

# CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>4</b>
<b>1. AREA DI COMPETENZA: Alfabetizzazione su informazioni e dati</b>	<b>6</b>
1.1 SCUOLA DELL'INFANZIA	6
1.2 PRIMO BIENNIO	8
Classi Prima e Seconda Primaria	8
1.3 SECONDO BIENNIO	10
Classi Terza e Quarta Primaria	10
1.4 TERZO BIENNIO	13
Classi Quinta Primaria e Prima SSIG	13
1.5 QUARTO BIENNIO	16
Classi Seconda e Terza SSIG	16
<b>2. AREA DI COMPETENZA: Comunicazione e collaborazione</b>	<b>19</b>
2.1 SCUOLA DELL'INFANZIA	19
2.2 PRIMO BIENNIO	20
Classi Prima e Seconda Primaria	20
2.3 SECONDO BIENNIO	22

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

Classi Terza e Quarta Primaria	22
2.4 TERZO BIENNIO	24
Classi Quinta Primaria e Prima SSIG	24
2.5 QUARTO BIENNIO	27
Classi Seconda e Terza SSIG	27
<b>3. AREA DI COMPETENZA: Creazione di contenuti digitali</b>	<b>31</b>
3.1 SCUOLA DELL'INFANZIA	31
3.2 PRIMO BIENNIO	31
Classi Prima e Seconda Primaria	31
3.3 SECONDO BIENNIO	35
Classi Terza e Quarta Primaria	35
3.4 TERZO BIENNIO	38
Classi Quinta Primaria e Prima SSIG	38
3.5 QUARTO BIENNIO	41
Classi Seconda e Terza SSIG	41
<b>4. AREA DI COMPETENZA: Sicurezza</b>	<b>45</b>
4.1 SCUOLA DELL'INFANZIA	45
4.2 PRIMO BIENNIO	46

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

Classi Prima e Seconda Primaria	46
4.3 SECONDO BIENNIO	49
Classi Terza e Quarta Primaria	49
4.4 TERZO BIENNIO	52
Classi Quinta Primaria e Prima SSIG	52
4.5 QUARTO BIENNIO	58
Classi Seconda e Terza SSIG	58
<b>5. AREA DI COMPETENZA: Risoluzione problemi</b>	<b>62</b>
5.1 SCUOLA DELL'INFANZIA	62
5.2 PRIMO BIENNIO	63
Classi Prima e Seconda Primaria	63
5.3 SECONDO BIENNIO	66
Classi Terza e Quarta Primaria	66
5.4 TERZO BIENNIO	68
Classi Quinta Primaria e Prima SSIG	68
5.5 QUARTO BIENNIO	70
Classi Seconda e Terza SSIG	70
<b>VALUTAZIONE</b>	<b>73</b>

# CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

## INTRODUZIONE

Il *Curricolo digitale verticale* dell'Istituto Comprensivo "Tortona A" vuole proporsi come un percorso educativo che permetta di incanalare le potenzialità offerte dalla tecnologia in una direzione costruttiva e sinergica con le materie di studio tradizionali.

Tale integrazione è finalizzata ad amplificare le possibilità di apprendimento degli alunni, stimolandone la motivazione e favorendo lo sviluppo di competenze trasversali fondamentali per il mondo contemporaneo: l'era digitale richiede infatti una preparazione solida e flessibile, capace di adattarsi ai rapidi e continui cambiamenti tecnologici e sociali.

La competenza digitale, ossia la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione, è una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente previste dalle *Raccomandazioni del Consiglio Europeo* del 2006 e dalla successiva revisione del 2018: non può, quindi, più essere esclusa o marginalizzata nei percorsi scolastici.

Anche gli 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*), del resto, affermano che tale competenza deve inserirsi trasversalmente e coinvolgere tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola.

Il nostro *Curricolo digitale verticale* di Istituto progetta dunque l'acquisizione della competenza digitale in modo trasversale, affidandone il corretto e graduale sviluppo a tutti i docenti della classe, per offrire agli allievi non solo una solida base di conoscenze disciplinari, ma anche le competenze digitali necessarie per affrontare le sfide del futuro in modo consapevole ed efficace. Attraverso un percorso educativo completo e integrato si mira allo sviluppo di competenze trasversali come il pensiero critico, la risoluzione creativa dei problemi, la collaborazione e la comunicazione efficace, favorendo in tal modo la formazione di cittadini attivi, responsabili e pronti ad affrontare un mondo sempre più interconnesso e digitalizzato.

Il *Curricolo digitale* non vuole essere un percorso obbligato con una rigida suddivisione di competenze, attività, risorse e proposte di lavoro, né uno strumento con pretese di assolutezza, statico e immutabile, né un prodotto riservato a chi è già esperto o esclusivamente agli insegnanti di discipline STEM. Si propone, al contrario, come una guida modulare e progressiva delle competenze digitali che dovranno essere sviluppate lungo il percorso del primo ciclo di istruzione, con esempi concreti di facile replicabilità, utilizzo e applicazione, integrabili nelle varie discipline curriculari nell'ambito di una progettazione didattica trasversale.

Il *Curricolo* è strutturato per bienni a cui si aggiunge la Scuola dell'Infanzia. Alcune competenze e attività si ripetono nei vari bienni, perché nello sviluppo della competenza cambia il livello di autonomia degli studenti. Significativo è il terzo biennio, che aggancia fortemente l'ultimo anno della Scuola Primaria con il primo della Scuola Secondaria di primo grado, in un'ottica di continuità tra i due ordini di scuola.

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

Il *Curricolo* è articolato secondo le cinque aree di competenza previste dal DigComp 2.2, abbreviazione di *Digital Competence Framework 2.2*, uno strumento sviluppato dall'Unione Europea per definire le competenze digitali del cittadino e indirizzarne la graduale e corretta acquisizione:

1. *alfabetizzazione su informazioni e dati*: area che comprende la capacità di cercare, valutare e gestire informazioni in un ambiente digitale, inclusa la capacità di raccogliere, organizzare e analizzare dati;
2. *comunicazione e collaborazione*: area che si concentra sulle abilità di comunicazione e collaborazione in ambienti digitali e sulla capacità di utilizzare strumenti di comunicazione online e partecipare a progetti collaborativi;
3. *creazione di contenuti digitali*: area che riguarda la capacità di creare contenuti digitali di vario genere, come testi, immagini, video o suoni, e che include anche i linguaggi di programmazione;
4. *sicurezza*: area che riguarda la conoscenza e l'applicazione di pratiche di sicurezza digitale, come la protezione della privacy, la gestione delle password e la consapevolezza delle minacce online;
5. *risoluzione di problemi*: area che riguarda la capacità di risolvere problemi utilizzando strumenti digitali.

Per ogni area di competenza e ogni biennio il *Curricolo* definisce:

1. i descrittori di competenza;
2. i prerequisiti;
3. le competenze da sviluppare, in senso sia orizzontale sia verticale;
4. le attività proposte per attivare e sviluppare le competenze;
5. le risorse suggerite, ossia i supporti operativi (software, app, materiali, esempi e link a siti o tutorial, ecc.) che possono aiutare i docenti a realizzare attività in classe;
6. i traguardi di competenza al termine di ogni biennio.

Nell'elaborazione del presente *Curricolo* ci si è giovati della documentazione elaborata e messa a disposizione online dall'IPRASE di Trento e dalla Sovrintendenza agli Studi della Valle d'Aosta.

# CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

## 1. AREA DI COMPETENZA: Alfabetizzazione su informazioni e dati

### 1.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

#### DESCRITTORI DI COMPETENZA

1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali - *Esplorare immagini, suoni e semplici testi digitali con l'aiuto dell'adulto, riconoscere e scegliere ciò che gli interessa in modo guidato*

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali - *Ascoltare o guardare contenuti digitali e, con l'aiuto dell'adulto, esprimere cosa gli piace o non gli piace, riconoscere informazioni semplici e imparare a distinguere ciò che è vero o inventato in modo molto basilare*

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali - *Organizzare e conservare, con l'aiuto dell'adulto le proprie immagini, disegni o registrazioni digitali, imparando a prenderne cura e a usarli in modo rispettoso*

#### PREREQUISITI

- Avere curiosità e interesse verso immagini, video o suoni mostrati con il tablet o LIM
- Esprimere opinioni su ciò che vede o ascolta
- Riconoscere i propri disegni o foto tra altri contenuti

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"><li>● Formulare semplici richieste e cercare immagini, video o suoni digitali insieme</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Cercare (insieme all'adulto) immagini su un argomento noto usando librerie</li></ul>	Tablet/schermo interattivo e LIM

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<p>all'adulto;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● saper dire cosa è utile o corretto per lui;</li> <li>● collaborare a ordinare o classificare contenuti digitali con l'insegnante;</li> </ul>	<p>digitali sicure o cartelle già predisposte;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● mostrare due brevi video o immagini sullo stesso tema e chiedere: "Quale ti è piaciuta di più?" o "Quale ci racconta meglio la storia?";</li> <li>● con il tablet o la LIM, i bambini scelgono dove mettere i propri disegni (cartelle digitali con simboli, colori o icone) e li classificano.</li> </ul>	<p>Pagine salvate offline o cartelle con contenuti scelti</p> <p>Brevi video di cartoni animati educativi</p> <p>Schede con emoticon per votare</p> <p>App come Book Creator per documentare scelte e pensieri</p> <p>App di archiviazione semplici (Google foto con supervisione, Seesaw)</p> <p>Cartelle su drive condiviso o chiavetta</p>
<p><b>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TRIENNIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere i diversi device (computer, tablet, notebook).</li> <li>● Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet).</li> <li>● Visionare immagini, animazioni, video.</li> <li>● Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.</li> </ul>		

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<b>1.2 PRIMO BIENNIO</b>  <b>Classi Prima e Seconda Primaria</b>		
DESCRITTORI DI COMPETENZA		
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali  1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali		
PREREQUISITI		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere i diversi device (computer, tablet, notebook).</li> <li>● Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet).</li> <li>● Visionare immagini, animazioni, video.</li> <li>● Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.</li> </ul>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline (icone, file e cartelle);</li> <li>● capire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi attraverso l'individuazione delle diverse icone;</li> <li>● individuare una cartella sul dispositivo, accedervi ed esplorarne il contenuto;</li> <li>● riconoscere l'icona del principale programma/app di videoscrittura;</li> </ul>	<a href="#">IL WEB - Vocabolario di Tecnologia</a>  <a href="#">LE PARTI DEL COMPUTER - Vocabolario di Tecnologia</a>  <a href="#">Typing Club - imparare a digitare velocemente con tutte le dieci dita</a>  <a href="#">Imparare ad usare il computer</a>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<ul style="list-style-type: none"> <li>● individuare e utilizzare file all'interno di un dispositivo;</li> <li>● riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;</li> <li>● agire sui dispositivi secondo le funzioni base (accensione, spegnimento, ecc.).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il doppio clic o il touchscreen;</li> <li>● utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (ad es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo);</li> <li>● nominare e salvare file di immagine o di testo con il supporto dell'insegnante;</li> <li>● effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante.</li> </ul>	<p><a href="#">Blog di risorse online per insegnanti</a></p> <p><a href="#">Libro di Rino computerino stampabile - Mondadori Education</a></p> <p><a href="#">Motore di ricerca per bambini - ambiente protetto</a></p> <p><a href="#">Risorse online per insegnanti</a></p> <p>Flashcard con parti del computer, device, icone, ecc., per giochi tipo memory.</p> <p>Mappe con immagini.</p>
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline (icone, file e cartelle).</li> <li>● Capire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.</li> <li>● Individuare e utilizzare file all'interno del dispositivo.</li> <li>● Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali.</li> <li>● Agire sui dispositivi secondo le funzioni base (accensione, spegnimento, ecc.).</li> </ul>		

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

### 1.3 SECONDO BIENNIO

#### Classi Terza e Quarta Primaria

#### DESCRITTORI DI COMPETENZA

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

1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

#### PREREQUISITI

- Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline (icone, file e cartelle).
- Capire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno.
- Individuare e utilizzare file all'interno del dispositivo.
- Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali.
- Agire sui dispositivi secondo le funzioni base (accensione, spegnimento, ecc.).

#### SVILUPPO DELLA COMPETENZA

- Esprimere la volontà di ricercare informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare una terminologia specifica di

#### ATTIVITÀ PROPOSTE

- Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca ed eseguire una semplice ricerca online dalla quale ricavare informazioni;
- individuare i programmi principali di grafica, videoscrittura e software didattici (Paint, Word, Google Doc,

#### RISORSE SUGGERITE

- [Motore di ricerca per bambini - ambiente protetto](#)
- [Risorse online per insegnanti](#)
- [Lessico delle tecnologie](#)
- [Wordwall - Gioco su cartelle e file](#)

## **CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO**

# CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

## 1.4 TERZO BIENNIO

### Classi Quinta Primaria e Prima SSIG

#### DESCRITTORI DI COMPETENZA

- 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

#### PREREQUISITI

- Esprimere la volontà di ricercare informazioni.
- Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online.
- Usare una terminologia specifica di base.
- Sapere che le informazioni possono essere archiviate su diversi dispositivi o piattaforme cloud.
- Organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.
- Individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata.
- Avviare la procedura per stampare un documento.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"><li>● Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca;</li></ul>	<p><a href="#">Ricerca in Rete</a></p> <p><a href="#">Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior</a></p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<ul style="list-style-type: none"> <li>● accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;</li> <li>● conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;</li> <li>● saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;</li> <li>● riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie;</li> <li>● riconoscere lo strumento dell'Intelligenza Artificiale, le sue funzioni e potenzialità e i principali applicativi e motori di ricerca basati su di essa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● distinguere i principali domini (ad esempio <i>.it</i>, <i>.com</i>, <i>.edu</i>) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili e aggiornate;</li> <li>● creare sitografie e bibliografie di ricerche;</li> <li>● utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani);</li> <li>● utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltress, Padlet, ecc.);</li> <li>● eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità;</li> <li>● utilizzare, con la mediazione dell'insegnante, l'Intelligenza Artificiale e avviare una discussione guidata sulle sue potenzialità e sulle sue criticità.</li> </ul>	<p><a href="#">Pearltrees</a></p> <p><a href="#">Padlet</a></p> <p><a href="#">Internetopoli</a></p> <p><a href="#">Il decalogo delle Fake news</a></p> <p><a href="#">Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola</a></p> <p><a href="#">Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi</a> (per i docenti)</p> <p><a href="#">Motore di ricerca per bambini - ambiente protetto</a></p> <p><a href="#">Risorse online per insegnanti</a></p> <p><a href="#">Informazioni sull'IA</a></p> <p><a href="#">Perché l'Intelligenza Artificiale può penalizzare i bambini</a></p> <p>Applicativi di Intelligenza Artificiale</p>
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</li> </ul>		

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

- Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno.
- Conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche.
- Saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web.
- Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.

### 1.5 QUARTO BIENNIO

#### Classi Seconda e Terza SSIG

#### DESCRITTORI DI COMPETENZA

- 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

#### PREREQUISITI

- Svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.
- Accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno.
- Conoscere strategie di ricerche ben definite e sistematiche.
- Saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web.
- Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

ATTIVITÀ PROPOSTE

RISORSE SUGGERITE

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni;</li> <li>● organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali;</li> <li>● descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno;</li> <li>● organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle, ecc.);</li> <li>● eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>● utilizzare con spirito critico lo strumento dell'Intelligenza Artificiale, valutarne le funzioni e potenzialità e saper scegliere l'applicativo più adatto in base al proprio obiettivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca;</li> <li>● ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo;</li> <li>● individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili;</li> <li>● organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale;</li> <li>● riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale/fake news) e fra fatti, opinioni e teorie;</li> <li>● cercare in autonomia i libri in una biblioteca, entrando ad esempio in un catalogo bibliotecario online;</li> <li>● applicare la sintassi dei motori di ricerca;</li> <li>● organizzare l'ambiente di lavoro personale, locale od online, in cartelle e sottocartelle (creando nomi coerenti);</li> </ul>	<p><a href="#">Padlet</a></p> <p><a href="#">Pearltrees</a></p> <p><a href="#">Wakelet</a></p> <p><a href="#">tecnologiaduepuntozero</a></p> <p><a href="#">Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi</a></p> <p><a href="#">Valutare le informazioni di un sito</a></p> <p><a href="#">Cuore e Parole</a></p> <p><a href="#">Google Gemini</a></p> <p><a href="#">Perplexity</a></p> <p>Lecture suggerite per insegnanti e alunni:</p> <p>L. Giannattasio, <i>Io dico no alle fake news</i>, 2022 Mondadori Ragazzi.</p> <p>D. Aristarco, <i>Fake, non è vero ma ci credo</i>, 2018 Lavis (TN)</p> <p>G. Jacomella, <i>Il falso e il vero. Fake news: che cosa sono, chi ci guadagna, come evitarle</i>, 2017 Milano.</p>
---	---	---

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

	<ul style="list-style-type: none"><li>● identificare i corretti siti web, blog e database digitali da una lista tratta dal manuale/testo scolastico digitale, per cercare informazioni sull'argomento scelto;</li><li>● identificare nei siti, blog e database digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno delle informazioni;</li><li>● usare una lista di parole chiave e tag disponibili nel libro digitale;</li><li>● identificare quali parole chiave potrebbero essere utili per trovare informazioni riguardo all'argomento;</li><li>● utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file;</li><li>● utilizzare in autonomia lo strumento dell'Intelligenza Artificiale per rispondere in maniera consapevole a specifiche richieste dell'insegnante.</li></ul>	
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Avere chiare le necessità di ricerca di informazioni.</li><li>● Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.</li><li>● Descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno.</li></ul>		

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

- Organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle, ecc.).
- Eseguire l'analisi, il confronto, l'interpretazione e la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali.

### 2. AREA DI COMPETENZA: Comunicazione e collaborazione

#### 2.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

##### DESCRITTORI DI COMPETENZA

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali - *Saper usare strumenti digitali (tablet, LIM, registratore audio) per esprimere pensieri, emozioni o raccontare qualcosa*
- 2.2 Condividere contenuti in modo guidato - *Condividere immagini, suoni o parole con gli altri in contesti digitali guidati*
- 2.3 Partecipare con gli altri attraverso strumenti digitali - *Partecipare ad attività comuni usando strumenti digitali per giocare, imparare o raccontare insieme*
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali - *Collaborare con i compagni o con l'insegnante in attività digitali condivise*
- 2.5 Netiquette - *Imparare, con guida, a rispettare gli altri anche quando si usano strumenti digitali*
- 2.6 Gestire l'identità digitale - *Riconoscere sé stesso nei contenuti digitali condivisi (immagine, voce, simbolo) e comprendere, con guida, che ciò*

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

*che fa può essere visto o ascoltato dagli altri*

### PREREQUISITI

- Esprimere verbalmente o con gesti qualcosa che pensa, prova o vuole comunicare
- Mostrare o raccontare qualcosa agli altri con piacere
- Partecipare con interesse e rispetto alle attività comuni e riconoscere di far parte del gruppo
- Essere capace di giocare, lavorare con un compagno o in piccolo gruppo, condividendo materiali e spazi
- Iniziare a rispettare regole di convivenza e comunicazione
- Riconoscere e nominare se stesso (nome, voce, immagine) identificandosi tra gli altri

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Guardare con altri bambini contenuti proposti;</li> <li>● iniziare ad accettare i turni;</li> <li>● collaborare in coppia in giochi digitali semplici;</li> <li>● condividere scoperte con il gruppo;</li> <li>● utilizzare strumenti digitali in piccolo gruppo con rispetto e partecipazione;</li> <li>● spiegare ciò che ha fatto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Gioco a coppie col tablet: due bambini giocano insieme con app educative a turno;</li> <li>● progetto “classe reporter”: fotografare momenti della giornata e raccontarli alla classe;</li> <li>● realizzazione di un cartellone delle regole per usare tablet, LIM o robot in modo rispettoso e condiviso;</li> <li>● disegno a coppie su tablet o LIM con ruoli che si alternano (es. uno colora, l'altro sceglie i colori e viceversa);</li> <li>● attività per indurre i bambini a riflettere</li> </ul>	<p>App collaborative e semplici</p> <p>Registratore vocale del tablet per creare storie sonore collettive</p> <p>Presentazione di gruppo con immagini (es. foto delle attività, racconti con PowerPoint semplificato)</p> <p>App ChaterPx kids: permette di dare voce a disegno o foto</p> <p>Poster sulle buone pratiche digitali</p> <p>Storie illustrate sulla gentilezza e il rispetto</p> <p>Cartelloni con le regole del buon navigatore</p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

	su comportamenti giusti o sbagliati nell'uso del tablet/LIM; <ul style="list-style-type: none"><li>• il bambino crea un avatar, disegna se stesso e registra un messaggio per presentarsi.</li></ul>	digitale Racconti e giochi sul rispetto della propria immagine
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TRIENNIO</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Riconoscere i diversi device (computer, tablet, notebook).</li><li>• Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet).</li><li>• Visionare immagini, animazioni, video.</li><li>• Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.</li><li>• Utilizzare le parole e i modi corretti negli scambi comunicativi tra pari e con le figure di riferimento.</li></ul>		

### 2.2 PRIMO BIENNIO

#### Classi Prima e Seconda Primaria

#### DESCRITTORI DI COMPETENZA

2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali

2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali

2.5 Netiquette

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

PREREQUISITI		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere i diversi device (computer, tablet, notebook).</li> <li>● Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet).</li> <li>● Visionare immagini, animazioni, video.</li> <li>● Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.</li> <li>● Utilizzare le parole e i modi corretti negli scambi comunicativi tra pari e con le figure di riferimento.</li> </ul>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti (Google suite);</li> <li>● conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (netiquette).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Prendere familiarità con le piattaforme in uso a scuola;</li> <li>● conoscere e utilizzare i principi del <i>Manifesto della comunicazione non ostile</i>;</li> <li>● leggere storie/stimolo, fare giochi e drammatizzazioni per individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente;</li> <li>● conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, contenuto) confrontando le diverse modalità comunicative: orale, cartacea e digitale;</li> <li>● scrivere e leggere semplici messaggi;</li> </ul>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p><a href="#">Google suite</a></p> <p><a href="#">Registro Elettronico</a></p> <p><a href="#">Manifesto della comunicazione non ostile</a></p> <p><a href="#">Schede didattiche parole ostili</a></p> <p>Sono schede per la Scuola dell'Infanzia, adatte anche al primo biennio della Scuola Primaria. Possono essere utilizzate per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione non ostile.</p> <p><a href="#">Storie di narrativa e albi illustrati.</a></p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

	<ul style="list-style-type: none"><li>• praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza.</li></ul>	
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti (Google suite).</li><li>• Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (netiquette).</li></ul>		

### 2.3 SECONDO BIENNIO

#### Classi Terza e Quarta Primaria

#### DESCRITTORI DI COMPETENZA

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

PREREQUISITI		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.</li> <li>● Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (netiquette).</li> </ul>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web, ecc.);</li> <li>● conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;</li> <li>● conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (ad es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);</li> <li>● conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);</li> <li>● comunicare correttamente nelle interazioni digitali;</li> <li>● capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola;</li> <li>● utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app, ecc.);</li> <li>● lavorare in modo collettivo su un documento condiviso sulla piattaforma online (Google Doc);</li> <li>● riconoscere che sul</li> <li>● la piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza;</li> <li>● familiarizzare con le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa;</li> <li>● utilizzare lavagne digitali e muri virtuali;</li> <li>● applicare la netiquette in contesti</li> </ul>	<p><a href="#">Google suite</a></p> <p><a href="#">Registro Elettronico</a></p> <p><a href="#">Canva</a></p> <p><a href="#">Patente di Smartphone - Educare alla cittadinanza digitale</a></p> <p><a href="#">Se faccio, capisco - NETiquette e cittadinanza digitale</a></p> <p><a href="#">Netiquette - il galateo della rete</a></p> <p><a href="#">Generazioni Connesse</a></p> <p><a href="#">Cos'è la NETiquette - regole di comportamento su internet per bambini</a></p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

	comunicativi e di condivisione.	
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO</b>		
<ul style="list-style-type: none"><li>● Conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web, ecc.).</li><li>● Conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare.</li><li>● Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (ad es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web, ecc.).</li><li>● Conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto).</li><li>● Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.</li><li>● Capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.</li></ul>		

### 2.4 TERZO BIENNIO

#### Classi Quinta Primaria e Prima SSIG

#### DESCRITTORI DI COMPETENZA

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

2.6 Gestire l'identità digitale		
PREREQUISITI		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web, ecc.).</li> <li>● Conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare.</li> <li>● Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (ad es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web, ecc.).</li> <li>● Conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto).</li> <li>● Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.</li> <li>● Capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.</li> </ul>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sapere che cos'è un'identità digitale;</li> <li>● interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;</li> <li>● individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;</li> <li>● conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;</li> <li>● comunicare correttamente nelle interazioni digitali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte);</li> <li>● utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app, ecc.);</li> <li>● utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti;</li> <li>● riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a</li> </ul>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p><a href="#">Classeviva Gruppo Spaggiari Parma</a></p> <p><a href="#">Google Workspace per la scuola</a></p> <p><a href="#">La Digitale</a></p> <p>Lavagne collaborative:</p> <p><a href="#">Padlet</a></p> <p><a href="#">Digipad</a></p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

	<p>distanza;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa;</li><li>• utilizzare lavagne digitali e muri virtuali;</li><li>• applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione.</li></ul>	
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Sapere che cos'è un'identità digitale.</li><li>• Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali.</li><li>• Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.</li><li>• Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti.</li><li>• Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.</li></ul>		

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

### 2.5 QUARTO BIENNIO

#### Classi Seconda e Terza SSIG

##### DESCRITTORI DI COMPETENZA

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

##### PREREQUISITI

- Sapere che cos'è un'identità digitale.
- Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali.
- Individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.
- Conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti.
- Comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA

ATTIVITÀ PROPOSTE

RISORSE SUGGERITE

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;</li> <li>● presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;</li> <li>● utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;</li> <li>● utilizzare la tecnologia per cercare informazioni e migliorare la capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● All'interno del sistema mail della scuola:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico;</li> <li>- inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn;</li> <li>- inviare e-mail utilizzando mail di gruppo;</li> <li>- richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura;</li> <li>- programmare data e ora di invio;</li> <li>- valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni.</li> </ul> </li>   <li>● All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche, ecc.) creati con app online con più persone;</li> <li>- modificare le impostazioni di condivisione;</li> <li>- spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condividere i</li> </ul> </li> </ul>	<p>Utilizzo di piattaforme collaborative online:</p> <p><a href="#">Classeviva Gruppo Spaggiari Parma</a></p> <p><a href="#">Google Classroom</a></p> <p><a href="#">La Digitale</a></p> <p>Utilizzo di bacheche digitali collaborative come:</p> <p><a href="#">Padlet</a></p> <p><a href="#">Digipad</a></p> <p>Altre piattaforme collaborative:</p> <p><a href="#">Canva</a></p> <p><a href="#">Adobe Express</a></p> <p><a href="#">ClipChamp</a></p> <p><a href="#">Timelinely</a></p> <p><a href="#">Screencastify</a></p> <p><a href="#">Genially</a></p> <p>Altri contenuti e risorse:</p> <p><a href="#">Generazioni Connesse</a></p> <p><a href="#">Parole Ostili</a></p>
---	--	---

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

	<p>materiali nel sistema di archiviazione digitale;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo;</li><li>- proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo;</li><li>- informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità.</li></ul> <ul style="list-style-type: none"><li>● Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola.</li><li>● Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. Prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l'accesso online.</li></ul>	
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO</b>		

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

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

### 3. AREA DI COMPETENZA: Creazione di contenuti digitali

#### 3.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

##### DESCRITTORI DI COMPETENZA

3.1 Sviluppare contenuti digitali - *Creare disegni, immagini o semplici storie usando strumenti digitali, come tablet o app di disegno, con l'aiuto*

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

*dell'adulto*

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali - *Provare a modificare o aggiungere elementi a un disegno o a una storia digitale, cambiando colori, forme o suoni, sempre con il supporto dell'adulto*

3.3 Copyright e licenze - *Iniziare a capire che le cose create da lui o da altri (disegni, storie, foto, suoni) sono "speciali" e devono essere rispettate. Imparare a non cancellare o modificare i lavori altrui senza permesso e a prendersi cura dei propri*

3.4 Programmazione - *Sperimentare attività per dare semplici istruzioni ( a voce, con simboli, con frecce) a un personaggio, un robot o un compagno, per farlo muovere o compiere azioni*

### PREREQUISITI

- Disegnare o rappresentare qualcosa con strumenti analogici (matite, colori) e mostrare interesse per strumenti digitali ( come la LIM o il tablet)
- Essere in grado di osservare una creazione e proporre cambiamenti, mostrando curiosità nel trasformare qualcosa di esistente
- Riconoscere che un lavoro è "suo" o di un compagno e non lo modifica senza permesso
- Essere in grado di eseguire una sequenza di azioni e mostrare piacere nel risolvere giochi logici o di percorso

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizzare un contenuto digitale riconoscibile (es. disegno, storia breve) mostrandolo all'altro con soddisfazione;</li> <li>● Unire o modificare più elementi digitali per creare una nuova versione (es. cambia sfondo, inserisce personaggi in un disegno digitale);</li> <li>● chiedere il permesso prima di usare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Disegno digitale a tema individuale o a piccoli gruppi con la guida dell'insegnante;</li> <li>● colorare o modificare un disegno già fatto su tablet o LIM cambiando colori, aggiungendo elementi;</li> <li>● in una galleria digitale di sezione (es. su tablet o LIM) salvare e caricare il</li> </ul>	<p>App di disegno per bambini (es. kids Doodle), LIM con software di disegno, penne digitali o tavolette grafiche semplificate</p> <p>Editor base per bambini (es. PaintZ), librerie di immagini della sezione, file immagine condivisi nella LIM per attività collettive</p> <p>Libri e storie educative (es. "Questo libro è il</p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<p>contenuti altrui e mostra rispetto per le creazioni condivise;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Costruire in autonomia piccole sequenze di comandi per ottenere un risultato (es. percorso completo con frecce o blocchi)</li> </ul>	<p>proprio lavoro osservando quello degli altri senza modificarlo;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● programmare il compagno o il robot indicando comandi per farli muovere su un percorso.</li> </ul>	<p><i>miol</i>”), etichette digitali con nome dell’autore, bacheca digitale della classe (es. con Padlet, Jamboard)</p> <p>Bee-bot, Blue-bot, Doc, ScratchJr</p>
<p><b>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TRIENNIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere i diversi device (computer, tablet, notebook).</li> <li>● Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet).</li> <li>● Visionare immagini, animazioni, video.</li> <li>● Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.</li> </ul>		

<p><b>3.2 PRIMO BIENNIO</b></p> <p><b>Classi Prima e Seconda Primaria</b></p>
<p>DESCRITTORI DI COMPETENZA</p> <p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

3.4 Programmazione		
PREREQUISITI		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere i diversi device (computer, tablet, notebook).</li> <li>● Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet).</li> <li>● Visionare immagini, animazioni, video.</li> <li>● Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.</li> </ul>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;</li> <li>● scegliere come esprimersi attraverso la creazione di semplici testi o la ricerca/creazione di immagini;</li> <li>● elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged sia digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;</li> <li>● riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività (link e icone).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni;</li> <li>● utilizzare giochi didattici con drag and drop, anche con input di testo;</li> <li>● compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti;</li> <li>● creare un disegno con un software/app di grafica;</li> <li>● creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente sia con app online.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Pixel Art</a></li> <li><a href="#">Wordwall</a></li> <li><a href="#">Learning Apps</a></li> <li><a href="#">Reticoli</a></li> <li><a href="#">BeeBot</a>, <a href="#">Codey Rocky</a>, <a href="#">Scratch</a></li> <li><a href="#">ABCYA</a></li> <li><a href="#">Educaplay</a></li> <li><a href="#">Canva</a></li> </ul>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

	<p>ATTIVITÀ DI TIPO UNPLUGGED:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli;</li><li>● eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine;</li><li>● utilizzare codici e simboli;</li><li>● riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito;</li><li>● interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata;</li><li>● utilizzare disegni in pixel art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged;</li><li>● attività sui reticoli;</li><li>● gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni.</li></ul> <p>Con l'uso di computer o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri, ecc.).</p>	
--	---	--

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

### TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO

- Creare e modificare contenuti semplici in formati semplici.
- Scegliere come esprimersi attraverso la creazione di semplici testi o la ricerca/creazione di immagini.
- Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged sia digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.
- Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività (link e icone).

### 3.3 SECONDO BIENNIO

#### Classi Terza e Quarta Primaria

#### DESCRITTORI DI COMPETENZA

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.4 Programmazione

#### PREREQUISITI

- Creare e modificare contenuti semplici in formati semplici.
- Scegliere come esprimersi attraverso la creazione di semplici testi o la ricerca/creazione di immagini.
- Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged sia digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<p>semplice.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività (link e icone).</li> </ul>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>Individuare quale software/applicazione, tra quelli conosciuti, si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;</li> <li>utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali;</li> <li>saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori, ecc.);</li> <li>completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;</li> <li>scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;</li> <li>elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Scrivere in formato digitale un testo, fare dettati, copiare la formattazione, usare l'auto correzione e revisione; usare la videoscrittura creativa (testo immagine), sia da soli che in modalità collaborativa tramite le piattaforme online;</li> <li>progettare su carta la struttura di alcune diapositive e trasformarle in presentazioni multimediali;</li> <li>completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte;</li> <li>creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe;</li> <li>utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni;</li> <li>codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante;</li> </ul>	<p><a href="#">Educaplay</a></p> <p><a href="#">Learningapps</a></p> <p><a href="#">Canva</a></p> <p><a href="#">Prezi</a></p> <p><a href="#">Lego Spike</a></p> <p><a href="#">Animaker</a></p> <p><a href="#">Pixel Art</a></p> <p><a href="#">Wordwall</a></p> <p><a href="#">Learning Apps</a></p> <p><a href="#">Reticoli</a></p> <p><a href="#">BeeBot</a>, <a href="#">Codey Rocky</a>, <a href="#">Scratch</a></p> <p><a href="#">ABCYA</a></p> <p><a href="#">Storyjumper</a></p> <p><a href="#">Book creator</a></p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

	<ul style="list-style-type: none"><li>• svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi;</li><li>• scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: computer/tablet/robot e software di programmazione;</li><li>• costruire percorsi con linee, figure geometriche (anche con i classici giochi dei chiodini e poi con Pixel), diagrammi, calcolo;</li><li>• scrivere e conoscere le procedure; rappresentazioni di dati e risultati di un problema grazie a tabelle e grafici.</li></ul>	<a href="#">Storyboard That</a>
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che si desidera creare.</li><li>• Utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali.</li><li>• Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori, ecc.).</li><li>• Completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito.</li><li>• Scomporre un problema in sottoproblemi e saper scrivere semplici algoritmi.</li><li>• Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</li></ul>		

# CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

## 3.4 TERZO BIENNIO

### Classi Quinta Primaria e Prima SSIG

#### DESCRITTORI DI COMPETENZA

- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3 Copyright e licenze
- 3.4 Programmazione

#### PREREQUISITI

- Individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che si desidera creare.
- Utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali.
- Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori, ecc.).
- Completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito.
- Scomporre un problema in sottoproblemi e saper scrivere semplici algoritmi.
- Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged sia digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

semplice.		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;</li> <li>● realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;</li> <li>● impartire e interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata;</li> <li>● riconoscere lo strumento dell'Intelligenza Artificiale, le sue funzioni e potenzialità e i principali applicativi e motori di ricerca basati su di essa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizzare materiali di varia provenienza (ad es. ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art, ecc.) per creare prodotti multimediali (presentazioni, documenti, infografiche, poster, podcast...) sia offline sia in cloud;</li> <li>● scrivere in formato digitale un testo con immagini e inserire animazioni;</li> <li>● realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica;</li> <li>● realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali;</li> <li>● realizzare storytelling;</li> <li>● produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture;</li> <li>● utilizzare strategie di ricerca, di</li> </ul>	<p>Creazione di contenuti:</p> <p><a href="#">Book Creator</a></p> <p><a href="#">StoryboardThat</a></p> <p><a href="#">Prezi</a></p> <p><a href="#">Google Presentazioni</a></p> <p>PowerPoint</p> <p><a href="#">Canva</a></p> <p><a href="#">Powtoon</a></p> <p><a href="#">Genially</a></p> <p><a href="#">Informazioni sull'IA</a></p> <p><a href="#">Perché l'Intelligenza Artificiale può penalizzare i bambini</a></p> <p>Applicativi di Intelligenza Artificiale</p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

	<p>copia/incolla e modifica delle immagini nel rispetto del diritto d'autore;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● utilizzare Scratch, o ambienti simili per:<ul style="list-style-type: none"><li>- sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche);</li><li>- sperimentare semplici applicazioni robotiche;</li><li>- svolgere attività di geometria;</li><li>- creare musica;</li></ul></li><li>● utilizzare con la mediazione dell'insegnante l'Intelligenza Artificiale per la creazione di semplici contenuti testuali, grafici, visivi, e avviare una discussione guidata sulle sue potenzialità e sulle sue criticità.</li></ul>	
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente.</li><li>● Realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa.</li><li>● Impartire e interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</li></ul>		

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

3.5 QUARTO BIENNIO		
Classi Seconda e Terza SSIG		
DESCRITTORI DI COMPETENZA		
<p>3.1 Sviluppare contenuti digitali</p> <p>3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali</p> <p>3.3 Copyright e licenze</p> <p>3.4 Programmazione</p>		
PREREQUISITI		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente.</li> <li>● Realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa.</li> <li>● Impartire e interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</li> </ul>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;</li> <li>● realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;</li> <li>● impartire e interpretare istruzioni sulla</li> </ul>	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica;</li> </ul>	<p><a href="#">Canva</a></p> <p><a href="#">Pixabay</a></p> <p>Utilizzare <a href="#">Book Creator</a> per raccontare o documentare esperienze</p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<p>base di una codifica concordata;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● registrarsi a un sito online indicato dal docente;</li> <li>● conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;</li> <li>● selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;</li> <li>● indicare le fonti di informazione;</li> <li>● realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione;</li> <li>● conoscere lo strumento dell'Intelligenza Artificiale, le sue funzioni e potenzialità e saper effettuare una scelta consapevole dell'applicativo in relazione al prodotto finale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine;</li> <li>● realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online;</li> <li>● realizzare podcast;</li> <li>● confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse;</li> <li>● produrre musica con Garage Band, MuseScore o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.</li> </ul> <p>Utilizzare Scratch o ambienti simili per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche);</li> <li>● sperimentare semplici applicazioni rotatorie;</li> <li>● creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi</li> </ul>	<p>Creare presentazioni geolocalizzate: <a href="#">Google Earth</a></p> <p>Esempi di Mappa concettuale con <a href="#">Canva</a></p> <p><a href="#">Padlet</a></p> <p><a href="#">Genially</a></p> <p>Creare il gioco del Labirinto con <a href="#">Scratch</a></p> <p>Programmare un robot: MakeBlock</p> <p>Licenze Creative Commons Italia</p> <p>Garage Band</p> <p><a href="#">Google Gemini</a></p> <p><a href="#">Perplexity</a></p> <p>Applicazioni di Intelligenza Artificiale</p>
--	--	--

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

	<p>dello sfondo sincronizzati;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● svolgere attività di geometria;</li><li>● creare musica.</li></ul> <p>Attività per sviluppare l'autonomia:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando indicazioni e tutorial forniti dall'insegnante;</li><li>● preparare, come compito a casa, una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante;</li><li>● aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi;</li><li>● 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;</li><li>● utilizzare, progressivamente e in autonomia, lo strumento</li></ul>	
--	---	--

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

	dell'Intelligenza Artificiale per rispondere in maniera consapevole a specifiche richieste dell'insegnante.	
<p style="text-align: center;">TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente.</li><li>● Realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa.</li><li>● Impartire e interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</li><li>● Registrarsi a un sito online indicato dal docente.</li><li>● Conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore.</li><li>● Selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright.</li><li>● Indicare le fonti di informazione.</li><li>● Realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.</li></ul>		

# CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

## 4. AREA DI COMPETENZA: Sicurezza

### 4.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

#### DESCRITTORI DI COMPETENZA:

4.1 Proteggere i dispositivi - *Imparare a prendersi cura dei dispositivi digitali, evitando di maneggiarli senza chiedere e di usare le apparecchiature con attenzione*

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy - *Iniziare a capire che alcune informazioni (nome, indirizzo, foto) sono private e non si devono condividere con chiunque. Imparare a chiedere sempre all'adulto prima di dare informazioni o usare dispositivi*

4.3 Proteggere la salute e il benessere - *Imparare ad usare il tablet o la LIM per poco tempo, fare pause e a mantenere una postura corretta. Essere consapevole che giocare all'aperto è salutare*

4.4 Proteggere l'ambiente - *Imparare a spegnere i dispositivi quando non servono e a non sprecare energie o materiali*

#### PREREQUISITI

- Saper chiedere aiuto all'adulto prima di toccare o usare dispositivi digitali
- Riconoscere che alcune informazioni su di sé sono private e sa che deve chiedere all'adulto prima di condividerle
- Avere la capacità di ascoltare e seguire indicazioni su quando fare pause o come stare seduto correttamente
- Comprendere il concetto di "spegnere" o "risparmiare" quando non si usa un oggetto o un dispositivo

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ricordare e seguire le regole base per prendersi cura dei dispositivi, anche senza l'aiuto dell'adulto;</li> <li>● Chiedere aiuto all'adulto quando non si è sicuri su cosa condividere o fare;</li> <li>● Ricordare autonomamente di fare pause e di limitare il tempo di utilizzo degli strumenti digitali;</li> <li>● Consumare energia solo quando serve per risparmiare le risorse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Custodire il tablet imparando a maneggiarlo con cura e a chiedere sempre prima di usarlo;</li> <li>● giochi di gruppo in cui i bambini imparano a distinguere informazioni "private" (es. nome, indirizzo) da quelle "pubbliche" spiegando le regole con esempi semplici;</li> <li>● durante l'uso di tablet o LIM, ogni 15 minuti si fa una pausa con una breve attività motoria e si racconta una storia sull'importanza di muoversi;</li> <li>● gioco in cui i bambini devono ricordarsi di spegnere luci, tablet e altri dispositivi quando non li usano e creare un poster con le regole della "classe green".</li> </ul>	<p>Video educativi: <i>"Come prendersi cura del tablet"</i> (YouTube Kids)</p> <p>Risorse didattiche: <i>"Il segreto di Tommy"</i> (libro per bambini sull'importanza di non condividere informazioni private),</p> <p>Giochi interattivi online: <i>"Be Internet Awesome"</i> (Google) - versione base per bambini con attività su privacy e sicurezza</p> <p>Filastrocche per insegnare pause e attività fisiche</p> <p>App o video per pause attive: <i>GoNoodle</i> (YouTube) - brevi video di movimento e stretching per bambini</p> <p>Poster e cartelloni sulla "classe green" per sensibilizzare al risparmio energetico</p> <p>Giochi e attività pratiche di spegnimento luci e dispositivi nella classe, con premi simbolici per il rispetto delle regole</p>
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TRIENNIO</p>		

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

- Riconoscere i diversi device (pc, tablet, notebook).
- Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet).
- Visionare immagini, animazioni, video.
- Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.
- Conoscere le principali situazioni di pericolo e le persone alle quali fare riferimento per chiedere aiuto.

### 4.2 PRIMO BIENNIO

#### Classi Prima e Seconda Primaria

#### DESCRITTORI DI COMPETENZA:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.3 Proteggere la salute e il benessere

#### PREREQUISITI

- Riconoscere i diversi device (pc, tablet, notebook).
- Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet).
- Visionare immagini, animazioni, video.
- Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.
- Conoscere le principali situazioni di pericolo e le persone alle quali fare riferimento per chiedere aiuto.

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali;</li> <li>● conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi;</li> <li>● riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...);</li> <li>● riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;</li> <li>● sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri;</li> <li>● riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale;</li> <li>● saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico;</li> <li>● discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/scuola (visione di cartoni/filmati);</li> <li>● disegnare un evento pericoloso;</li> <li>● raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo;</li> <li>● disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base;</li> <li>● disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app;</li> <li>● riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali;</li> <li>● riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone;</li> </ul>	<p><a href="#">Avatar maker</a></p> <p><a href="#">Creazione di un avatar</a></p> <p><a href="#">Foto di classe con l'avatar</a></p> <p><a href="#">Cittadinanza digitale</a></p> <p><a href="#">Privacy online</a></p> <p><a href="#">Le avventure digitali</a></p> <p><a href="#">Il gioco delle emozioni</a></p> <p><a href="#">Passare troppo tempo davanti allo schermo è dannoso per i bambini?</a></p> <p><a href="#">Agenda digitale</a></p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

	<ul style="list-style-type: none"><li>● attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.</li></ul>	
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali.</li><li>● Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi.</li><li>● Riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...).</li><li>● Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo.</li><li>● Sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri.</li><li>● Riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale.</li><li>● Saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.</li></ul>		

### 4.3 SECONDO BIENNIO

#### Classi Terza e Quarta Primaria

#### DESCRITTORI DI COMPETENZA:

4.1 Proteggere i dispositivi

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>		
<p><b>PREREQUISITI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali.</li> <li>● Conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi.</li> <li>● Riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...).</li> <li>● Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo.</li> <li>● Sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri.</li> <li>● Riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale.</li> <li>● Saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti.</li> </ul>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;</li> <li>● essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni personali per proporre messaggi pubblicitari mirati;</li> <li>● utilizzare in modo appropriato gli strumenti, conoscendo i rischi per poterli evitare;</li> <li>● utilizzare le tecnologie nel rispetto dei</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web;</li> <li>● impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza;</li> <li>● conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola;</li> <li>● utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e</li> </ul>	<p><a href="#">Educare al digitale</a></p> <p><a href="#">Interland: avventure digitali</a></p> <p><a href="#">Internetopoli</a></p> <p><a href="#">Curricolo di cittadinanza digitale</a></p> <p><a href="#">Dati personali e altri dati</a></p> <p><a href="#">Segui le tracce digitali</a></p> <p><a href="#">Space Shelter - Gioco interattivo per conoscere la sicurezza online</a></p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<p>propri diritti e di quelli altrui;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● utilizzare l'account scolastico per accedere a documenti condivisi;</li><li>● proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;</li><li>● sapere che i dati sull'identità digitale potrebbero essere utilizzati da terzi;</li><li>● conoscere i principali rischi per la salute collegati all'eccessivo utilizzo delle tecnologie digitali (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale) e gli aspetti che creano dipendenza;</li><li>● essere consapevoli della necessità di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e dell'importanza di chiedere aiuto;</li><li>● esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone;</li></ul>	<p>logout;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza;</li><li>● rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali;</li><li>● indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati;</li><li>● attività di storytelling;</li><li>● guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale attraverso l'esplorazione degli ambienti e di chi ci abita;</li><li>● mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia...;</li><li>● eseguire esercizi di ginnastica posturale;</li><li>● regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività</li></ul>	<p><a href="#">Ludoteca Registro - materiali didattici</a></p> <p><a href="#">Gioco sulla Netiquette</a></p> <p>Video di esperti sulla ginnastica posturale</p>
--	--	---

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

	motorie.	
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie.</li><li>● Essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni personali per proporre messaggi pubblicitari mirati.</li><li>● Utilizzare in modo appropriato gli strumenti, conoscendo i rischi per poterli evitare.</li><li>● Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui.</li><li>● Utilizzare l'account scolastico per accedere a documenti condivisi.</li><li>● Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali.</li><li>● Sapere che i dati sull'identità digitale potrebbero essere utilizzati da terzi.</li><li>● Conoscere i principali rischi per la salute collegati all'eccessivo utilizzo delle tecnologie digitali (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale) e gli aspetti che creano dipendenza.</li><li>● Essere consapevoli della necessità di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e dell'importanza di chiedere aiuto.</li><li>● Esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone.</li></ul>		

### 4.4 TERZO BIENNIO

**Classi Quinta Primaria e Prima SSIG**

DESCRITTORI DI COMPETENZA:

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<p>4.1 Proteggere i dispositivi</p> <p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>		
<p><b>PREREQUISITI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie.</li> <li>● Essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni personali per proporre messaggi pubblicitari mirati.</li> <li>● Utilizzare in modo appropriato gli strumenti, conoscendo i rischi per poterli evitare.</li> <li>● Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei propri diritti e di quelli altrui.</li> <li>● Utilizzare l'account scolastico per accedere a documenti condivisi.</li> <li>● Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali.</li> <li>● Sapere che i dati sull'identità digitale potrebbero essere utilizzati da terzi.</li> <li>● Conoscere i principali rischi per la salute collegati all'eccessivo utilizzo delle tecnologie digitali (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale) e gli aspetti che creano dipendenza.</li> <li>● Essere consapevoli della necessità di proteggere se stessi e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e dell'importanza di chiedere aiuto.</li> <li>● Esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone.</li> </ul>		
<p><b>SVILUPPO DELLA COMPETENZA</b></p>	<p><b>ATTIVITÀ PROPOSTE</b></p>	<p><b>RISORSE SUGGERITE</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</li> <li>● individuare e spiegare modi per</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo";</li> <li>● conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto;</li> </ul>	<p>Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori. Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc).</p> <p>Navigazione sicura</p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<p>proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui;</li> <li>● distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;</li> <li>● conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</li> <li>● scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</li> <li>● riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;</li> <li>● adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica);</li> <li>● analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi;</li> <li>● riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco;</li> <li>● creare un piano personalizzato per un uso sano ed equilibrato dei media.</li> </ul>	<p><a href="#">Il mio quartiere digitale</a></p> <p><a href="#">ProgrammaliFuturo.it Happy Onlife</a>: giocare con la sicurezza in rete.</p> <p><a href="#">Cybersecurity</a></p> <p><a href="#">Proteggersi da Phising e frodi video</a></p> <p><a href="#">Web reputation video</a></p> <p><a href="#">Cybersecurity -</a></p> <p>Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo)</p> <p><a href="#">Internetopoli</a></p> <p><a href="#">Be safe: online in sicurezza   Civix  </a></p> <p><a href="#">Cittadinanza Digitale a Scuola</a></p> <p>Usare Internet in sicurezza Video per ragazzi su rischi e opportunità della rete - SIC Italia - X - La Miniserie- X (<a href="#">generazioniconnesse.it</a>)</p> <p>Essere Cittadini digitali responsabili</p> <p><a href="#">Super cittadino digitale - ProgrammaliFuturo.it</a></p> <p><a href="#">Dati personali ed altri dati Dati personali e altri dati - ProgrammaliFuturo.it</a> <a href="#">Proposte tratte da</a></p>
---	--	--

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

		<p><a href="#">Generazioni connesse</a></p> <p><a href="#">Tracce in Rete Programmare il futuro</a></p> <p><a href="#">Cyberbullismo Caccia via le cattiverie dallo schermo - ProgrammallFuturo.it</a></p> <p><a href="#">Il potere delle parole Manifesto della comunicazione non ostile Il potere delle parole - ProgrammallFuturo.it</a></p> <p><a href="#">Crittografia per tutti Messaggi in codice: la crittografia per tutti   Civix   Cittadinanza Digitale a Scuola</a></p> <p>Gestione equilibrata dei dispositivi <a href="#">Strategie per il benessere digitale   Civix   Cittadinanza Digitale a Scuola</a></p> <p>Effettuare un dibattito online mediante l'applicazione <a href="#">Kialo</a> "Il gioco online fa male oppure no?" come attività introduttiva per raccogliere argomentazioni</p> <p><a href="#">Diario di una giornata sconnessa Diario di una giornata disconnessa   Civix  </a></p> <p><a href="#">Cittadinanza Digitale a Scuola</a></p> <p><a href="#">Proposte tratte da Generazioni connesse</a></p>
--	--	--

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

Articoli sulla tematica ambientale La rivista il Mulino: [L'impatto digitale sull'ambiente](#)  
L'Agenda 2030 spiegata ai bambini: obiettivo 7 [Agenda 2030](#)

### TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO

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

### 4.5 QUARTO BIENNIO

**Classi Seconda e Terza SSIG**

#### DESCRITTORI DI COMPETENZA:

4.1 Proteggere i dispositivi

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<p>4.2 Proteggere i dati personali e la privacy</p> <p>4.3 Proteggere la salute e il benessere</p> <p>4.4 Proteggere l'ambiente</p>		
<p><b>PREREQUISITI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola.</li> <li>● Individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali.</li> <li>● Avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui.</li> <li>● Distinguere l'ambiente virtuale da quello reale.</li> <li>● Conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali.</li> <li>● Scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali).</li> <li>● Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali.</li> <li>● Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).</li> </ul>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;</li> <li>● individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;</li> <li>● avere cura e rispetto dei miei strumenti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Proteggere informazioni, dati e contenuti sulla piattaforma di apprendimento digitale della scuola (ad es. una password complessa);</li> <li>● controllare gli accessi recenti;</li> <li>● rilevare diversi rischi e minacce nell'accesso alla piattaforma cloud della scuola e applicare misure per evitarli</li> </ul>	<p><a href="#">Schede polizia postale</a></p> <p><a href="#">Cittadini digitali - Pearson</a></p> <p><a href="#">Presentazione di Genially sull'utilizzo di internet</a></p> <p><a href="#">Sostenibilità: Agenda 2030</a></p> <p><a href="#">Il punto di non ritorno (documentario)</a></p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<p>digitali e di quelli altrui;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;</li> <li>● conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;</li> <li>● scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad es. conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);</li> <li>● essere consapevole della necessità di trattare con attenzione e rispetto l'identità digitale di altre persone;</li> <li>● riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;</li> <li>● adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.);</li> <li>● essere consapevole dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata per comunicare sui canali social;</li> <li>● conoscere i rischi legati ai social o ai videogiochi e adottare comportamenti</li> </ul>	<p>(ad esempio: come controllare i virus degli allegati prima del download);</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● aiutare i compagni di classe a rilevare rischi e minacce mentre utilizzano la piattaforma di apprendimento digitale sui loro tablet (ad es. controllando chi può accedere ai file);</li> <li>● distinguere tra contenuti digitali appropriati e inappropriati;</li> <li>● condividere contenuti sulla piattaforma digitale della scuola in modo che la privacy personale e quella dei compagni di classe non siano danneggiate;</li> <li>● valutare se il modo in cui i dati personali vengono utilizzati sulla piattaforma cloud è appropriato e accettabile per quanto riguarda il diritto alla privacy;</li> <li>● fronte all'utilizzo di un videogioco o di particolari app, ad esempio attraverso un questionario metacognitivo;</li> <li>● proporre attività rivolte a riconoscere e contrastare situazioni di dipendenza digitale, adottando strategie di monitoraggio e acquisendo capacità di</li> </ul>	<p><a href="#">Escape Room sui pericoli del web</a></p> <p><a href="#">Cybercycurity, la sicurezza in rete</a></p> <p><a href="#">Generazioni connesse</a></p> <p><a href="#">Progetto e collaborazione con Navigare a vista</a></p> <p><a href="#">Il punto di non ritorno (documentario)</a></p>
--	---	--

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

responsabili.	autolimitazione nell'uso dei dispositivi.	
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Individuare/distinguere/riconoscere le tecnologie dell'informazione e della comunicazione appropriate ad un determinato scopo (interazione, produzione di contenuti), utilizzarle con dimestichezza e consapevolezza, nel rispetto delle regole di comportamento (Netiquette).</li><li>● Assumere un approccio critico nei confronti della validità, dell'affidabilità e dell'impatto dei dati e delle informazioni e dei contenuti resi disponibili con strumenti digitali ed essere consapevoli dei principi etici e legali che derivano dal loro uso.</li><li>● Comprendere le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'innovazione, la produzione di contenuti, la comunicazione e la collaborazione con gli altri, il raggiungimento di obiettivi personali e sociali.</li><li>● Essere consapevole dei rischi della rete, è in grado di individuarli e di proteggere da essi dispositivi, dati personali (privacy), salute, benessere psicofisico, ambiente.</li><li>● Esercitare e gestire la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, prende piena consapevolezza dell'identità digitale come valore individuale e collettivo da preservare.</li></ul>		

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

### 5. AREA DI COMPETENZA: Risolvere problemi

#### 5.1 SCUOLA DELL'INFANZIA

##### DESCRITTORI DI COMPETENZA:

5.1 Risolvere problemi tecnici - *Imparare a chiedere aiuto quando il tablet o il computer non funzionano, provare a spegnere e riaccendere o a risolvere piccoli problemi con l'aiuto dell'adulto*

5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche - *Imparare a capire quando ha bisogno di aiuto o di uno strumento per fare qualcosa e scegliere insieme all'adulto il gioco o la tecnologia giusto per risolvere il problema o soddisfare il bisogno*

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali - *Usare il tablet, la LIM o altre tecnologie per disegnare, raccontare storie, inventare giochi o trovare nuovi modi divertenti per imparare e giocare, esplorando con curiosità e fantasia*

5.4 Individuare divari di competenze digitali - *Accorgersi che alcuni amici usano il tablet o il computer in modo diverso o con più facilità. Imparare a chiedere aiuto o a condividere ciò che sa con gli altri, lavorando insieme per imparare meglio*

##### PREREQUISITI

- Saper chiedere aiuto all'adulto quando un dispositivo non funziona o qualcosa non va
- Riconoscere quando ha bisogno di aiuto o di uno strumento quando ha bisogno di fare qualcosa
- Saper usare strumenti digitali base (tablet, LIM) con supporto e aiuto dell'insegnante

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<ul style="list-style-type: none"> <li>● Notare che gli altri possono fare cose diverse o migliori e sa chiedere aiuto o condividere</li> </ul>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Usare semplici soluzioni base per piccoli problemi con il dispositivo, sempre con l'adulto vicino;</li> <li>● Proporre idee su come usare la tecnologia per risolvere nuovi bisogni o situazioni;</li> <li>● Usare tecnologie digitali in modo originale per esprimere idee o racconti, con poca assistenza;</li> <li>● Collaborare e condividere ciò che sa per aiutare gli altri ad imparare.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Giochi per aiutare il bambino ad abituarsi a riconoscere situazioni comuni, come un tablet che non si accende o un'app che non si apre;</li> <li>● presentare diverse situazioni (es. voglio ascoltare una storia, voglio disegnare) e chiedere ai bambini di scegliere lo strumento digitale più adatto per soddisfare il bisogno;</li> <li>● laboratorio creativo digitale dove i bambini possono usare tablet o LIM per disegnare, creare musica o animazioni semplici, esplorando e inventando;</li> <li>● attività di gruppo dove i bambini si aiutano a vicenda nel conoscere e usare dispositivi digitali, valorizzando ciò che ognuno sa fare.</li> </ul>	<p>App educative semplici: <i>ABCmouse (3/6 anni)</i> - gioco educativo con navigazione semplice</p> <p>Supporti visivi (es. schede illustrate con problemi digitali comuni e soluzioni)</p> <p>Carte illustrate che mostrano "problemi" quotidiani da risolvere con strumenti (es. "voglio raccontare una storia" = microfono o tablet)</p> <p>Storie o video su YouTube Kids che mostrano personaggi che risolvono problemi in modo creativo</p> <p>Seesaw (piattaforma documentativa) per condividere i lavori digitali in gruppo</p> <p>Libri illustrati che incoraggiano a mostrare e insegnare agli altri ciò che si è imparato.</p>
<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TRIENNIO</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere i diversi device (pc, tablet, notebook).</li> <li>● Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet).</li> <li>● Visionare immagini, animazioni, video.</li> </ul>		

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

- Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

5.2 PRIMO BIENNIO		
Classi Prima e Seconda Primaria		
DESCRITTORI DI COMPETENZA:		
5.1 Risolvere problemi tecnici		
PREREQUISITI		
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere i diversi device (pc, tablet, notebook).</li> <li>● Utilizzare le icone in un dispositivo dotato di sistema touchscreen (tablet).</li> <li>● Visionare immagini, animazioni, video.</li> <li>● Eseguire semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.</li> </ul>		
SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;</li> <li>● agire sui dispositivi secondo le funzioni base;</li> <li>● individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e trovare semplici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet;</li> <li>● utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input;</li> <li>● utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche,</li> </ul>	<p>Per quel che riguarda la conoscenza delle parti del computer e dei diversi device si rimanda alle risorse indicate nell'Area 1 primo biennio.</p> <p><a href="#">Accendere e spegnere il computer</a></p> <p>Creare escape room con Genially</p> <p><a href="#">Escape room: safe internet day</a></p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

soluzioni per risolverli.	con il supporto dell'insegnante; <ul style="list-style-type: none"><li>partecipare a una discussione guidata per trovare una soluzione attendibile a un problema posto di vita reale (può essere un problema realistico, come un'attività di soccorso in caso di emergenza o la riparazione di un giocattolo rotto...).</li></ul>	<a href="#">Video: accensione, spegnimento del computer e desktop</a> <a href="#">Math Learning center: lavagne digitali</a> <a href="#">Maths Bot</a> <a href="#">Tang Math</a> <a href="#">Toy Theater</a> <a href="#">Attività di logica</a> Creare flashcards con Canva Risorsa per gli insegnanti: <a href="#">Coding, making a tinkering alla scuola primaria</a>
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL PRIMO BIENNIO</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali.</li><li>Agire sui dispositivi secondo le funzioni base.</li><li>Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e trovare semplici soluzioni per risolverli.</li></ul>		

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

### 5.3 SECONDO BIENNIO

#### Classi Terza e Quarta Primaria

#### DESCRITTORI DI COMPETENZA:

5.1 Risolvere problemi tecnici

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

#### PREREQUISITI

- Riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali.
- Agire sui dispositivi secondo le funzioni base.
- Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali e trovare semplici soluzioni per risolverli.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"><li>● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;</li><li>● identificare semplici soluzioni per risolverli.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi...;</li><li>● verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata;</li><li>● scegliere le opzioni per arrestare il</li></ul>	<p>Si rimanda alle risorse del primo biennio Area 5.</p> <p>Fare esperimenti seguendo le fasi del metodo scientifico.</p> <p><a href="https://youtu.be/YQaj_Jc3RnY?si=UTPkQaJR7X7Lo7lp">https://youtu.be/YQaj_Jc3RnY?si=UTPkQaJR7X7Lo7lp</a></p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

	<p>sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia);</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione);</li><li>• discute insieme ai compagni, con la mediazione dell'insegnante, per trovare una soluzione attendibile a un problema posto di vita reale (può essere un problema realistico, come un'attività di soccorso in caso di emergenza, la riparazione di un giocattolo rotto, un problema matematico...);</li><li>• conoscere il diagramma di flusso con i passaggi chiave del metodo scientifico sperimentale.</li></ul>	<p><a href="https://kidpass.it/esperimenti-scientifici-bambini/">https://kidpass.it/esperimenti-scientifici-bambini/</a></p> <p><a href="https://www.focusjunior.it/scienza/curiosita-scientifiche/20-esperimenti-scientifici-da-fare-in-5-minuti/">https://www.focusjunior.it/scienza/curiosita-scientifiche/20-esperimenti-scientifici-da-fare-in-5-minuti/</a></p> <p><a href="https://youtu.be/xqDtEQRnts4?si=LPv8-XrzDvzJHl8n">https://youtu.be/xqDtEQRnts4?si=LPv8-XrzDvzJHl8n</a></p> <p><a href="#">Wordwall coding</a></p> <p><a href="#">Lezioni di coding per la classe quinta</a></p>
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL SECONDO BIENNIO</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.</li><li>• Identificare semplici soluzioni per risolverli.</li></ul>		

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

### 5.4 TERZO BIENNIO

#### Classi Quinta Primaria e Prima SSIG

#### DESCRITTORI DI COMPETENZA:

- 5.1 Risolvere problemi tecnici
- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche
- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4 Individuare divari di competenze digitali

#### PREREQUISITI

- Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.
- Identificare semplici soluzioni per risolverli.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"><li>• Individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;</li><li>• usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i Computer della scuola e/o i dispositivi mobili;</li><li>• effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività;</li></ul>	<p>Usare gli strumenti di <a href="#">Canva</a> per sviluppare la creatività degli studenti.</p> <p>Applicativi di Intelligenza Artificiale</p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<p>soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● adattare gli ambienti digitali secondo le esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);</li><li>● essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la competenza digitale;</li><li>● conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione, come l'Intelligenza Artificiale.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata;</li><li>● scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia);</li><li>● scegliere le modalità di chiusura finestre pop up;</li><li>● riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, compresa l'Intelligenza Artificiale, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività.</li></ul>	
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL TERZO BIENNIO:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Conoscere il sistema operativo installato sui Computer della scuola e i principali software applicativi.</li><li>● Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.</li><li>● Identificare semplici soluzioni per risolverli.</li><li>● Individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività.</li><li>● Individuare problemi di accessibilità.</li><li>● Riconoscere le esigenze di formazione.</li></ul>		

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

### 5.5 QUARTO BIENNIO

#### Classi Seconda e Terza SSIG

#### 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

#### PREREQUISITI

- Conoscere il sistema operativo installato sui Computer della scuola e i principali software applicativi.
- Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.
- Identificare semplici soluzioni per risolverli.
- Individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività.
- Individuare problemi di accessibilità.
- Riconoscere le esigenze di formazione.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"><li>● Individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet,</li></ul>	<p>Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizzare nell'attività didattica</li></ul>	<p><a href="#">Google Moduli</a></p> <p><a href="#">Escape room per la didattica</a></p>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<p>monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento;</li> <li>● adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso);</li> <li>● essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la competenza digitale;</li> <li>● conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione, come l'Intelligenza Artificiale.</li> </ul>	<p>quotidiana il Computer e/o i dispositivi mobili della scuola;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...);</li> <li>● diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi;</li> <li>● nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione, l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo;</li> <li>● svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale, anche con l'ausilio guidato dell'intelligenza Artificiale, nella creazione condivisa di un prodotto digitale.</li> </ul>	<p><a href="#">Google Classroom</a></p> <p><a href="#">Google sites</a></p> <p>Aule virtuali di <a href="#">Spaggiari</a></p> <p><a href="#">Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola</a></p> <p>Applicativi di Intelligenza Artificiale</p>
<p style="text-align: center;"><b>TRAGUARDI DI COMPETENZA AL TERMINE DEL QUARTO BIENNIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/ LIM, etc.) e agli ambienti digitali.</li> <li>● Usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento.</li> <li>● Adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso).</li> </ul>		

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

- Essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale.
- Conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.

# CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

## VALUTAZIONE

La competenza digitale, pur associata per gli aspetti più tecnici alle discipline STEM, consente di essere valutata da tutti i docenti che realizzano attività di carattere digitale ed è uno strumento utile per valutare sia le altre competenze chiave sia le singole discipline.

Il DigComp 2.2 ha stabilito otto livelli di padronanza delle competenze digitali, che tengono conto della complessità del compito, del livello di autonomia e del dominio cognitivo:

- due livelli base;
- due livelli intermedi;
- due livelli avanzati;
- due livelli altamente specializzati.

Livelli di competenza DigComp 1.0	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

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<b>Intermedio</b>	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
<b>Avanzato</b>	5	Differenti compiti e problemi	Guidando altri	Applicare
	6	Compiti specifici	Abile ad adattarsi ad altri in un contesto complesso	Valutare
<b>Altamente specializzato</b>	7	Problemi complessi con soluzioni limitate	In grado di integrarsi per contribuire alla pratica professionale e guidare gli altri	Creare
	8	Problemi complessi con diversi fattori di interazione	In grado di proporre nuove idee e processi nel settore	Creare

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

Sulla base di questi livelli di padronanza, è stata elaborata la griglia di valutazione seguente, in cui sono riportati i descrittori per osservare, rilevare, misurare e valutare l'alunno nelle cinque aree di competenza.

<b>LIVELLI DI PADRONANZA</b>				
<b>AREA DI COMPETENZA</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>
	<i>L'alunno/a, se 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>
<b>Alfabetizzazione su informazione e dati</b>	Riconosce i principali strumenti digitali e accede alla rete solo se guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni da fonti attendibili.	Utilizza i principali strumenti digitali e accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni da fonti attendibili.	Utilizza gli strumenti digitali e accede alla rete in autonomia, comprendendo in modo critico le informazioni da ricavare e gestendole in maniera adeguata.	Sa utilizzare gli strumenti digitali e la rete consapevolmente, valutando in modo critico le informazioni da reperire e organizzandole in file, schemi, tabelle, grafici.

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<b>Comunicazione e collaborazione</b>	Utilizza gli ambienti digitali in modo passivo e condivide risorse solo se guidato dall'insegnante; è poco consapevole della netiquette e della gestione dell'identità digitale.	Comunica in ambienti digitali e condivide le risorse con la supervisione dell'insegnante; è abbastanza consapevole della netiquette e della gestione dell'identità digitale.	Comunica in ambienti digitali in autonomia; condivide le risorse; interagisce e partecipa alle comunità e alle reti; è consapevole della netiquette e gestisce autonomamente la propria identità digitale.	Comunica in ambienti digitali in autonomia; condivide risorse elaborate in modo personale; interagisce e partecipa alle comunità e alle reti in modo creativo e funzionale; rispetta la netiquette e gestisce consapevolmente la propria identità digitale.
<b>Creazione di contenuti digitali</b>	Produce semplici elaborati digitali (testi e immagini) e utilizza semplici software di programmazione solo se guidato dall'insegnante. Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.	Produce elaborati digitali e utilizza semplici software di programmazione con la supervisione dell'insegnante; conosce i diritti di proprietà intellettuale.	Si accosta facilmente alle applicazioni informatiche proposte; utilizza autonomamente diversi strumenti digitali per produrre elaborati in autonomia; utilizza software di programmazione; conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale.	Utilizza in modo creativo e innovativo diverse applicazioni informatiche per produrre elaborati in autonomia e in diversi formati inclusi i multimedia, video, musica, titoli e didascalie; utilizza software, semplici linguaggi e codici di programmazione; conosce e rispetta i diritti di proprietà intellettuale e li applica ai propri elaborati.

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

<b>Sicurezza</b>	<p>Utilizza le principali misure per proteggere i propri strumenti (password e antivirus) solo se guidato dall'insegnante. Sa che la tecnologia può influenzare la sua salute, se usata in maniera non adeguata. Sa che cosa è il Cyberbullismo. Partecipa alle produzioni collaborative digitali.</p>	<p>Protegge i propri dispositivi e conosce i rischi in rete, le minacce e il Cyberbullismo con la supervisione dell'insegnante. Sa che alcuni messaggi possono nascondere delle truffe. Se guidato, comprende l'uso sostenibile della tecnologia. Collabora alle produzioni digitali di gruppo.</p>	<p>Protegge i propri dispositivi e i propri dati personali. È consapevole dei rischi in rete, delle minacce, del Cyberbullismo e del rispetto della privacy. Comprende l'uso sostenibile della tecnologia. Partecipa e collabora in modo autonomo alle produzioni digitali.</p>	<p>Identifica i siti certificati, protegge i propri dispositivi e i dati personali anche nel rispetto della privacy. Valuta in modo critico i rischi in rete, le minacce e il Cyberbullismo. Contribuisce in maniera attiva all'uso sostenibile della tecnologia. Ha consapevolezza dei rischi fisici e psicologici che un uso prolungato/errato dei mezzi digitali può provocare. Partecipa e collabora in autonomia alle produzioni digitali, utilizzando in modo responsabile gli strumenti digitali.</p>
<b>Risolvere problemi</b>	<p>Individua e riconosce i più comuni e semplici problemi tecnici e informatici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.</p>	<p>Individua e conosce i più comuni e semplici problemi tecnici e informatici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. Usa, con la supervisione dell'insegnante, strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento.</p>	<p>Individua e risolve problemi tecnici e informatici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali. Usa in autonomia strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento, della cui necessità è consapevole.</p>	<p>Individua e risolve in modo autonomo e creativo problemi tecnici e informatici relativi ai dispositivi e agli ambienti digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Usa in autonomia e consapevolmente strumenti innovativi e tecnologie digitali opportune per elaborare soluzioni adatte a migliorare il proprio apprendimento, della cui necessità è consapevole.</li> </ul>

## CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

				Conosce le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.
--	--	--	--	--