

IVBIENNIO (classe seconda e terza secondaria di I grado)

Alcune competenze ed alcune attività si ripetono tra aree all'interno dello stesso o di diverso biennio, perché nella competenza digitale non avrebbe senso una netta separazione tra le aree

Ogni biennio è abbinato ad uno specifico colore e la struttura è suddivisa in tre colonne con aree dedicate e che potranno essere aggiornate, modificate e integrate in itinere .

SVILUPPO DELLA
COMPETENZA

ATTIVITÀ
PROPOSTE

RISORSE
SUGGERITE

Anche in questo caso, l'intento è quello di suggerire un'ampia gamma di supporti operativi (software, app, materiali, esempi...) che aiutino i docenti a realizzare attività in classe.

CONCLUSIONI

Ci si auspica che il curriculum digitale possa essere un documento proiettato nel futuro nella dimensione orientativa e dinamica e capace di accogliere le future sfide ed evoluzioni tecnologiche che potranno essere sperimentate solo con l'impegno e l'aggiornamento continuo con una mentalità proattiva e orientata al digitale.



**PRIMO BIENNIO
SCUOLA PRIMARIA
CLASSI PRIMA E SECONDA**



CURRICULUM PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

**IC VIA TRIONFALE
ROMA**

PREREQUISITI



PREREQUISITI

Il curriculum verticale inizia dal primo biennio della scuola primaria, è dunque opportuno valutare le competenze digitali di base che i bambini dovrebbero aver acquisito. Tali competenze, sviluppate prevalentemente durante la prima infanzia attraverso esperienze di tipo familiare, non sono prerequisiti rigorosi ma abilità che possono variare significativamente da bambino a bambino.

Con il supporto di un adulto, si suggerisce di favorire nel bambino lo sviluppo delle seguenti abilità:

- Interazione con diversi dispositivi digitali (PC, tablet); Avvio e arresto di un dispositivo;
- Utilizzo delle icone su un dispositivo dotato di interfaccia touchscreen; Visualizzazione di immagini, animazioni e video;
- Esecuzione di semplici attività ludiche che stimolino le capacità logiche, linguistiche, matematiche e creative.



AREA DI COMPETENZA 1

ALFABETIZZAZIONE SU
INFORMAZIONE E DATIDESCRITTORI DI
COMPETENZA

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA
COMPETENZA

Le competenze digitali di base sono fondamentali per i bambini in età prescolare.

Con il supporto di un adulto, sono in grado di:

- Eseguire ricerche semplici in ambienti digitali offline.
- Accedere a risorse online e navigare tra i contenuti.

In autonomia e con un supporto adeguato, sono in grado di:

- Gestire file all'interno del dispositivo.

ATTIVITÀ
PROPOSTE

- Saper accendere, riavviare, spegnere un computer, tablet o qualsiasi device sui generis
- Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi.
- Individuare una cartella sul dispositivo, ed esplorare il contenuto.
- Individuare i principali programmi/app di visualizzazione video.
- Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato.
- Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo).
- Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte.
- Ritrovare file archiviati.
- Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.

RISORSE
SUGGERITE

Le parti del computer

Accendere e spegnere il computer

Accendere e spegnere il pc; il desktop

Il mouse e la tastiera

Scrivere con la tastiera



AREA DI COMPETENZA 2

COMUNICAZIONE E
COLLABORAZIONEDESCRITTORI DI
COMPETENZA

2.1 Interagire con gli altri
attraverso le tecnologie
digitali

2.2 Collaborare attraverso
le tecnologie digitali

2.3 Netiquette

SVILUPPO DELLA
COMPETENZA

A livello iniziale e con il supporto
di qualcun altro, riesco a:

- Impiegare tecnologie digitali di base per comunicare in contesti sicuri;
- Essere consapevole dell'importanza di usare un linguaggio appropriato e rispettoso online (Netiquette).

ATTIVITÀ
PROPOSTE

- Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola.
- Leggere racconti/intrattenimento, mettere in scena il classico gioco del "telefono senza fili" prima con la trasmissione di messaggi verbali e poi scritti, lavorare in gruppo per identificare le modalità più efficaci per inviare un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro per chi lo riceve, e infine redigere messaggi/email seguendo le modalità corrette concordate, per poi discuterle insieme in una revisione tra pari.
- Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto).
- Collaborare in gruppo nelle diverse materie, identificare e svolgere i principali ruoli e responsabilità, rispettando gli altri membri del team, utilizzando la piattaforma scolastica, sia in presenza che online.

RISORSE
SUGGERITE

Utilizzo di piattaforme
collaborative online:

- Google Workspace per la scuola
- Office 365 Education
- ClassDojo
- La Digitale



AREA DI COMPETENZA 3

COSTRUZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A un livello base, autonomamente o con il supporto necessario, sono capace di:

- Creare e modificare contenuti elementari in formati semplici;
- Scegliere il modo più adatto per esprimersi attraverso strumenti digitali di base;
- Individuare strategie per modificare, migliorare e combinare contenuti e informazioni al fine di generarne di nuovi e originali;
- Seguire e mettere in pratica semplici istruzioni, sia offline che digitalmente, per risolvere un problema elementare o completare un'attività;
- Riconoscere un collegamento multimediale e utilizzarlo per portare a termine un compito.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Realizzare un cartello da esporre in aula con le componenti dei dispositivi utilizzati, in modo che le informazioni siano sempre chiare e accessibili agli studenti.
- Utilizzare giochi didattici con funzione di drag and drop (primo anno) e successivamente integrare giochi che richiedano anche l'inserimento di testo (fine primo biennio).
- Completare un test a riempimento inserendo le parole mancanti (attività in lingua straniera o in un'altra materia).
- Realizzare un disegno utilizzando un software o un'app di grafica.
- Creare un documento con un programma di videoscrittura, sia tramite software installato localmente che con un'applicazione online.
- ATTIVITÀ UNPLUGGED: Smontare oggetti e manufatti in componenti per poi riassemblarli; seguire sequenze di istruzioni e crearne di proprie in un ordine specifico; impiegare codici e simboli.
- Disporre in ordine cronologico una serie di istruzioni per completare un'attività.
- Comprendere e applicare istruzioni basate su una codifica condivisa.
- Svolgere attività con reticoli.

RISORSE SUGGERITE

- Disegnare con il computer con paint
- Creare semplici animazioni con ABCya Animate Meta: animare disegni dei bambini
- QuickDraw Google
- Wardwall
- Learningapp
- TinyTap - Tutorial TinyTap
- Educaplay
- Zaplay code
- Attività sui reticoli
- PixilArt
- Codeweek
- Creare melodie e canti Suno, Udio
- Creare immagini Midjourney, Stable, Diffusion Ideogram, Flux, Leonardo
- Soluzioni digitalieducative per studenti mozaweb
- Trasformare video in lezioni EDpuzzle
- Realizzare puzzle digitali-Jigsawplanet
- Giochi educativi IA - Magicschool



AREA DI COMPETENZA 4

SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere la salute e il benessere

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

Con un supporto iniziale, sono in grado di:

- Trovare metodi semplici per salvaguardare i miei dispositivi e i contenuti digitali;
- Conoscere, mettere in pratica e seguire le regole di base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;
- Identificare situazioni pericolose in vari contesti (casa, scuola, strada...);
- Riconoscere le persone a cui chiedere aiuto in caso di pericolo;
- Applicare regole per la mia sicurezza e quella degli altri;
- Individuare le informazioni personali di base nel mondo digitale;
- Esprimere e spiegare le mie preferenze riguardo a programmi e videogiochi

ATTIVITÀ PROPOSTE

Accesso sicuro all'ambiente digitale scolastico:

- Con l'assistenza di un adulto, imparare a utilizzare l'account fornito dalla scuola.
- Salvare le credenziali di accesso in modo sicuro sul dispositivo per un accesso rapido.
- Utilizzare l'account per entrare nella piattaforma didattica online.

Consapevolezza dei pericoli:

- Parlare di situazioni potenzialmente pericolose che possono verificarsi a casa o a scuola.
- Creare un disegno che rappresenti un evento pericoloso.
- Inventare una storia e identificare le emozioni provate dai personaggi e i loro ruoli nell'evento di pericolo.

Identità digitale e rappresentazione:

- Creare una carta d'identità, indicando le informazioni personali essenziali.
- Disegnare a mano un avatar o crearne uno utilizzando un'applicazione digitale.
- Progettare una mascherina che corrisponda all'avatar, da utilizzare durante registrazioni video o scatti fotografici.

Uso consapevole dei media:

- Analizzare le attività svolte durante la giornata, anche attraverso semplici grafici, prestando attenzione al tempo dedicato ai media digitali. Esplorare le emozioni e gli stati d'animo provati durante l'utilizzo di videogiochi o la visione di cartoni animati.
- Attività ludiche per riconoscere le differenze tra le emozioni del mondo virtuale e quelle del mondo reale.

RISORSE SUGGERITE

- Disegnare il proprio Avatar su carta – creare unAvatar
- Digiface
- Pixton - foto di classe con avatar
- Fermati e pensa online
- Privacy online per i bambini
- Interland_avventure digitali
- Il gioco delle emozioni



AREA DI COMPETENZA 5

RISOLVERE
PROBLEMIDESCRITTORI DI
COMPETENZA

5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi).

SVILUPPO DELLA
COMPETENZA

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

- identificare i dispositivi e le loro componenti principali;
- utilizzare i dispositivi attraverso le loro funzioni fondamentali, sia in modo indipendente che con il supporto necessario."

ATTIVITA
PROPOSTE

- Gestire l'accensione e lo spegnimento di dispositivi informatici comuni (pc, portatili, tablet).
- Utilizzare tastiera e mouse per l'immissione di dati.
- Interagire con dispositivi digitali interattivi (LIM, monitor touch screen) in contesti didattici, con supporto del docente."

RISORSE
SUGGERITE

- Le parti del computer
- Accendere e spegnere il computer
- Le parti del computer esercitazione
- Accendere e spegnere il pc;
- Il mouse e la tastiera
- Le parti del computer e le sue funzioni

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

A1

A un livello iniziale e con il supporto di qualcuno, sono capace di:

reperire dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca semplice in ambienti digitali offline; comprendere come accedere a dati, informazioni e contenuti online e muovermi al loro interno.

A un livello base, in autonomia e con un adeguato supporto se necessario, sono capace di: individuare e gestire file all'interno del dispositivo.

A2

A un livello iniziale e con l'aiuto di qualcuno, sono capace di: utilizzare strumenti digitali di base per interagire in spazi sicuri; comprendere l'importanza di usare parole e comportamenti adeguati online (Netiquette).

A3

A un livello base, in autonomia o con il supporto necessario, sono capace di: creare e modificare contenuti semplici in formati elementari; scegliere il modo in cui esprimermi attraverso strumenti digitali essenziali;

individuare modalità per modificare, migliorare e integrare contenuti e informazioni, dando vita a nuove idee originali;

seguire ed eseguire istruzioni di base, sia offline che in modalità digitale, per risolvere un problema semplice o completare un'attività; riconoscere un collegamento multimediale e utilizzarlo per portare a termine un compito.

A4

A un livello iniziale e con il supporto di qualcuno, sono capace di:

individuare semplici strategie per proteggere i miei dispositivi e i contenuti digitali;

conoscere, provare e rispettare le prime regole fondamentali per l'uso delle aule e dei dispositivi; identificare situazioni di potenziale rischio in diversi contesti(casa, scuola, strada...);

riconoscere le persone di riferimento a cui rivolgersi in caso di pericolo; applicare e sperimentare norme di sicurezza per me stesso e per gli altri; distinguere le informazioni personali di base

in ambiente digitale; indicare e spiegare i programmi e i videogiochi che preferisco

A5

A un livello base, in autonomia o con il supporto necessario, sono capace di: riconoscere i dispositivi digitali e le loro componenti principali;

utilizzare i dispositivi eseguendo le funzioni essenziali

**SECONDO BIENNIO
SCUOLA PRIMARIA
CLASSI TERZA E QUARTA**



CURRICULUM PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

**IC VIA TRIONFALE
ROMA**

PREREQUISITI

(CORRISPONDONO AI TRAGUARDI DEL PRIMO BIENNIO)



PREREQUISITI

A1

A un livello iniziale e con il supporto di qualcuno, sono capace di:

reperire dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca semplice in ambienti digitali offline; comprendere come accedere a dati, informazioni e contenuti online e muovermi al loro interno.

A un livello base, in autonomia e con un adeguato supporto se necessario, sono capace di: individuare e gestire file all'interno del dispositivo.

A2

A un livello iniziale e con l'aiuto di qualcuno, sono capace di: utilizzare strumenti digitali di base per interagire in spazi sicuri; comprendere l'importanza di usare parole e comportamenti adeguati online (Netiquette).

A3

A un livello base, in autonomia o con il supporto necessario, sono capace di: creare e modificare contenuti semplici in formati elementari; scegliere il modo in cui esprimermi attraverso strumenti digitali essenziali;

individuare modalità per modificare, migliorare e integrare contenuti e informazioni, dando vita a nuove idee originali;

seguire ed eseguire istruzioni di base, sia offline che in modalità digitale, per risolvere un problema semplice o completare un'attività; riconoscere un collegamento multimediale e utilizzarlo per portare a termine un compito.

A4

A un livello iniziale e con il supporto di qualcuno, sono capace di:

individuare semplici strategie per proteggere i miei dispositivi e i contenuti digitali;

conoscere, provare e rispettare le prime regole fondamentali per l'uso delle aule e dei dispositivi; identificare situazioni di potenziale rischio in diversi contesti(casa, scuola, strada...);

riconoscere le persone di riferimento a cui rivolgersi in caso di pericolo; applicare e sperimentare norme di sicurezza per me stesso e per gli altri; distinguere le informazioni personali di base

in ambiente digitale; indicare e spiegare i programmi e i videogiochi che preferisco

A5

A un livello base, in autonomia o con il supporto necessario, sono capace di: riconoscere i dispositivi digitali e le loro componenti principali;

utilizzare i dispositivi eseguendo le funzioni essenziali



AREA DI COMPETENZA 1

ALFABETIZZAZIONE SU
INFORMAZIONE E DATIDESCRITTORI DI
COMPETENZA

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA
COMPETENZA

A un livello iniziale, in autonomia o con il supporto adeguato se necessario, sono capace di:

- comunicare le mie esigenze nella ricerca di informazioni;
- reperire dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca semplice in ambienti digitali, sia offline che online;
- utilizzare una terminologia di base specifica;
- comprendere in che modo le informazioni vengono memorizzate su diversi dispositivi o servizi;
- organizzare, archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti negli spazi digitali;
- seguire la procedura per salvare un documento all'interno di una cartella con un nome specifico;
- avviare il processo di stampa di un documento.

ATTIVITÀ
PROPOSTE

- Iniziare a familiarizzare con l'uso di un motore di ricerca.
- Riconoscere i principali programmi disponibili.
- Localizzare una cartella sul desktop di un computer, accedervi e visualizzarne il contenuto.
- Seguire correttamente le procedure per aprire un file (come una foto o un documento), gestirlo, organizzarne l'archiviazione, scaricarlo, salvarlo e procedere con la stampa.

RISORSE
SUGGERITE

- Gestire la ricerca in rete con i bambini
- Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per bambini
- Tutorial o mini-guide per imparare le procedure: Learningapps
- Ti presento Windows (Edscuola)
- Giocosu file e cartelle (Wordwall)
- Internet e ricerche in rete



AREA DI COMPETENZA 2

COMUNICAZIONE E
COLLABORAZIONEDESCRITTORI DI
COMPETENZA

**2.1 Interagire con gli altri
attraverso le tecnologie
digitali**

**2.2 Collaborare attraverso
le tecnologie digitali**

2.3 Netiquette

2.4 Gestire l'identità digitale

SVILUPPO DELLA
COMPETENZA

A un livello iniziale, in autonomia o con il supporto necessario, sono capace di:

- distinguere le diverse modalità di comunicazione (chiamata telefonica, messaggi di testo, messaggi vocali, comunicazioni via web...);
- riconoscere le varie tipologie di comunicazione (formale e informale) e il linguaggio appropriato da utilizzare in ciascun contesto;
- identificare i diversi strumenti di comunicazione digitale (ad esempio, e-mail, chat, videoconferenze, SMS, messaggi online...);
- comprendere gli elementi fondamentali di una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- interagire in modo corretto nei contesti digitali;
- riconoscere come la collaborazione possa favorire la creazione di nuovi contenuti.

ATTIVITÀ
PROPOSTE

- Approfondire l'utilizzo della piattaforma adottata a scuola (consultare le risorse per conoscere le principali proposte).
- Sfruttare gli strumenti digitali essenziali per la comunicazione sulla piattaforma (e-mail, aula virtuale, applicazioni...).
- Condividere documenti monitorando le modifiche apportate e i commenti inseriti.
- Comprendere l'importanza dell'interazione sulla piattaforma, sia in presenza che a distanza.
- Usare applicazioni online per elaborare dati con fogli di calcolo, scrivere e collaborare alla stesura di testi, nonché creare materiali digitali come grafiche, video e presentazioni.
- Lavorare con lavagne digitali e bacheche virtuali.
- Applicare le regole della netiquette nei contesti di comunicazione e condivisione online

RISORSE
SUGGERITE

Utilizzo di piattaforme collaborative online:

- Office 365 Education
- WeSchool Class
- Dojo La Digitale

Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure:

- La comunicazione on line

L'e-mail spiegata ai bambini
Lavagne collaborative:

- Weje Excalidraw
- Fastboard Miro
- Whiteboard Linoit
- Padlet
- Digidoc



AREA DI COMPETENZA 3

COSTRUZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A un livello base, in autonomia o con il supporto adeguato quando necessario, sono capaci di:

- riconoscere quale software o applicazione (tra quelli che conosco) sia più adatto al tipo di contenuto che voglio realizzare;
- utilizzare alcuni programmi o applicazioni per creare contenuti digitali, come documenti di testo, fogli di calcolo, presentazioni e mappe;
- applicare le principali regole di formattazione del testo (spaziature, allineamento, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- progettare e organizzare la struttura di una presentazione affinché sia chiara ed efficace;
- completare una presentazione multimediale partendo da un modello predefinito;
- suddividere un problema in sotto-problemi e scrivere semplici algoritmi
- individuare ed eseguire istruzioni di base, sia senza strumenti digitali (unplugged) che con l'uso di dispositivi, per risolvere un problema o svolgere un compito semplice

ATTIVITÀ PROPOSTE

Redigere in formato digitale un dialogo inventato.

- Scrivere un racconto in italiano in modo collaborativo utilizzando applicazioni di scrittura online.
- Convertire un racconto in un fumetto tramite app online.
- Pianificare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire testi e contenuti multimediali.
- Completare una breve presentazione utilizzando modelli preimpostati.
- Realizzare una presentazione sul contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe.
- Codificare e decodificare istruzioni fornite attraverso strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante.
- Scrivere ed eseguire semplici istruzioni sia con materiali e strumenti unplugged sia attraverso dispositivi digitali, come PC, tablet, robot e software di programmazione
- Eseguire esercitazioni online utilizzando un set limitato di comandi.

RISORSE SUGGERITE

Creazione di contenuti:

- Animaker
- Story jumper
- Book creator
- Ourbox
- Storyboard That
- Usare Storyboard per creare fumetti
- Google Presentazioni
- Power Point
- Canva

Approfondimento sul Webquest come strategia didattica:

- Generatore online di Webquest
- Esempio Webquest sulla fiaba (cl.3^scuola primaria)
- Learningapps

Creare contenuti sotto forma di gioco:

- TinyTap - Tutorial TinyTap
- Blooket
- Giochi di CodyRoby e varianti
- Blockly Games
- CS Unplugged
- Code.org
- Codeweek
- Scratch
- MBlock
- Micro:bit
- Creare melodie e canti Suno, Udio
- Creare immagini Midjourney, Stable, Diffusion Ideogram, Flux, Leonardo
- Soluzioni digitali educative per studenti mozaeweb
- Trasformare video in lezioni EDpuzzle
- Realizzare puzzle digitali -Jigsawplanet
- Giochi educativi IA - Magicschool



AREA DI COMPETENZA 4

SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere la salute e il benessere

4.3 Proteggere la salute e il benessere

4.4 Proteggere l'ambiente

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A un livello base, in modo autonomo o con il supporto necessario, sono capace di:

- riconoscere l'esistenza di diversi rischi legati all'uso delle tecnologie;
- comprendere che molti servizi interattivi raccolgono informazioni su di me per personalizzare la pubblicità in modo più o meno evidente;
- fare un uso consapevole degli strumenti, riducendo i pericoli;
- rispettare i miei diritti e quelli degli altri nell'uso delle tecnologie;
- gestire con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola; salvaguardare il dispositivo in uso e i contenuti digitali.
- Essere consapevole che le informazioni sulla mia identità digitale potrebbero essere o meno condivise con soggetti terzi.
- Usare le tecnologie digitali riconoscendo i principali rischi per la salute e le minacce più comuni al benessere fisico e mentale (ansia, paura, insonnia, stress mentale).
- Avere consapevolezza della necessità di proteggere me stesso e gli altri da eventuali pericoli negli spazi digitali (ad esempio, cyberbullismo o utilizzo improprio dei dati personali) e, se necessario, chiedere supporto.
- Esprimere emozioni e stati d'animo mentre gioco ai videogiochi o guardo un cartone animato.
- Conoscere gli effetti di un uso prolungato delle tecnologie e i fattori che possono generare dipendenza

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Esplorare e consultare i termini di servizio delle piattaforme online.
- Creare password robuste utilizzando numeri, lettere maiuscole e minuscole, simboli e conservarle in modo sicuro.
- Conoscere e rispettare le normative relative alle strutture, ai servizi e agli strumenti scolastici.
- Accedere al proprio account su ogni dispositivo scolastico seguendo correttamente le procedure di accesso e disconnessione.
- Comprendere l'importanza dei dati personali e adottare misure per proteggerli.
- Rappresentare le attività quotidiane e analizzare i momenti dedicati all'uso dei media per imparare a gestire il tempo trascorso sui dispositivi digitali.
- Identificare i programmi e i videogiochi preferiti attraverso grafici e istogrammi per riflettere su quelli più appropriati.
- Creare una narrazione che evidenzi l'importanza essenziale della protezione dai pericoli online, utilizzando lo Storytelling per drammatizzare situazioni legate al cyberbullismo.
- Accompagnare gli studenti nella comprensione della differenza tra mondo virtuale e realtà concreta, esplorando gli ambienti digitali e i loro abitanti, in linea con i temi dell'Educazione civica e della cittadinanza. Adottare posture corrette durante l'uso dei dispositivi: mantenere una giusta distanza dallo schermo e una posizione adeguata sulla sedia.

RISORSE SUGGERITE

- Alla scoperta del web (Interland)
- Alla scoperta di Internet Internetopoli gioco
- Cos'è Internet esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix
- Il potere delle parole percorso educativo- cyberbullismo
- Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia
- Segui le tracce digitali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia
- L'impronta digitale nel web; le idee di bambini su educaredigitale.it

Siti utili:

- Materiali didattici- Ludoteca del Registro.it
- Home -EducareDigitale.it
- I video tutorial di Parole O_Stili | Smile& Learn (paroleostili.it)
- FUNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee

Kit di materiali per attività laboratoriali come Lego Storytelling + il software StoryVisualizer (tutorial)

Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi online



AREA DI COMPETENZA 5

RISOLVERE
PROBLEMIDESCRITTORI DI
COMPETENZA5.1 Risolvere problemi
tecniciSVILUPPO DELLA
COMPETENZA

A un livello elementare, in modo autonomo o con un adeguato supporto quando necessario, sono capaci di:

- riconoscere piccoli problemi tecnici nell'uso dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- trovare soluzioni semplici per risolverli.

ATTIVITÀ
PROPOSTE

- Riconoscere e nominare correttamente le componenti hardware, le periferiche più comuni, i file, le cartelle, le icone e i programmi.
- Controllare le reti Wi-Fi disponibili e connettersi a quella più appropriata.
- Selezionare le opzioni per spegnere il sistema (spegni, aggiorna e spegni, aggiorna e riavvia).
- Utilizzare piattaforme Cloud per salvare file, condividere cartelle e documenti, gestendo i permessi di condivisione.

RISORSE
SUGGERITE

- Il gioco della rete
- Computer: hardware
- Come si apre una cartella
- Escape room

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO



TRAGUARDI DI
COMPETENZA AL
TERMINE DEL
PRIMO BIENNIO

A1

A un livello iniziale e con il supporto di qualcuno, sono capace di:

reperire dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca semplice in ambienti digitali offline; comprendere come accedere a dati, informazioni e contenuti online e muovermi al loro interno.

A un livello base, in autonomia e con un adeguato supporto se necessario, sono capace di: individuare e gestire file all'interno del dispositivo.

A2

A un livello iniziale e con l'aiuto di qualcuno, sono capace di: utilizzare strumenti digitali di base per interagire in spazi sicuri; comprendere l'importanza di usare parole e comportamenti adeguati online (Netiquette).

A3

A un livello base, in autonomia o con il supporto necessario, sono capace di: creare e modificare contenuti semplici in formati elementari;

scegliere il modo in cui esprimersi attraverso strumenti digitali essenziali;

individuare modalità per modificare, migliorare e integrare contenuti e informazioni, dando vita a nuove idee originali;

seguire ed eseguire istruzioni di base, sia offline che in modalità digitale, per risolvere un problema semplice o completare un'attività; riconoscere un collegamento multimediale e utilizzarlo per portare a termine un compito.

A4

A un livello iniziale e con il supporto di qualcuno, sono capace di:

individuare semplici strategie per proteggere i miei dispositivi e i contenuti digitali;

conoscere, provare e rispettare le prime regole fondamentali per l'uso delle aule e dei dispositivi; identificare situazioni di potenziale rischio in diversi contesti(casa, scuola, strada...);

riconoscere le persone di riferimento a cui rivolgersi in caso di pericolo; applicare e sperimentare norme di sicurezza per me stesso e per gli altri; distinguere le informazioni personali di base in ambiente digitale; indicare e spiegare i programmi e i videogiochi che preferisco

A5

A un livello base, in autonomia o con il supporto necessario, sono capace di: riconoscere i dispositivi digitali e le loro componenti principali;

utilizzare i dispositivi eseguendo le funzioni essenziali

SECONDO BIENNIO
SCUOLA PRIMARIA
CLASSI QUINTA SP E PRIMA SSPG



CURRICULUM PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

IC VIA TRIONFALE
ROMA

PREREQUISITI

(CORRISPONDONO AI TRAGUARDI DEL PRIMO BIENNIO)



PREREQUISITI

A1

A un livello iniziale e con il supporto di qualcuno, sono capace di:

reperire dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca semplice in ambienti digitali offline; comprendere come accedere a dati, informazioni e contenuti online e muovermi al loro interno.

A un livello base, in autonomia e con un adeguato supporto se necessario, sono capace di: individuare e gestire file all'interno del dispositivo.

A2

A un livello iniziale e con l'aiuto di qualcuno, sono capace di: utilizzare strumenti digitali di base per interagire in spazi sicuri;

comprendere l'importanza di usare parole e comportamenti adeguati online (Netiquette).

A3

A un livello base, in autonomia o con il supporto necessario, sono capace di: creare e modificare contenuti semplici in formati elementari;

scegliere il modo in cui esprimersi attraverso strumenti digitali essenziali;

individuare modalità per modificare, migliorare e integrare contenuti e informazioni, dando vita a nuove idee originali;

seguire ed eseguire istruzioni di base, sia offline che in modalità digitale, per risolvere un problema semplice o completare un'attività; riconoscere un collegamento multimediale e utilizzarlo per portare a termine un compito.

A4

A un livello iniziale e con il supporto di qualcuno, sono capace di:

individuare semplici strategie per proteggere i miei dispositivi e i contenuti digitali;

conoscere, provare e rispettare le prime regole fondamentali per l'uso delle aule e dei dispositivi; identificare situazioni di potenziale rischio in diversi contesti(casa, scuola, strada...);

riconoscere le persone di riferimento a cui rivolgersi in caso di pericolo; applicare e sperimentare norme di sicurezza per me stesso e per gli altri; distinguere le informazioni personali di base in ambiente digitale; indicare e spiegare i programmi e i videogiochi che preferisco

A5

A un livello base, in autonomia o con il supporto necessario, sono capace di: riconoscere i dispositivi digitali e le loro componenti principali;

utilizzare i dispositivi eseguendo le funzioni essenziali



AREA DI COMPETENZA 1

ALFABETIZZAZIONE SU
INFORMAZIONE E DATIDESCRITTORI DI
COMPETENZA

1.1 Esplorare, cercare e selezionare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Organizzare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA
COMPETENZA

A un livello base, in modo autonomo o con il supporto necessario, sono capace di:

- effettuare ricerche mirate per trovare dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;
- accedere e navigare tra dati e informazioni in modo consapevole;
- conoscere e applicare strategie di ricerca strutturate e sistematiche;
- analizzare e valutare dati, informazioni, siti web e pagine online;
- distinguere tra informazioni affidabili e non affidabili (fake news, bufale), separando fatti, opinioni e teorie

ATTIVITÀ
PROPOSTE

- Cercare informazioni seguendo le indicazioni del docente o in base alle proprie esigenze di ricerca.
- Riconoscere i principali domini web (es. .it, .gov, .com, .edu) e selezionare fonti affidabili e aggiornate.
- Redigere una sitografia e una bibliografia per documentare le ricerche svolte.
- Applicare strategie efficaci per la ricerca di informazioni, come l'uso di parole chiave, la barra degli strumenti del browser, la ricerca avanzata e gli operatori booleani.
- Sfruttare applicazioni online per organizzare e salvare siti web di interesse (es. Pearltrees, Padlet).
- Partecipare ad attività e giochi per migliorare le capacità di ricerca e valutare l'attendibilità delle informazioni trovate.

RISORSE
SUGGERITE

- Motori di ricerca da Generazioni Connesse
- Video Ricerca in Rete
- Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior
- Pearltrees Padlet
- Internetopoli
- Fake News da Generazioni Connesse
- Il decalogo delle Fake news
- Mappa Bufalee Fake News di Patrizia Vayola
- Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti)

**AREA DI COMPETENZA 2****COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE****DESCRIPTORI DI COMPETENZA**

2.1 Comunicare utilizzando le tecnologie digitali

2.2 Diffondere e scambiare informazioni tramite strumenti digitali

2.3 Partecipare attivamente alla cittadinanza digitale

2.4 Lavorare in collaborazione attraverso strumenti digitali

2.5 Rispettare le regole di comportamento online (Netiquette)

2.6 Gestire e tutelare la propria identità digitale

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A un livello base, in autonomia o con il supporto necessario, sono capace di:

- comprendere il significato di identità digitale;
- utilizzare le tecnologie digitali più comuni per comunicare;
- scegliere il mezzo di comunicazione digitale più appropriato in base al contesto;
- conoscere le modalità e le regole per la condivisione dei contenuti online;
- interagire in modo corretto nelle comunicazioni digitali.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Creare un avatar per simulare un'identità digitale.
- Analizzare le tracce lasciate online da un'identità digitale e i relativi rischi.
- Esplorare le funzionalità di condivisione e collaborazione offerte dal sistema cloud scolastico.
- Comporre e inviare email complete dall'account scolastico a docenti e compagni, includendo destinatario, oggetto, testo e allegati.
- Svolgere attività interdisciplinari che prevedano scrittura collaborativa, utilizzo di commenti e revisioni su documenti condivisi e invio tramite piattaforme didattiche virtuali.
- Salvare sul proprio dispositivo documenti di vari formati ricevuti come allegati di posta elettronica, organizzandoli in modo ordinato.
- Caricare e condividere un file creato tramite applicazioni online o sul proprio computer con una o più persone.
- Strutturare i documenti presenti nel cloud o sul dispositivo in cartelle ben organizzate.
- Collaborare individualmente o in gruppo, sia in presenza che a distanza, in tempo reale o in momenti diversi, su documenti digitali condivisi da docenti o compagni.

RISORSE SUGGERITE

Utilizzo di piattaforme collaborative online:

- Google Workspace per la scuola
- Office 365 Education
- WeSchool
- La Digitale
- Bencivenni - videotutorial Drive
- Dati personali e altri dati
- Foto di classe con avatar
- Segui le tracce digitali
- Focus on - Netiquette



AREA DI COMPETENZA 3

COSTRUZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

3.1 Creare e sviluppare contenuti digitali

3.2 Modificare e combinare contenuti digitali

3.3 Conoscere il copyright e le diverse tipologie di licenze

3.4 Apprendere i principi della programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A livello base, in autonomia e affrontando semplici difficoltà, sono capace di:

- Creare contenuti multimediali di diversa tipologia in modo individuale.
- Sviluppare contenuti multimediali collaborando con altri.
- Dare e comprendere istruzioni seguendo una codifica predefinita.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Selezionare e utilizzare materiali provenienti da diverse fonti (ad esempio ricerche online) e in vari formati (documenti, immagini digitali, video, audio, clip art...) per creare contenuti multimediali (presentazioni, documenti, infografiche, poster, podcast...), sia in locale che in cloud.
- Redigere digitalmente un dialogo e convertirlo in un'animazione.
- Creare una presentazione multimediale partendo da modelli predefiniti (template), curando sia il contenuto che l'aspetto grafico.
- Montare un video utilizzando software o applicazioni online, combinando diversi materiali digitali.
- Collaborare alla scrittura di documenti online, sfruttando funzioni di modifica diretta e commenti.
- Produrre narrazioni digitali (storytelling). Comporre musica utilizzando Garage Band o applicazioni simili che riproducono strumenti, ritmi e spartiti.
- Applicare strategie di ricerca, copia/incolla e modifica delle immagini rispettando le normative sul diritto d'autore.
- Utilizzare ambienti di programmazione come Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego o altri strumenti analoghi per:
- sperimentare semplici funzionalità robotiche; creare storie animate in cui i personaggi interagiscono tramite dialoghi e cambi di sfondo sincronizzati;
- svolgere attività legate alla geometria; comporre brani musicali.

RISORSE SUGGERITE

Creazione di contenuti:

- Animaker Storyjumper Book creator
- Ourbox Storyboard That
- Usare Storyboard per creare fumetti Google
- Presentazioni Power Point Canva
- Creare infografiche con Genially
- Esempio UDL Storytelling
- Raccontare o documentare creando video con Adobe Express
- Simulare intervista ad un personaggio famoso con SpeakPic (su mobile): lavoro a coppie con immagini (anche fumetti) e registrazioni delle due voci.
- Usare Chat-Animator, TextingStory o Tols.io per scrivere interviste impossibili usando sistemi di messaggistica
- FlipAnim - creare animazioni online
- Aggie - disegnare in maniera collaborativa
- Geogebra - Programma di algebra con rappresent. grafiche
- LEGO® Education Professional Development (link di accesso alla piattaforma di e learning per docenti, con mini-corsi sulla filosofia e sulla didattica con i Lego e con lezioni pronte con i kit LEGO BRIQ e LEGO SPIKE)
- Piani di lezione con i prodotti LEGO First Lego League
- Kids Game Jam
- Micro:Bit Pagina dei progetti
- Creare melodie e canti Suno, Udio
- Creare immagini Midjourney, Stable, Diffusion Ideogram, Flux, Leonardo
- Creare video con IA Capcut, RunwayM, Viggie
- Soluzioni digitali educative per studenti mozaweb
- Trasformare video in lezioni EDpuzzle
- Realizzare puzzle digitali -Jigsawplanet
- Presentazioni IA - Prezi
- Giochi educativi IA - Magicschool



AREA DI COMPETENZA 4

SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A un livello base, in modo autonomo o con il giusto supporto quando necessario, sono capace di:

- comprendere le regole per il corretto utilizzo delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- riconoscere e descrivere strategie per proteggere dispositivi e contenuti digitali;
- trattare con cura e rispetto i miei strumenti digitali e quelli degli altri;
- distinguere il mondo virtuale da quello reale;
- conoscere i benefici e i potenziali rischi degli ambienti digitali
- Individuare strategie di base per tutelare i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio, essere consapevole dei rischi legati alla condivisione di immagini personali).
- Identificare i potenziali rischi per la salute mentale e fisica derivanti dall'uso delle tecnologie digitali.
- Adottare comportamenti sostenibili, come spegnere i dispositivi quando non in uso e attivare le funzioni di risparmio energetico

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Leggere il regolamento d'Istituto e accettarne le norme.
- Memorizzare e gestire in modo sicuro le credenziali dei propri account istituzionali.
- Esaminare e discutere il manifesto della comunicazione non ostile, rappresentando le parole chiave.
- Riflettere e individuare semplici strategie per prevenire rischi per la salute fisica (dipendenza da internet, problemi visivi, disturbi dell'umore), realizzando prodotti multimediali sintetici, come infografiche.
- Esplorare in classe i pericoli legati ai social media o all'uso eccessivo dei videogiochi, riconoscendone i possibili rischi.
- Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco.
- Creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.

RISORSE SUGGERITE

- Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori.
- Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc)
- Navigazione sicura
- Il mio quartiere digitale- ProgrammallFuturo.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete
- Cybersecurity
- Proteggersi da Phishing e frodi video
- Web reputation video
- Cybersecurity- Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo)
- Internetopoli
- Be safe: online in sicurezza | Civix | Cittadinanza Digitale a Scuola
- Essere Cittadini digitali responsabili
- Super cittadino digitale- ProgrammallFuturo.it
- Dati personali ed altri dati
- Proposte tratte da Generazioni connesse
- Tracce in Rete Programmare il futuro
- Cyberbullismo
- Caccia via le cattiverie dallo schermo - Il potere delle parole
- Manifesto della comunicazione non ostile
- Il potere delle parole - ProgrammallFuturo.it
- Crittografia per tutti
- Messaggi in codice: la crittografia per tutti | Civix
- | Cittadinanza Digitale a Scuola
- Gestione equilibrata dei dispositivi
- Strategie per il benessere digitale | Civix | Cittadinanza Digitale a Scuola



AREA DI COMPETENZA 5

RISOLVERE
PROBLEMIDESCRITTORI DI
COMPETENZA

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare i bisogni e le
risposte tecnologiche5.3 Utilizzare in modo creativo
le tecnologie digitali5.4 Individuare divari di
competenze digitaliSVILUPPO DELLA
COMPETENZA

A un livello base, in modo autonomo o con il supporto necessario, sono capace di:

- Conoscere il sistema operativo presente sui PC della scuola e i principali software applicativi.
- Riconoscere semplici problemi tecnici nell'uso dei dispositivi e delle tecnologie digitali.
- Identificare soluzioni di base per risolverli.
- Esplorare nuovi strumenti digitali e tecnologie innovative per stimolare la mia creatività.
- Rilevare eventuali problemi di accessibilità.
- Comprendere le mie necessità di formazione e sviluppo.

ATTIVITÀ
PROPOSTE

- Integrare in modo trasversale, in tutte le discipline, l'uso dei PC scolastici e/o dei dispositivi mobili, sia della scuola che personali (BYOD), nelle attività didattiche quotidiane.
- Eseguire controlli di base sul sistema durante le attività.
- Verificare la disponibilità delle reti Wi-Fi e connettersi a quella più adatta.
- Selezionare le opzioni corrette per spegnere il sistema (spegni, aggiorna e spegni, aggiorna e riavvia).
- Gestire la chiusura delle finestre pop-up.
- Scegliere, tra applicazioni locali, strumenti online e servizi digitali noti, quelli più adatti alle esigenze di studio e lavoro.
- Applicare le opzioni di accessibilità nella creazione di testi e presentazioni destinate alla condivisione pubblica (scelta dei caratteri, spaziatura, lettore vocale automatico, sottotitoli, ecc.).
- Suggestire l'utilizzo di strumenti tecnologici innovativi (software/app) per la realizzazione di prodotti digitali.
- Richiedere guide e tutorial per apprendere in autonomia l'uso degli strumenti digitali impiegati in classe.

RISORSE
SUGGERITE

- Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.
- Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.
- Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività.

Disegnare in maniera collaborativa:

- Witeboard - Aggie
- Draw.Chat: creare drawing chat room
- costruire con iLEGO direttamente online
- ABCya Animate: creare animazioni online
- Brush Ninja: creare gif animate
- Bestsnip Animation Studio: creare ed animare personaggi online
- PeopleArt Factory: creare gallerie virtuali online
- Usare gli strumenti di Canva per sviluppare la creatività degli studenti.

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO



PREREQUISITI

A1

A un livello base, in modo autonomo o con il supporto necessario, sono capace di:

Effettuare ricerche mirate per trovare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Accedere alle informazioni e navigare tra i dati in modo efficace.

Applicare strategie di ricerca chiare e strutturate.

Valutare l'affidabilità di dati, informazioni, siti web e pagine online.

Distinguere tra fonti attendibili e non attendibili (fake news, bufale), differenziando fatti, opinioni e teorie.

A2

A un livello base, in modo autonomo o con il supporto necessario, sono capace di: Comprendere il concetto di identità digitale.

Comunicare attraverso le principali tecnologie digitali.

Selezionare i mezzi di comunicazione digitale più adeguati in base al contesto. Conoscere le regole e le modalità di condivisione dei contenuti online.

Interagire correttamente nelle comunicazioni digitali.

A3

A un livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono capace di: Creare prodotti multimediali di vario tipo individualmente.

Collaborare alla realizzazione di prodotti multimediali.

Comprendere e impartire istruzioni basate su una codifica condivisa.

A4

A un livello base, in modo autonomo o con il supporto necessario, sono capace di:

Conoscere le norme per il corretto utilizzo delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola. Identificare e spiegare strategie per proteggere dispositivi e contenuti digitali.

Prendersi cura e rispettare i propri strumenti digitali e quelli degli altri. Differenziare l'ambiente virtuale da quello reale.

Comprendere sia i benefici che i rischi degli ambienti digitali.

Adottare semplici strategie per tutelare la propria privacy e proteggere i dati personali (ad esempio, essere consapevole dei rischi legati alla condivisione di immagini personali).

Riconoscere i potenziali rischi per la salute fisica e mentale derivanti dall'uso della tecnologia.

Assumere comportamenti sostenibili, come spegnere i dispositivi inutilizzati e attivare le funzioni di risparmio energetico.

A5

A un livello base, in modo autonomo o con il supporto necessario, sono capace di:

Conoscere il sistema operativo utilizzato sui PC della scuola e i principali software applicativi. Rilevare semplici problemi tecnici nell'uso di dispositivi e strumenti digitali.

Individuare soluzioni di base per risolverli.

Esplorare nuove tecnologie e strumenti digitali innovativi per stimolare la mia creatività. Riconoscere eventuali problemi di accessibilità.

Identificare le mie necessità di formazione e miglioramento.

QUARTO BIENNIO
SSPG
CLASSI SECONDAE TERZA



CURRICULUM PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA DIGITALE

IC VIA TRIONFALE
ROMA

PREREQUISITI

(CORRISPONDONO AI TRAGUARDI DEL PRIMO BIENNIO)



PREREQUISITI

A1

A un livello base, in modo autonomo o con il supporto necessario, sono capace di:

Effettuare ricerche mirate per trovare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali. Accedere alle informazioni e navigare tra i dati in modo efficace.

Applicare strategie di ricerca chiare e strutturate.

Valutare l'affidabilità di dati, informazioni, siti web e pagine online.

Distinguere tra fonti attendibili e non attendibili (fake news, bufale), differenziando fatti, opinioni e teorie.

A2

A un livello base, in modo autonomo o con il supporto necessario, sono capace di: Comprendere il concetto di identità digitale.

Comunicare attraverso le principali tecnologie digitali.

Selezionare i mezzi di comunicazione digitale più adeguati in base al contesto. Conoscere le regole e le modalità di condivisione dei contenuti online.

Interagire correttamente nelle comunicazioni digitali.

A3

A un livello base, in autonomia e risolvendo semplici problemi, sono capace di: Creare prodotti multimediali di vario tipo individualmente.

Collaborare alla realizzazione di prodotti multimediali.

Comprendere e impartire istruzioni basate su una codifica condivisa.

A4

A un livello base, in modo autonomo o con il supporto necessario, sono capace di:

Conoscere le norme per il corretto utilizzo delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola. Identificare e spiegare strategie per proteggere dispositivi e contenuti digitali.

Prendersi cura e rispettare i propri strumenti digitali e quelli degli altri. Differenziare l'ambiente virtuale da quello reale.

Comprendere sia i benefici che i rischi degli ambienti digitali.

Adottare semplici strategie per tutelare la propria privacy e proteggere i dati personali (ad esempio, essere consapevole dei rischi legati alla condivisione di immagini personali).

Riconoscere i potenziali rischi per la salute fisica e mentale derivanti dall'uso della tecnologia.

Assumere comportamenti sostenibili, come spegnere i dispositivi inutilizzati e attivare le funzioni di risparmio energetico.

A5

A un livello base, in modo autonomo o con il supporto necessario, sono capace di:

Conoscere il sistema operativo utilizzato sui PC della scuola e i principali software applicativi. Rilevare semplici problemi tecnici nell'uso di dispositivi e strumenti digitali.

Individuare soluzioni di base per risolverli.

Esplorare nuove tecnologie e strumenti digitali innovativi per stimolare la mia creatività. Riconoscere eventuali problemi di accessibilità.

Identificare le mie necessità di formazione e miglioramento.



AREA DI COMPETENZA 1

ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONE E DATI

DESCRIPTORI DI COMPETENZA

1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A un livello base, in autonomia e affrontando semplici difficoltà, sono capace di:

- Identificare chiaramente le mie esigenze di ricerca di informazioni;
- Gestire autonomamente l'esplorazione di dati, contenuti e informazioni in ambienti digitali;
- Spiegare ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, navigare tra le informazioni e i contenuti trovati;
- Strutturare dati, informazioni e contenuti in modo che siano facilmente archiviabili e reperibili in sistemi organizzati (cartelle, archivi...);
- Analizzare, confrontare, interpretare e valutare fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Conoscere e sfruttare vari motori di ricerca. Trovare informazioni utilizzando le parole chiave più adatte al proprio obiettivo.
- Identificare fonti e riferimenti bibliografici affidabili e autorevoli.
- Organizzare e conservare contenuti digitali, anche tramite servizi cloud, per poterli riutilizzare e recuperare in seguito per ricerche personali e originali.
- Riconoscere e distinguere tra informazioni verificate e non attendibili (Fake news/bufale) e tra fatti, opinioni e teorie. Cercare autonomamente libri in biblioteca, ad esempio consultando un catalogo bibliotecario online

Durante un'attività di gruppo con i compagni e con il supporto dell'insegnante, lo studente si esercita a:

- Utilizzare correttamente la sintassi dei motori di ricerca;
- Organizzare il proprio spazio di lavoro, sia locale che online, creando cartelle e sottocartelle con nomi appropriati; Selezionare i siti web, blog e database digitali più adatti da un elenco fornito dal manuale o dal libro di testo digitale, per raccogliere informazioni sul tema scelto; Individuare nei siti, blog e database digitali i contenuti pertinenti, accedervi e navigare tra le informazioni disponibili;
- Usare un elenco di parole chiave e tag presenti nel libro digitale;
- Determinare quali parole chiave possano essere utili per reperire informazioni relative all'argomento;
- Applicare la sintassi di ricerca avanzata per filtrare e selezionare un determinato tipo di file.

RISORSE SUGGERITE

Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete:

- Padlet
- Pearltrees
- Wakelet

Unità di lavoro su Scovare le bufale

Riconoscere false notizie da tecnologiaaduepuntozero.it
Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi

Proposta di:

- Hyperdoc
- Cuore e parole



COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

AREA DI COMPETENZA 2

DESCRIPTORI DI COMPETENZA

- 2.1 Interagire con gli altri 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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A un livello base, in autonomia e affrontando semplici difficoltà, sono capace di:

- Comprendere e gestire le diverse modalità di condivisione;
- Presentare ed esporre in modo chiaro ed efficace i risultati di una ricerca;
- Usare strumenti e tecnologie digitali per collaborare, creare e sviluppare risorse e conoscenze in modo condiviso;
- sfruttare la tecnologia per informarmi, migliorare il mio pensiero critico e contribuire in modo positivo alle interazioni con gli altri, sia online che offline.

ATTIVITÀ PROPOSTE

All'interno del sistema di posta elettronica della scuola:

- Gestire in autonomia il proprio account scolastico in modo corretto;
- Inviare e-mail a più destinatari distinguendo tra le opzioni Cc e Ccn;
- Utilizzare le e-mail di gruppo per la comunicazione;
- Richiedere, quando necessario, la conferma di lettura di un messaggio;
- Impostare data e ora per l'invio programmato di un'e-mail;
- Scegliere il metodo più adatto per l'invio di allegati in base alla loro dimensione.

All'interno del cloud scolastico o delle piattaforme collaborative fornite dalla scuola:

- Creare, condividere e collaborare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafica...) realizzati con applicazioni online insieme ad altri utenti;
- gestire e modificare le impostazioni di condivisione
- spiegare ai membri del gruppo, utilizzando gli strumenti disponibili, come condividere i materiali all'interno del sistema di archiviazione digitale;
- presentare all'insegnante le fonti digitali consultate per preparare il materiale destinato al lavoro di gruppo;
- proporre e utilizzare moduli online per creare sondaggi aperti, raccogliendo idee e suggerimenti sull'argomento trattato nel lavoro di gruppo;
- informare i compagni su queste piattaforme digitali e fornire indicazioni su come utilizzarle per migliorare la partecipazione nella comunità.

Riconoscere e applicare le principali norme di comportamento corretto per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento scolastici. Conoscere alcuni servizi digitali, sia pubblici che privati, e comprendere come scuole, banche, comuni, strutture sanitarie e uffici amministrativi gestiscono l'accesso ai loro servizi online.

RISORSE SUGGERITE

Utilizzo di piattaforme collaborative online:

- Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool
- La Digitale

Utilizzo di bacheche digitali collaborative come:

- Padlet
- Digipad per organizzare contenuti

Altre piattaforme collaborative:

- Canva
- Adobe Express
- ClipChamp
- Timelinely
- Tutorial Timeline.ly in italianodi Roberto Sconocchini
- Genially
- Tutorial per iniziare ad usare Genially

Altri contenuti e risorse:

- Generazioni connesse Parole Ostili

Per docenti creare contenuti con IA

- OpenAI ChatGPT
- Google Gemini
- Microsoft Copilot
- Anthropic Claude
- Meta Llama
- Mistral



AREA DI COMPETENZA 3

COSTRUZIONE DI CONTENUTI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

3.1 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.2 Copyright e licenze

3.3 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A un livello intermedio, in modo autonomo e risolvendo semplici quesiti, sono capace di:

- Creare contenuti multimediali di vario tipo individualmente
- Produrre materiali multimediali di diversa natura in collaborazione con altri
- Seguire e interpretare istruzioni basate su una codifica prestabilita.

A un livello base, autonomamente, sono capace di:

- Iscrivermi a un sito web indicato dall'insegnante
- Conoscere e rispettare le norme sul diritto d'autore.
- Scegliere immagini o altri contenuti rispettando le normative sul diritto d'autore;
- Citare le fonti delle informazioni utilizzate;
- Creare programmi di base utilizzando linguaggi di programmazione.

ATTIVITÀ PROPOSTE

In modalità offline o tramite piattaforme cloud:

- Creare contenuti digitali partendo da modelli predefiniti (come poster, infografiche, presentazioni, ecc.), curandone sia il contenuto che l'aspetto grafico;
- Completare una presentazione multimediale seguendo un modello già strutturato, come sintesi di un percorso di lavoro che integri elementi provenienti da diverse fonti;
- Montare un video o videoclip utilizzando vari materiali digitali, avvalendosi di software o applicazioni online;
- Realizzare registrazioni audio o podcast;
- Analizzare, progettare e sviluppare infografiche tramite software o app, basandosi su diverse fonti online riguardanti argomenti di interesse;
- Comporre brani musicali con GarageBand o applicazioni simili.

Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti analoghi per:

- Testare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, risoluzione di labirinti, competizioni di robotica);
- Provare semplici applicazioni per sistemi robotici;
- Sviluppare storie interattive, facendo comunicare i personaggi attraverso dialoghi e cambi di sfondo sincronizzati;
- Svolgere esercizi di geometria; Comporre brani musicali;
- Utilizzare un'interfaccia grafica intuitiva per la programmazione (es. Scratch) per creare un'app mobile che consenta di esporre un lavoro in classe.

Attività per sviluppare l'autonomia:

- Realizzare una presentazione digitale multimediale da mostrare ai compagni, seguendo un tutorial di YouTube fornito dal docente;
- Preparare, come esercizio a casa, una presentazione su un tema assegnato, seguendo una lista di passaggi fornita dall'insegnante;
- Modificare una presentazione digitale già esistente per arricchirla con testi, immagini ed effetti visivi prima di esporla ai compagni;
- Spiegare a un compagno come cercare e scaricare immagini rispettando le regole sul copyright.

RISORSE SUGGERITE

- Canva
- <https://pixabay.com/> per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi Book Creator per raccontare esperienze
- Costruire esperienze in AR con ERAR GAMES
- Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS
- Google Earth
- Mappa concettuale con Algor Algor Education
- Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially)
- Creare il gioco del Labirinto con Scratch
- Programmare un robot: MakeBlock
- Licenze Creative Commons Italia Garage Band
- Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini.
- Creare melodie e canti Suno, Udio
- Creare immagini Midjourney, Stable, Diffusion Ideogram, Flux, Leonardo
- Creare video con IA Capcut, RunwayM, Viggle
- Soluzioni digitalieducative per studenti mozaweb
- Trasformare video in lezioni EDpuzzle
- Realizzare puzzle digitali - Jigsawplanet
- Presentazioni IA - Prezi
- Giochi educativi IA-Magicschool
- Ricerca info in testo IA - Chatpdf
- IA settoriale scientifica - Perplexity
- Creazione di presentazioni assistite IA - TOME, Magicslide
- Assistente IA scrittura - LEX, QUILLBOT
- Generatore flash cards IA - JUNGLE
- Registrazione audio - Vocaroo
- Realtà aumentata- ARLOOPA



AREA DI COMPETENZA 4

SICUREZZA

DESCRITTORI DI COMPETENZA

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

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

In modo autonomo e affrontando semplici situazioni, sono capace di:

- Comprendere le regole per il corretto utilizzo delle aule e dei laboratori digitali (sia fissi che mobili) della scuola;
- Riconoscere e descrivere strategie per proteggere dispositivi e contenuti digitali;
- Prendermi cura e rispettare i miei strumenti digitali e quelli degli altri;
- Distinguere il mondo virtuale da quello reale;
- Conoscere i benefici e i potenziali rischi degli ambienti digitali;
- Adottare semplici strategie per tutelare i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio, essere consapevole dei pericoli legati alla condivisione di immagini personali)
- Identificare i potenziali rischi per il benessere fisico e mentale derivanti dall'uso delle tecnologie digitali.
- Adottare piccoli comportamenti ecosostenibili (come spegnere i dispositivi quando non servono e attivare le funzioni di risparmio energetico).
- Comprendere l'importanza di usare un linguaggio appropriato per comunicare sui social media.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Memorizzare e gestire i propri account e-mail istituzionali e le relative password.
- Salvaguardare informazioni, dati e contenuti all'interno della piattaforma di apprendimento digitale della scuola (ad esempio, creando password sicure e monitorando gli accessi recenti).
- Selezionare il metodo più sicuro per proteggere i propri dati personali (come indirizzo o numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma scolastica.
- Riconoscere e prevenire vari rischi e minacce legati all'uso della piattaforma di apprendimento digitale della scuola, applicando misure di sicurezza (ad esempio, verificare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli).
- Valutare quali contenuti digitali siano adeguati o inappropriati da condividere sulla piattaforma scolastica, per proteggere la propria privacy e quella dei compagni.
- Comprendere cos'è e come si costruisce un'identità digitale personale (ad esempio, conoscere SPID e le diverse forme di identità digitale che si creano attraverso i social e i siti web).
- Conoscere il concetto di profilo sociale e le diverse impostazioni di privacy disponibili (profilo pubblico, privato, ecc.).
- Promuovere attività di sensibilizzazione sugli acquisti e la vendita online (ad esempio, nell'ambito dei videogiochi).
- Informarsi su come segnalare eventuali problemi legati all'uso della rete.
- Conoscere i principi fondamentali della Legge 71/2017 per la prevenzione e il contrasto al cyberbullismo.
- Creare e gestire un blog sulla piattaforma scolastica per sensibilizzare sul cyberbullismo e sull'emarginazione sociale, aiutando a riconoscere e affrontare situazioni di violenza digitale.
- Realizzare un ebook che risponda a domande sull'uso consapevole e sostenibile degli strumenti digitali, da condividere sulla piattaforma scolastica affinché possa essere utile ad altri studenti e alle loro famiglie.
- Svolgere attività per esplorare le emozioni suscitate dall'uso dei videogiochi.
- Discutere in classe le possibili conseguenze dell'uso di videogiochi e social media.

RISORSE SUGGERITE

- Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio.
- Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse
- Schede polizia postale
- Cittadini digitali – Pearson
- Proposte tratte da Generazioni connesse
- Progetto e collaborazione con Navigare a vista
- Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2^ SSPG) vedi Allegato
- Presentazione di genially sull'utilizzo di internet, ecc.
- Sostenibilità:
- Agenda 2030
- Il punto di non ritorno (documentario)



AREA DI COMPETENZA 5

RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORI DI COMPETENZA

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

5.4 Individuare i divari di competenze digitali

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

A un livello intermedio, in autonomia, sono capace di:

- Riconoscere e risolvere i problemi tecnici più comuni e semplici legati ai dispositivi (PC, tablet, monitor/LIM, ecc.) e agli ambienti digitali;
- Utilizzare con sicurezza strumenti e tecnologie digitali per trovare soluzioni che migliorino il mio apprendimento;
- Modificare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle mie necessità (ad esempio, per migliorare l'accessibilità o facilitarne l'uso);
- Comprendere l'importanza di sviluppare e rafforzare le mie competenze digitali;
- Conoscere le nuove possibilità offerte dalle tecnologie digitali in costante evoluzione.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- In tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare quotidianamente a scopo didattico i PC della scuola e/o dispositivi mobili, sia scolastici che personali (seguendo il modello BYOD).
- Conoscere le diverse periferiche e le problematiche legate alla loro installazione e gestione (come telecamere, dispositivi USB, stampanti, ecc.)
- Riconoscere e, se possibile, risolvere i problemi più comuni legati al funzionamento dei dispositivi.
- Durante attività di ricerca online o di creazione di contenuti digitali, affrontare difficoltà relative alla produzione, all'archiviazione e alla condivisione del materiale con il gruppo di lavoro.
- Partecipare a esercitazioni per gestire imprevisti che possono emergere nell'ambiente digitale durante la realizzazione collaborativa di un prodotto digitale.
- Comprendere e utilizzare alcune configurazioni dei dispositivi in uso.
- Essere consapevoli dell'importanza di effettuare aggiornamenti periodici del sistema operativo e delle applicazioni.
- Scegliere il software più appropriato in base all'obiettivo (ad esempio, per presentare un lavoro, selezionare il programma più adatto, come un foglio di calcolo per ambiti scientifici).
- Durante un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante la scelta di un determinato software/app e confrontare le differenze tra vari strumenti digitali.
- Accedere ai materiali scolastici da diversi dispositivi dopo essersi registrati.
- Con il supporto dell'insegnante, svolgere simulazioni e attività pratiche (tutorial, esercizi creativi, competizioni di classe o di gruppo).
- Creare esperienze di gioco educativo e condividere strategie e soluzioni in attività ludiche come le escape room.

RISORSE SUGGERITE

- Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti.
- Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.
- Manifesto "Tablet nello zaino"
- Escape room nella didattica
- Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico

TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO



**TRAGUARDI DI
COMPETENZA AL
TERMINE DEL
PRIMO BIENNIO**

A1

A un livello base, in autonomia e affrontando semplici difficoltà, sono capace di: comprendere con chiarezza le mie esigenze nella ricerca di informazioni; organizzare autonomamente la ricerca di dati, contenuti e informazioni in ambienti digitali; spiegare ad altri come accedere ai dati trovati, navigare tra le informazioni ottenute e utilizzarle in modo efficace; strutturare e classificare dati, informazioni e contenuti per facilitarne l'archiviazione e il recupero (es. archivi, cartelle...); analizzare, confrontare, interpretare e valutare fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

A2

A un livello base, in autonomia e affrontando semplici difficoltà, sono capace di: conoscere e gestire le diverse modalità di condivisione delle informazioni; presentare ed esporre in modo chiaro ed efficace i risultati di una ricerca; utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare, co-creare risorse e sviluppare conoscenza in gruppo; sfruttare la tecnologia per informarmi, migliorare il mio pensiero critico e contribuire in modo costruttivo alle interazioni con gli altri, sia online che offline.

A3

A un livello intermedio, in autonomia e affrontando semplici difficoltà, sono capace di: creare autonomamente diversi tipi di contenuti multimediali; collaborare con altri per la realizzazione di prodotti multimediali condivisi; dare e interpretare istruzioni basate su un codice o una convenzione stabilita. Ad un livello base, in autonomia, sono capace di: iscrivermi a un sito web indicato dall'insegnante; comprendere e rispettare le norme sul diritto d'autore; scegliere immagini e altri materiali seguendo le regole del copyright; citare correttamente le fonti delle informazioni utilizzate; creare semplici programmi impiegando linguaggi di programmazione di base.

A4

In autonomia e affrontando semplici difficoltà, sono capace di: conoscere le regole per un uso corretto degli spazi digitali della scuola (aule e laboratori, fissi e mobili); individuare e spiegare strategie per proteggere dispositivi e contenuti digitali; prendermi cura dei miei strumenti digitali e rispettare quelli degli altri; distinguere tra il mondo virtuale e quello reale; riconoscere vantaggi e potenziali rischi degli ambienti digitali; adottare metodi semplici per proteggere la mia privacy e i miei dati personali (ad esempio, essere consapevole dei rischi nel condividere immagini personali); identificare possibili impatti negativi delle tecnologie digitali sulla salute fisica e psicologica; applicare semplici pratiche sostenibili (spegnere i dispositivi inutilizzati, attivare il risparmio energetico, ecc.); comprendere l'importanza di usare un linguaggio appropriato nella comunicazione sui social media.

A5

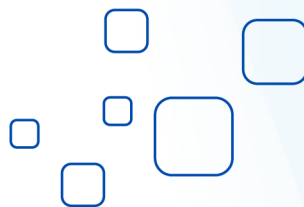
A un livello intermedio, in autonomia, sono capace di: riconoscere e risolvere i problemi tecnici più comuni legati ai dispositivi (PC, tablet, monitor/LIM, ecc.) e agli ambienti digitali; utilizzare con sicurezza strumenti e tecnologie digitali per migliorare il mio apprendimento; personalizzare gli ambienti digitali in base alle mie esigenze (ad esempio, per migliorare l'accessibilità o la facilità d'uso); comprendere l'importanza di sviluppare e rafforzare le mie competenze digitali; esplorare le nuove opportunità offerte dall'evoluzione delle tecnologie digitali.

TECH TOOLS FOR ENGAGEMENT

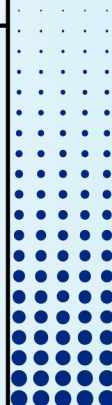
INSTRUCTIONAL TOOLS

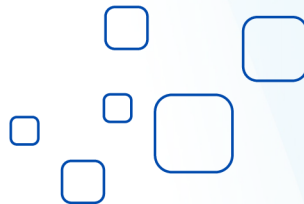
BACKCHANNEL	Web Tools: Tozzl , Chatzy , YoTeach
COLLABORATION	Web Tools: Dot Storming , NearPod, Padlet, Lino, Twiddla, VoiceThread, Edmodo, Seesaw, ePals, turnitin, GooseChase, AwwApp, OneNote, Buncee, Flipgrid, WeVideo, PearDeck, Jamboard, Kialo Apple App: Sketch , SWAY, Slack, Voxer, Fakebook, LucidPress
WEB ORGANIZERS	Web Tools: Symbaloo , diigo, Delicious
CAPTURE TOOLS	Web Tools: PlayPosit , EdPuzzle, Educreations, Screencast-O-Matic, EZVid, WindowsSnip, Jing, SafeShare.TV, SmallPDF, Office Lens, iorad, Pure View Chrome Apps/Ext: Screencastify , TurnOff the Lights, Screenshot, FullPage Screen Capture, Nimbus, PrintFriendly, Loom Mac Users: QuickTime Player, iMovie(built in), Doceri , Camtasia Windows: Snipping Tool, Camtasia , Windows 10 Ink Workspace
STORYTELLING	Web Tools: Buncee , My Storybook, Story Jumper, Little Bird Tales, StoryBird, Voki, Storyboard That, Adobe Spark, Aurasma, Hemingway App, Thirty Hands, Quozio, Piclits, MySimpleShow, MakeBeliefsComix, inklewriter, Piktochart, Powtoon, Storylineonline, Biteable, 30 Hands, Animated Story Maker , CoSpaces, PicLit, SWAY, Quiver Vision (AR), Book Creator, Wixie, Adobe Spark , Sutori, StoryCorps, Microsoft Photo Story 3, Book Creator iOS App: Chatterpix , Princess Fairy Tale Maker, SuperHero Comic Maker, Toontastic, Draw & Tell, Shadow Puppet Edu MakeBeliefsComix, Adobe Spark, Mematic Chrome Apps: VoiceThread , Glogster EDU, Little Bird Tales, Powtoons, Announcify

WORD CLOUDS	Generators: AnswerGarden, Wordle, WordItOut, Wordsift, ABCya, Tagxedo, Mentimeter, WordArt, Poll Everywhere, Word Cloud Generator
SAFE SEARCH ENGINES	Web Tools: Kiddle, KidRex, DuckDuckGo, Google Scholar, Kidsclick, safeshare.tv, ViewPure, PebbleGo, Sweet Search
ACCESSIBILITY TOOLS	Read and Write (Extension for Google Chrome), VoiceNote Office 365 Tools: Office 365 Accessibility Checker, Immersive Reader; Apps: Prizmo app, Office Lens, Snaptape
WRITING TOOLS	Web Tools: Write About, Plumbago, Studyblue, The Most Dangerous Writing App, Inklewriter, Twine Weebly for Education, Grammarly, Lucid Chart, WPP, popplet, NoRedInk, Pen.io, Telegra.ph, Coggle, Citelighter, WriteReader, Evernote, Read&Write
MATH TOOLS	Web Tools: Desmos, symbolab, Geogebra, IXL, Prodigy, Khan Academy, Study Buddy, Kutasoftware, Socratic.org, CueThink, I Know It, Illustrated Math Dictionary, Photomath, Problem Attic, Custom Receipt Maker, Mathway, Money Instructor, TenMarks, ABCMouse, Get More Math, Open Up Resources (free) Chrome: Equatio, Crop Sheet
SOCIAL STUDIES & SCIENCE	Web Tools: Big History Project, Zygote(Body), Constitute, PBS Learning Media, StudyJams, Newsela, Learn Genetics, g2conline, Hint.fm/wind, SOLPass, ESRI GeoInquiries, HHMI Biointeractive, TedED, Library of Congress iOS App: ChemPro, Interactive Simulations, National Geographic Education, Global Trek, Molecular Workbench, ABC MOUSE, Concord Consortium- Stem Resource, Star Chart



ENGINEERING, CODING, AND DESIGN	Web Tools:CoSpaces, Code.org, Tynker, Tinkercad, Code Combat, Box Island, Blockly, KODU Game Lab, Ear Sketch Scratch.mit.edu Lightbot, Google C S First, Try Engineering, Teach Engineering, Engineering Classroom Resources, Engineering is Elementary, Design Squad, Engineering-Go For It, Code Academy, CodeHS, OzoBlockly, BrainPOP, Pivot Animator, robotvirtualworlds, Kodable, MIT App Inventor, CoderZ, BlocksCad, Scratch Jr., CodeSpark, SculptGL (Open Source MudBox equivalent) , Hop Scotch
MUSIC TOOLS	Web Tools: Chrome Music Lab, Dallas Symphony Orchestra, San Francisco Symphony, Audacity, SmartMusic,Auralia, y ousician,Noteflight,musictheory.net,dancingline,lyricstraining.com (website good for ELLs or studying foreign language with popular music & cloze activities at varying levels of difficulty), List of Chromebook Resources for Music, Incredibox, Soundtrap, flat.io, Soundation.com iOS Apps: Musical.ly, Oratio'sFlute, Garageband, Fingerings, Notenames+, RhythmTaps, Monkey Tones, Bandmate Chromatic Tuner,Staff Wars, youtubeaudio editor, SingingFingers, Toca Band
ART TOOLS	Web Tools: Artsonia, Google Arts and Culture, Quickdraw, AutoDraw iOS App: Adobe Draw
TYPING TOOLS	Web Tools: Typing.com, BBC Dance Mat Ty p ing, FreeTy p ing, Ty p ing Club, Ty pe to Learn, 10fastfingers, Ty p ing Agent, Nitro Ty p e, Keyboard Climbing





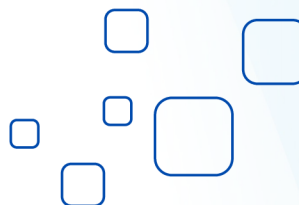
DIGITAL CONTENTS

OPEN EDUCATION RESOURCES (OER) / DIGITAL CONTENT	Open Content: OER Commons, Engage NY, OpenStax (HS), Gooru, Edmodo Spotlight, Curriki, ISLE, CK-12, Other OER Providers, stem4teachers.org, OpenUp Resources, OpenEd, smartexchange, Achieve the Core
EXPLORE LOCATIONS	Web Tools: 360 Cities, Google Earth, GeoGuessr, Google Lit Trips, NASA Mars, TourBuilder, GapMinder, Dollar Street (using photos as data); Google Lit Trips, Google Expeditions, Weekly Map, Google My Maps (create interactive maps), Thinglink, Google Tour Creator

ASSESSMENT TOOLS



FORMATIVE ASSESSMENTS	Web Tools: Kahoot, Google Forms, Quiz Socket, Socrative, Mentimeter, Poll Everywhere, GoSoapBox, Popplet, Quizizz, Plickers, Nearpod, activelylearn, quizlet, Classkick, ZipGrade, QuickKey, Padlet, Recap, Pear Deck, Quizstar, Formative, Flippity, thatquiz, Schoology, kutasoftware.com, ibrainstorm, goformative, edcit, Edulastic, Deck.toys, DuckSoup, Oodlu, Problem Attic, Flipgrid, Playposit, Microsoft Forms, Gimkit, Baamboozle iOS Apps: Pick Me (\$1.99) Chrome Apps: Quizlet, EdPuzzle, EduCannon, Flubaroo, Goobric, DocentEDU, Digital Readworks, Doctopus, EquatIO, Rubistar, Insert Learning
------------------------------	---



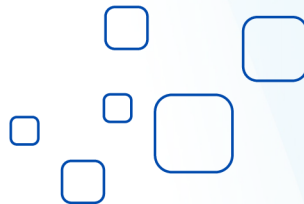
EFFICIENCY AND MANAGEMENT

URL SHORTENERS	Web Tools: bit.ly, Goo.gl, tinyURL, ow.ly, LIST, Google Tone, OneTab, Symbaloo, YellKey, shoutkey Chrome Extension: Crafty Text, bit.do
TIMERS	Web Tools: Timer-Tab, Classroom Timers, Online StopWatch, TickTockTimer, Google Timer, 30/30, Egg Timer, YouTube, Classroomscreen
QR CODE MAKERS	Web Tools: ClassTools, QRsnipp, QR Stuff, The QR Generator, QRVoice, Vocaroo Chrome Apps: QR Code Monkey, ScanQR, QR Code Generator by Unitag, Google Tone Chrome Extension: Google Shortener QR Code Generator
CLASSROOM MANAGEMENT	Web Tools: Bouncy Balls, Too Noisy Pro, Automated Missing Work Slips, Kagan Timer, GoNoodle, Class Dojo, Classroom Screen, Showbie, incredibox, Schoology, Classcraft iOS App: Classroom



COMMUNICATION TOOLS

STOCK IMAGES (ROYALTY FREE)	Web Tools: The Stocks, The Noun Project, All the Free Stock, NASA, Pexels, Designers Pics, Splashbase, Startup Stock Photos, Jay Mantiri, Unsplash, Photos For Class, Pond5 Historic Media, CC Search, Pixabay, Open Clip Art, PhotoPi, Diverse Images via All4Ed, Autodraw, Emojipedia, MorgueFile, MyCuteGraphics, Pics4Learning
VIDEO CAPTURE TOOLS	Web Tools: Google Hangouts, Skype, Join.Me, Screencast-O-Matic, Green Screen by Do Ink EdPuzzle, Live Events-YouTube, 123Apps, Fusfoo, Clip Converter, SafeShareTV, KeepVid, SaveFrom, TubeChop, HiHaHo, Screencastify, pics4learning, WeVideo, Flipgrid, HippoVideo, Adobe Spark, Classhook, SafeShare.tv, ClipChamp, SaveFrom.net iOS App: Clips App, Reverse Vid, Teleprompt+ 3 Mobile VideoEditing: Adobe Premiere Clip
PRESENTATIONS / COMMUNICATION	Web Tools: PDF Candy, Smore, Adobe Spark, Museum Box, PosterMyWall, Glogster, Canva, Prezi, Thinglink, Pixlr, ThirtyHands, DocentEDU, Newsela, Sway; Hootsuite, Bloomz, Remind, Noisli, Puppet Edu, Immersive Reader, ClassDojo, Common Lit, Google Sites, Nearpod, Classtag, Visme, ReadWriteThink, Piktochart, Smugmug, Sway, Venngage Blogs: Blogger, EduBlogs, KidBlogs, Showbie, Weebly for Education Chrome Ext: OneTab, Tab Resize, Color Picker, Floorplanner, Emaze, Talking Web, Beeline reader, Audacity, Pandora Chrome Extension, AT Bar
CALENDARING	Web Tools: Calendly, Google Calendar, You Can Book Me, Teamup, One Calendar, Sign Up Genius
CLASSROOM DESIGN	Tools: Classroom Architect, Val Room Designer, Scholastic's Class Setup, AutoCAD, SketchUp, Google Drawings, Floorplanner, BlockPosters.com Prism
PHOTO EDITING / GRAPHICS	Web Tools: Remove.bg, BeFunky, PicMonkey, Pic Collage, Toolwiz Photos, SumoPaint, Canva, Gimp, Red Stamp, eyedropper color picker, Polarr, PixlrX and Editor iOS Apps: Chatterpix, Adobe Mobile Apps, Pixlr, Photo Collage, Flipbook!



OTHER

MISCELLANEOUS	Web Tools: Noisli, Instructables, QuiverVision (coloring packs turn into 3D images), Bitmoji (create avatar to add to presentations), Emojpedia, Google Keep (organizational note taking, to do list), Atmosphir (gaming for education), Microsoft Office for Ed (Free), Library of Congress ebooks and microfilms; HPReveal/Aurasma to create/view AR content (iOS & Android), (crowdsourcing interpretation for reading strategies), Simitator (fake Tweet generator), Pushbullet, Cozi (Journal options, calendar, shopping lists, birthday calendars, recipe storage), Epic!, TellyPrompt (Google Chrome App), FloorPlanner (online home design tool), HomeByMe (floor planner designer), Notability (note taking app for mac/ios), Rezzly (Tool for Gamification of curriculum), JeopardyLabs - Online Jeopardy Chrome Ext: Extensity
DIGITAL CITIZENSHIP #DIGCIT	Web Tools: BrainPop, Netsmartz, TeachInCeTRL, Common Sense Education, Creative Commons, NearPod, FBI Cyber Safety, Khan Academy, Checkology, Newseum, Be InternetAwesome, code.org, Easybib

