

ISTITUTO COMPENSIVO
"S.G. BOSCO - BENEDETTO XIII - POGGIORSINI" - GRAVINA IN PUGLIA
Prot. 0000068 del 07/01/2026
IV (Uscita)

CURRICOLO DIGITALE

a.s. 2025/26



PREMESSA

Così come indicato dall'azione #15 del [Piano Nazionale Scuola Digitale](#) e tenendo conto del *Digital Competence Framework for Citizens* ([DigComp 2.2 - Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini](#)), l'Istituto Comprensivo "San Giovanni Bosco - Benedetto XIII - Poggiorsini" presenta il proprio **Curricolo Digitale**.

Tale Curricolo, curato dai componenti del team dell'innovazione, è strutturato verticalmente in modo da garantire la continuità di apprendimento delle cinque aree di competenza nei differenti gradi di istruzione.

Finalità principale è quella di sviluppare le **competenze digitali** rilevanti sia per le fasi dell'apprendimento e della formazione sia indispensabili alla partecipazione attiva nella società dei futuri cittadini europei.

Il nostro Istituto crede in un percorso educativo unitario e verticale, in cui ogni alunno possa sviluppare in modo organico e completo le proprie potenzialità, costruendo un'identità armonica e multidimensionale.

La verticalità del curricolo risponde all'esigenza di garantire continuità nei processi di insegnamento e apprendimento, pur nel rispetto delle diverse fasi scolastiche. Essa si traduce in un cammino educativo pensato e costruito per accompagnare gli alunni passo dopo passo, offrendo esperienze di apprendimento attivo e coinvolgente.

La nostra didattica valorizza le diverse intelligenze e promuove il sapere attraverso il "fare", la collaborazione e l'interazione tra pari. Tutto ciò è pienamente in linea con quanto previsto dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo di Istruzione.

Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e la successiva revisione 2018, come attestato anche dagli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018), definiscono le competenze come "combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti appropriati al contesto".

Le competenze chiave sono:

1. Comunicazione nella madrelingua;
2. Comunicazione nella lingua straniera;
3. Competenze in matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;

4. Competenza digitale;
5. Imparare a imparare;
6. Competenze sociali e civiche;
7. Spirito d'iniziativa e imprenditorialità (o intraprendenza);
8. Consapevolezza ed espressione culturale.

Nello specifico, *“la **competenza digitale** implica l’uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell’apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società”. Comprende l’alfabetizzazione all’informazione e ai dati, la comunicazione e la collaborazione, l’alfabetizzazione ai media, la creazione di contenuti digitali (compresa la programmazione), la sicurezza (compreso il benessere digitale e le competenze relative alla sicurezza informatica), le questioni relative alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.”*¹

L’ultima versione del Quadro di riferimento DigComp pubblicata nel 2022 argomenta la competenza digitale in 21 competenze raggruppate in 5 aree principali come nel modello concettuale di riferimento ² qui sotto riportato.



¹ [Council Recommendation on Key Competences for Life-long Learning – Raccomandazione del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente](#), 22 maggio 2018, ST 9009 2018 INIT.

² DigComp 2.2 - Il Quadro delle Competenze Digitali per i Cittadini, pag. 4

Struttura del Curricolo digitale

Il Digicomp 2.2 individua cinque aree di competenze.

Dimensione 1: AREA DI COMPETENZA	Dimensione 2: COMPETENZA
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 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

Riguardo la valutazione, per ciascuna delle competenze descritte sono indicati **sei livelli di padronanza**.

Livelli di padronanza	Livelli di competenza DigComp 2.2	Complessità del compito	Autonomia	Dominio cognitivo
Base	1	Compiti semplici	Con guida	Conoscere
	2	Compiti semplici	In autonomia e con guida se necessario	Conoscere
Intermedio	3	Compiti ben definiti e di routine e semplici problemi	Da solo/a	Comprendere
	4	Compiti e problemi ben definiti e non routinari	In modo indipendente e secondo i propri bisogni	Comprendere
Avanzato	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare

Il nostro Istituto ha indicato le competenze e i livelli di padronanza, utilizzando i dati riportati sul DigComp, adeguandoli alle proprie esigenze.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Conoscere le principali funzionalità <i>touch</i> per navigare in Internet. • Conoscere ed individuare su un <i>device</i> le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanzia. • Ricercare, con la supervisione del docente, informazioni dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali). • Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi.	• Utilizzo degli strumenti a disposizione. • Utilizzo delle icone su un dispositivo. • Uso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone.	• YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età. • Siti di giochi interattivi proposti dai docenti.

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	- Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. - Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. - Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online.	- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. - Raccontare e descrivere ciò che vede sugli schermi. - Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	- YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età. - Siti di giochi interattivi proposti dai docenti. - Eseguire percorsi su grandi scacchiere-pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot, Blue-Bot). - Codeweeek - Schede didattiche. - Libri digitali

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	- Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante. - Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente. - Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio	- Pixel Art (creare un disegno con software/app di grafica). - Coding unplugged: attività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchiera; attività pratiche per imparare	- Pixel Art; - ZaplyCode; - Coding; - CodyFeet; - CodyColor; - CodyRoby; - ScratchJr;

	comportamento nelle interazioni online. Sperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica.	ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi. - Utilizzo di giochi didattici con drag and drop. - Utilizzo di programmi e app di grafica.	Code.org; - Wordwall; - Learningapps; - Paint
--	---	---	---

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	- Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori. - Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo. - Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri.	- Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico. - Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale. - Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	- Protezione e sicurezza su internet per bambini. - Interland: avventure digitali.

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1. Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo. • Regolare il volume e la luminosità. • Accendere e spegnere correttamente un dispositivo. • Conoscere semplici software didattici.	• Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato. • Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali.	• Percorsi tecnologici (pavimento interattivo unplugged). • App Kids art.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

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

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

- Dimostra interesse per giochi multimediali.
- Si avvicina con macchine e strumenti tecnologici.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura utilizzando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer.
- È capace di muoversi nello spazio seguendo indicazioni /comandi.
- Esegue attività in unplugged.

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

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

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA PRIMARIA

CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	- Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, ne conosce il nome e la funzione. - Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online. - Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	- Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio...). - Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante. - Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella.	- Le parti del computer; - Accendere e spegnere il PC; - Il desktop; - Mouse e tastiera; - Tablet; - Monitor interattivo

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie. 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali. 2.5 Netiquette	- Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti. - Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette).	- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante. - Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola.	- YouTube Kids: canale video di Google dedicato ai bambini; si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età. - Siti di giochi interattivi proposti dai docenti. - Libri digitali.

	• Conoscere le principali parti che compongono un messaggio destinatario, mittente, oggetto).	• Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete.	
--	---	--	--

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	• Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. • Accedere ad un file multimediale per eseguire un'attività.	• Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo. • Creare disegni con app di grafica. • Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale.	• Paint; • Wordwall; • LearningApps; • ZaplyCode; • Pixelart; • Fantavolando; • Cody Roby; • Mind; • Blue-bot

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	- Sperimentare e rispetta le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. - Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale. - Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...). - Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...).	- Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. - Disegnare un avatar da indossare per le riprese video. - Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone.	- Cittadinanza digitale; - Il gioco delle emozioni per bambini

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	- 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.	- Le parti del computer; - Accendere e spegnere il PC; - Mouse e tastiera

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

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

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

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

CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	• Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioni.	• Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca.	• IN RETE CON LA TESTA;
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete. • Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali. • Salvare un documento o file in una cartella. • Avviare la procedura per stampare un documento.	• Individuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionare il contenuto. • Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file.	• RICERCHE MAESTRE • TI PRESENTO WINDOWS • Tavolo interattivo; • Monitor interattivo;

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette	- Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail). - Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare. - Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto). - Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette). - Utilizzare correttamente la propria identità digitale.	- Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola. - Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom, Meet). - Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità. - Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali. - Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.	EMAIL SPIEGATA AI BAMBINI LAVAGNA DIGITALE COMUNICAZIONE ONLINE - Applicazioni di Google Workspace; - Tavolo interattivo

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.	- Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo. - Creare disegni con app di grafica. - Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità	- Paint - Wordwall - Learning Apps - ZaplyCode - Pixelart - Fantavolando

	Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.	unplugged digitale.	- Quick Draw - Canva - Scratch - Lego we.do - Lego briq - ZSpace Code.org - Programma il futuro
--	--	---------------------	---

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente	- Sperimentare e rispetta le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali. - Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale. - Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...) - Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...).	- Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali. - Disegnare un avatar da indossare per le riprese video. - Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone.	- Cittadinanza digitale; - Il gioco delle emozioni per bambini; - Safer internet day; - Generazioni connesse

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici	Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali.	Saper accendere e spegnere monitor, PC e tablet.	Le parti del computer
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Utilizzare le funzioni base dei dispositivi.	Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input.	- Accendere e spegnere il PC; - Mouse e tastiera

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

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

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

- Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.
- Creare e salvare una cartella personale.
- Usare software didattici.
- Eseguire ricerche, online, guidate.
- Eseguire istruzioni più complesse per la realizzazione di un compito (coding)

Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

- Scrivere un testo in formato digitale, utilizzando una formattazione corretta e i diversi elementi (paragrafo, tabelle, elenco puntato, forme, caratteri speciali...).
- 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.

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 Google Workspace 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.

CURRICOLO DIGITALE SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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	• avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare le ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali, applicando strategie personali; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...)	• Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. • Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. • Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. • Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. • Organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale o online, in cartelle sottocartelle (creando nomi coerenti); • Identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare	• https://it.padlet.com/ • www.wakelet.com • https://www.tecnologiaduepuntozero.it/ • https://www.canva.com/it_it/ • https://code.org/it

		informazioni sull'argomento scelto; • Identificare in siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni; • Identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento.	
--	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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	• conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione; • presentare/espone in modo efficace i contenuti di una ricerca; • utilizzare strumenti e tecnologie digitali per collaborare nella costruzione di risorse e conoscenza; • utilizzare la tecnologia per migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).	• Utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico; • inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn; • inviare e-mail utilizzando mail di gruppo; • valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni. creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini,	• Google Workspace • Office 365 Education • Padlet • Digipad • Canva • Adobe Express • Timeline • Genially • Prezi • Generazione Connesse • Parole Ostili

		grafiche...) creati con app online con più persone; • Modificare le impostazioni di condivisione; • illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo; • informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità; • Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.	
--	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	• A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.	In modalità offline: • realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; • completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; • realizzare un filmato/video come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online. • Utilizzare Scratch, Lego, o ambienti simili per: - sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); - sperimentare semplici applicazioni rotatorie creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; - Svolgere attività di geometria; - creare musica; - Coding;	• Esempi di Mappa concettuale con • Canva • <u>mappa canva</u> • <u>google</u> per integrare una presentazione in classe con video e immagini. • <u>https://code.org/it</u> • <u>https://spike.lego education.com/</u> • <u>https://lab.open-roberta.org/</u> • <u>Genially</u> • <u>Prezi</u>

		- partecipare alla CodeWeek; Attività per sviluppare l'autonomia: • Creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; • preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; • aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; • chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale.	
--	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
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	- Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; - Avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; - Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; - Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; - Scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); - Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzano le tecnologie digitali; - Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); - Essere consapevoli dell'importanza di	- Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. - Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). - Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria. - privacy e quella dei propri compagni di classe. - Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. - Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). - Creare un ebook per rispondere a interrogativi	Cittadini digitali Pearson https://generazioniconnesse.it/ https://unric.org/it/agenda-2030/ Punto di non ritorno (docufilm) Generazioni connesse https://civix.fvg.it/kit-cittadinanza-digitale

	utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social.	sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie.	
--	--	--	--

AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZE	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Identificare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Identificare divari di competenza digitale	• Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software. • Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. • Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici. • Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati • Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola • Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. • Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. • Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	• Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi • Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...) • Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata. • Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. • Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni • Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.	• Le parti del computer • Accendere e spegnere il PC; • Mouse e tastiera • Computer: Hardware • Uso dei dispositivi a scuola • Lego spike Prime

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

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

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

Scuola Primaria

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici;
2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elabora in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali solo guidato dall'insegnante. Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.	Produce elaborati digitali con la supervisione dell'insegnante.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, in autonomia.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati in autonomia. Conosce le regole del copyright
4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Utilizza in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. Utilizza in modo responsabile e critico le Tic. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.

RUBRICA DI VALUTAZIONE: LIVELLI DI VALUTAZIONE CON INDICATORI ESPLICATIVI

Scuola Secondaria di primo grado

AREA DI COMPETENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
	<i>L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie</i>	<i>L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso</i>

	<i>in situazioni note.</i>	<i>di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.</i>	<i>scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.</i>	<i>delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.</i>
1. INFORMAZIONE	Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.	Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Accede alla rete per ricavare informazioni e per collocarne di proprie.	Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti.
2. COMUNICAZIONE	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo per ricavare informazioni; condivide risorse solo guidato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse solo se sollecitato dall'insegnante.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide le risorse. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti se richiesto.	Comunica in ambienti digitali in autonomia, condivide risorse, elabora in modo personale. Interagisce e partecipa alle comunità ed alle reti in modo creativo e funzionale.
3. CREAZIONE DI CONTENUTI	Produce semplici elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) solo guidato dall'insegnante. Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.	Produce elaborati digitali (costruisce tabelle, scrive testi, utilizza immagini e video per produrre artefatti digitali) con la supervisione dell'insegnante. Conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte, utilizza diversi strumenti digitali per produrre elaborati, anche complessi, in autonomia. Conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo ed innovativo diverse applicazioni informatiche, per produrre elaborati complessi in autonomia. Conosce, rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.
4. SICUREZZA	Riconosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie.	Conosce i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti delle Tic.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile le Tic. Conosce le regole della sicurezza e privacy informatica.	Valuta i rischi della navigazione in rete e quelli legati all'uso delle nuove tecnologie. E' consapevole delle potenzialità e dei limiti, utilizzando in modo responsabile e critico le Tic. Sa gestire la propria e-safety. Utilizza le regole della netiquette.
5. PROBLEM SOLVING	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale se guidato dall'insegnante.	Utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale supervisionato dall'insegnante	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo.	Conosce ed utilizza la tecnologia in un contesto di sviluppo del pensiero computazionale in modo autonomo, creativo e personale.