



Ministero dell'Istruzione e del Merito



ISTITUTO COMPRENSIVO 6-7 DI VICENZA

Via Massaria, 62 36100 Vicenza
C.F. 80016490247 Cod. Mecc. VIIC86100E
Tel. 04441813611
viic86100e@istruzione.it; viic86100e@pec.istruzione.it
www.ic6-7vicenza.edu.it

CURRICOLO DIGITALE

Il Curricolo Digitale per la scuola IC 6-7 VICENZA
è stato approvato dal Collegio Docenti nella seduta del 17/12/2025 con Delibera n. 43 prot. 17713/2.3
Consiglio di Istituto nella seduta del 17/12/2025 con Delibera n. 51 prot. n. 17741/2.1





Le Raccomandazioni del Consiglio Europeo del 2006, seguite dalla revisione del 2018, hanno incluso la **competenza digitale** tra le otto competenze chiave per l'apprendimento. Questa competenza è definita come "l'interesse per le tecnologie digitali e la loro utilizzazione con abilità, spirito critico e responsabilità, per apprendere, lavorare e partecipare attivamente alla società." Essa comprende vari aspetti, come l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (che include la familiarità con il mondo digitale e le competenze in cybersicurezza), le questioni di proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico. Questi elementi sono anche supportati dalle normative scolastiche nazionali (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017; Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 2018).

Quando si progettano esperienze di apprendimento, la competenza digitale si integra in modo trasversale e coinvolge tutte le discipline, in ogni ordine di scuola, seguendo un approccio curricolare verticale. Le competenze digitali in quanto trasversali, toccano ogni materia e si intrecciano, come già sottolineato, con tutte le altre competenze socio-emotive e imprenditoriali, oltre a tutte le cosiddette soft skills. Lavorare sulle competenze digitali significa mettere lo studente al centro del processo di apprendimento, incoraggiandolo a progettare, creare, risolvere, documentare, programmare, sintetizzare e analizzare dati, proporre strategie e soluzioni comunicative, e costruire contenuti digitali, portandolo così a risolvere problemi. Il digitale offre, inoltre, l'opportunità di proporre attività autentiche e compiti pratici, come la creazione di blog, la produzione di contenuti per web radio, lo sviluppo di videogiochi, il design e la prototipazione di oggetti, e la programmazione di automi e componenti robotici. In questo contesto, tutti gli insegnanti e le diverse discipline sono coinvolti e contribuiscono alla costruzione di un apprendimento integrato e innovativo, che riconosce l'importanza degli strumenti digitali, adotta buone pratiche educative, valorizza i vari codici delle forme di intelligenza e promuove un uso consapevole della tecnologia, con particolare attenzione all'inclusione di tutti.

Il PNRR (Digcomp 2.1 e Digcomp Edu), in diverse sezioni del documento "Scuola 4.0" e nella Legge 233 del 29 dicembre 2021, ha stabilito l'anno scolastico 2024/2025 come termine per l'aggiornamento delle Indicazioni nazionali per il primo ciclo e delle Linee guida per l'istruzione di secondo grado, in particolare per quanto riguarda le competenze digitali. Esso rappresenta «uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini» con l'obiettivo di «rispondere all'aumento delle nuove capacità e competenze digitali necessarie per l'occupazione, la crescita personale e l'inclusione sociale». Per questo motivo, il curricolo digitale è un aspetto che riguarda tutti i percorsi formativi dell'Istituto. In altre parole, non si tratta solo di saper usare le tecnologie digitali, ma anche di comprenderne il funzionamento, riflettere sull'impatto che hanno sulla comunicazione e sull'innovazione, e saper proteggere i propri dati.



Struttura del Curricolo digitale

Il Digicomp 2.2 individua **cinque aree di competenze**.

AREE	DESCRITTORI
1. Alfabetizzazione su informazioni e dati	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione
4. Sicurezza	4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente
5. Soluzione di problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali



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

Esempio

Area di competenza 5. RISOLVERE PROBLEMI

Competenza 5.3 UTILIZZARE IN MODO CREATIVO LE TECNOLOGIE DIGITALI

BASE	1	A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none">individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;dimostrare interesse a livello individuale e collettivo nei processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
		A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:	
INTERMEDI	2	Da solo e risolvendo problemi diretti, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none">individuare semplici strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;seguire a livello individuale e collettivo processi cognitivi semplici per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche semplici negli ambienti digitali.
	3	In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none">scegliere strumenti e tecnologie digitali da utilizzare per creare know-how ben definito e processi e prodotti innovativi ben definiti;partecipare individualmente e collettivamente ad alcuni processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali ben definiti e sistematici e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
AVANZATO	4	Oltre a fornire supporto agli altri, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none">distinguere strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e innovare processi e prodotti;partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	5	A un livello avanzato, secondo i miei fabbisogni e quelli degli altri, all'interno di contesti complessi, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none">applicare diversi strumenti e tecnologie digitali per creare know-how e processi e prodotti innovativi;applicare individualmente e collettivamente processi cognitivi per risolvere diversi problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
ALTAMENTE SPECIALIZZATO	6	A un livello altamente specializzato, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none">adattare gli strumenti e le tecnologie digitali più appropriati per creare know-how e innovare processi e prodotti;risolvere individualmente e collettivamente problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.
	7	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none">creare soluzioni per problemi complessi con definizione limitata utilizzando strumenti e tecnologie digitali;integrare le mie conoscenze per fornire un contributo alle prassi e alle conoscenze professionali e fornire supporto ad altri per utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
	8	A un livello avanzatissimo e super specializzato, sono in grado di:	<ul style="list-style-type: none">creare soluzioni per risolvere problemi complessi con molti fattori di interazione utilizzando strumenti e tecnologie digitali;proporre nuove idee e processi nell'ambito specifico.

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



CURRICOLO DIGITALE SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si presenta come un ambiente pensato per l'apprendimento e la socializzazione dei bambini dai tre ai sei anni. In questo contesto, grazie all'intervento educativo, si avviano processi di simbolizzazione attraverso diversi linguaggi. Fin da piccolissimi, i bambini entrano in contatto diretto con le nuove tecnologie. Questo avvicinamento, supportato dalla presenza di un adulto, aiuta a passare dal pensiero concreto a quello simbolico, favorendo lo sviluppo delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività. Tutto ciò avviene attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">Conoscere le principali funzionalità touch per navigare in InternetConoscere ed individuare su un device le icone dei principali canali di comunicazione e social media per l'infanziaRicercare, con la supervisione del docente, informazioni, dati e contenuti in ambienti digitali adottando le strategie più idonee (tasti, pulsanti, icone, comandi vocali)Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer, tablet o tavoli interattivi.	<ul style="list-style-type: none">Utilizzo degli strumenti a disposizioneUtilizzo delle icone su un dispositivoUso del mouse ed alcuni tasti della tastieraUso di applicazioni multimediali, selezionate dal docente, per ricercare informazioni e dati utilizzando i comandi vocali, pulsanti, parole calde, icone	<ul style="list-style-type: none">YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, in cui è possibile settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'etàSiti di giochi interattivi proposti dai docenti



AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none">Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante.	<ul style="list-style-type: none">Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante.Raccontare e descrivere ciò che vedi sugli schermi.Rispettare il proprio turno e lo spazio di attività.	<ul style="list-style-type: none">YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età.Siti di giochi interattivi proposti dai docentiEseguire percorsi su grandi scacchiere pavimento-griglie con robot educativi (Bee-Bot, Blue Bot)Schede didattiche e libri digitali
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente.		
2.5 Netiquette	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni online		



AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none">Individuare e riconoscere immagini, foto e video presentati dall'insegnante.Ascoltare, registrare e inviare un messaggio vocale, con la supervisione del docente.Utilizzare emoticon per l'autovalutazione del proprio comportamento nelle interazioni onlineSperimentare semplici programmi o applicazioni di grafica	<ul style="list-style-type: none">Pixel Art (creare un disegno su foglio a quadretti e poi riportarlo su software/app di grafica)Coding unpluggedAttività ludiche di orientamento per muoversi correttamente in: avanti, indietro, a destra e a sinistra su un tappeto a scacchieraattività pratiche per imparare ad inserire comandi in ordine seguendo algoritmi;Utilizzo di giochi didattici con drag and dropUtilizzo di programmi e app di grafica	Pixel Art Coding: <ul style="list-style-type: none">Cody Color,CodyRobyScratchJrcode.orgBlocklyWardwallLearningapps Grafica <ul style="list-style-type: none">PaintApp di disegno



AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere; 4.4 Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare semplici procedure di protezione dei dispositivi precedentemente impostate dai docenti/genitori• Riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo;• Conoscere basilari norme sulla sicurezza per se stessi e per gli altri.	<ul style="list-style-type: none">• Accedere ad un dispositivo mediante segno, impronta digitale, codice numerico• Imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle del reale.• Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	<ul style="list-style-type: none">• Protezione e sicurezza su internet per bambini



AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">Individuare il livello della batteria dei dispositivi in utilizzo;Regolare il volume e la luminosità;Accendere e spegnere correttamente un dispositivoConoscere semplici software didatticiConoscere le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)	<ul style="list-style-type: none">Riconoscere su uno schermo le icone di sistema e ne conosce il significato;Manipolare in modo creativo applicativi e giochi digitali	<ul style="list-style-type: none">Percorsi tecnologici (mappe)App Kids art

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - Alunni 5 anni

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



RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA l'alunno:

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

LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDI	LIVELLO AVANZATO
<ul style="list-style-type: none">• Visiona brevi contenuti multimediali• Con l'aiuto di un adulto partecipa a giochi effettuati al computer	<ul style="list-style-type: none">• Seguendo le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando le frecce per muoversi nello schermo.• Si orienta nello schermo digitale attraverso il touch e altre modalità di input.• Conosce le persone a cui far riferimento in caso di pericolo	<ul style="list-style-type: none">• Individua le principali icone che gli servono per un'attività e le apre.• Realizza semplici elaborazioni grafiche.• Esegue semplici istruzioni in modalità unplugged per svolgere un problema.• Riconosce un collegamento multimediale e vi accede	<ul style="list-style-type: none">• Utilizza le varie parti di un dispositivo (mouse, tastiera, touch...) in base all'uso che gli occorre.• Sceglie modi per modificare ed integrare nuovi contenuti• Esegue semplici istruzioni in modalità digitale per svolgere un'attività.



• CLASSI PRIMA E SECONDA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, ne conosce il nome e la funzione.• Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online.• Individuare e utilizzare applicativi e software presenti su un dispositivo.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole invio).• Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella.• Effettuare semplici ricerche nel web con il supporto dell'insegnante.	Accendere e spegnere il pc -Accensione-spegimento - Le parti del computer: Il desktop, il mouse e tastiera -La tastiera come usare la tastiera



AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.	<ul style="list-style-type: none">Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici con la presenza dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none">YouTube Kids canale video di Google dedicato ai bambini, si possono settare i contenuti visualizzabili in base alle fasce d'età
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete (Netiquette)	<ul style="list-style-type: none">Imparare a scrivere ed inviare una mailPartecipare, con l'aiuto del docente, ad una videochiamata utilizzando i tasti audio e video in modo corretto	<ul style="list-style-type: none">Siti di giochi interattivi proposti dai docenti
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, mittente, oggetto)	<ul style="list-style-type: none">Lavorare in gruppo, nel rispetto degli altri, utilizzando la piattaforma della scuola.Riflettere sull'utilizzo delle parole in rete	<ul style="list-style-type: none">Manifesto della Comunicazione Non Ostile (con schede didattiche)Applicazioni di Google Workspace (Classroom, Mail)
2.5 Netiquette			



AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Creare e modificare contenuti semplici• Scegliere modi per modificare e integrare contenuti trovati nel web e crearne di nuovi utilizzando applicativi e piattaforme.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare giochi didattici con drag and drop o input di testo.• Creare disegni con app di grafica.• Elaborare un documento di videoscrittura con programmi specifici.• On line o unplugged, scomporre o ricomporre oggetti, eseguire istruzioni, utilizzare codici e simboli (coding)• Riprodurre disegni in Pixel Art in modalità unplugged o digitale	<ul style="list-style-type: none">- Paint Drawings- Wordwall- Pixlart- ScratchJr- code.org _Blockly- Learningapps- Quizizz- Panquiz
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali			
3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none">• Elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità unplugged e digitale, per eseguire un compito.• Riconoscere un contenuto multimediale ed accedervi per eseguire un'attività.		



AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none">• Sperimentare e rispetta le prime regole base per l'utilizzo dei dispositivi digitali.	<ul style="list-style-type: none">• Riflettere, utilizzando infografiche o video, sui tempi e momenti di utilizzo dei media.	<ul style="list-style-type: none">• Protezione e sicurezza su internet per bambini
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<ul style="list-style-type: none">• Distinguere le emozioni reali da quelle del virtuale.	<ul style="list-style-type: none">• Realizzare cartelloni o infografiche sulle emozioni che si vivono nei contesti reali e virtuali.	<ul style="list-style-type: none">• Cittadinanza digitale
4.3 Proteggere la salute e il benessere;	<ul style="list-style-type: none">• Individuare semplici modalità per proteggere i dispositivi e i contenuti online (password, login...)• Conoscere le prime modalità per evitare rischi alla salute (riduzione del tempo di esposizione, utilizzo di App...)	<ul style="list-style-type: none">• Creare un avatar con programmi online da utilizzare sui dispositivi.• Disegnare un avatar da indossare per le riprese video.• Individuare eventi pericolosi, del reale e del virtuale, e realizzare disegni o cartelloni.• Riflettere sulle emozioni o stati d'animo durante l'utilizzo di videogiochi o la fruizione di un cartone	<ul style="list-style-type: none">• Il gioco delle emozioni per bambini• Pixton
4.4 Proteggere l'ambiente			



AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentali	<ul style="list-style-type: none">• Saper accendere e spegnere monitor, pc e tablet	<ul style="list-style-type: none">• Le parti del computer
5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare le funzioni base dei dispositivi• Utilizzare semplici software didattici di programmazione e coding	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare mouse e tastiera per funzionalità di input• Utilizzare su un dispositivo• applicativi e giochi digitali	<ul style="list-style-type: none">• Accendere e spegnere il pc• Mouse e tastiera• Coding unplugged e digitale
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)		

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

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

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

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



• CLASSI TERZA, QUARTA E QUINTA

AREA DI COMPETENZA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">Conoscere ed utilizzare alcune modalità di archiviazione delle informazioniTrovare dati, informazioni e contenuti attraverso una ricerca guidata in rete	<ul style="list-style-type: none">Avviare all'utilizzo di un motore di ricercaIndividuare una specifica cartella sul desktop, aprirlo, visionare il contenutoUtilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file	<ul style="list-style-type: none">- Ti presento Windows- WordWall- Kahoot-Learning Apps- Ricerche in rete- Utilizzo di Google workspace Drive,
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali		
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">Salvare un documento o file in una cartella.Avviare la procedura per stampare un documento		



AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	• Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail)	• Consolidare la familiarità con la piattaforma della scuola. • Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (Mail, classroom, Meet)	• L'impronta digitale • Attività di cittadinanza digitale • Padlet • Applicazioni di Google Workspace
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali		• Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità	
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	• Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare.	• Utilizzare lavagne digitali e raccoglitori multimediali	
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali	• Conoscere le diverse parti che compongono un messaggio (mittente, destinatario e oggetto)	• Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione	
2.5 Netiquette	• Comunicare in una mail utilizzando un linguaggio appropriato (netiquette)	• Conoscere la propria "impronta digitale"	
2.6 Gestire l'identità digitale	• Utilizzare correttamente la propria identità digitale	• Creare e gestire un'identità digitale, fornendo solo i dati necessari	



AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">Individuare software e applicazioni utili in base al tipo di contenuto da creare	<ul style="list-style-type: none">Scrivere in formato digitale un testo	<ul style="list-style-type: none">- Anymaker
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare software e applicativi per la creazione di contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">Tradurre un racconto in un fumetto utilizzando applicativi onlineCompletare una breve presentazione utilizzando le strutture proposte	<ul style="list-style-type: none">- StoryJumper- BookCreator- Google Presentazioni- Canva- EdPuzzle
3.3 Copyright e licenze	<ul style="list-style-type: none">Saper gestire le regole di formattazione del testo basilari.	<ul style="list-style-type: none">Partecipare ad attività di Codeweek o Ora del Codice	<ul style="list-style-type: none">- Il copyright e il diritto d'autore
3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none">Completare la presentazione multimediale sulla base di un modello datoCompletare/costruire mappe concettuali utilizzando applicativi onlineSaper scrivere semplici algoritmi di istruzioni, sia unplugged che digitale.Conoscere l'esistenza dei diritti d'autore dei materiali reperibili on line (immagini, audio, video...)	<ul style="list-style-type: none">Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti e materiali predisposti dal docente.Riconoscere i simboli del copyright e individuarli in un contenuto onlineElaborare da un testo una mappa concettuale	<ul style="list-style-type: none">- L'ora del codice- ScratchJr- code.org- Blockly- Utilizzo Foto e immagini- Il diritto d'autore- animazioni online



AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none">• Sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie	<ul style="list-style-type: none">• Scoprire e saper leggere i termini di utilizzo dei servizi web	<ul style="list-style-type: none">• Segui le tracce digitali
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<ul style="list-style-type: none">• Essere consapevole che molti servizi utilizzano le informazioni personali per filtrare messaggi pubblicitari	<ul style="list-style-type: none">• conoscere e rispettare i vari regolamenti scolastici sull'uso dei dispositivi e della rete a scuola	<ul style="list-style-type: none">• Alla scoperta del Web
4.3 Proteggere la salute e il benessere;	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare con sicurezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma• Proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali• Utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui• Conoscere quali dati personali condivido quando accedo ad un servizio online	<ul style="list-style-type: none">• Scegliere password sicure• Utilizzare il proprio account scolastico nei device della scuola effettuando il logout al termine• Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza• Riconoscere i vari momenti di utilizzo del digitale durante la giornata e saperne limitare la quantità per preservare il proprio benessere e la propria salute.• Saper eliminare il proprio account dopo l'utilizzo su un dispositivo scolastico.• Eliminare le password salvate	<ul style="list-style-type: none">• Cos'è internet• Cosa è Internet (schede didattiche)• Vivi Internet al meglio• Il potere delle Parole• Materiali didattici• Impronta digitale• I super Errori nel Web• Proteggere i nostri dati
4.4 Proteggere l'ambiente			



AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none">Riconoscere vari dispositivi e le loro parti fondamentaliIndividuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositiviVerificare le reti Wi-Fi disponibili e collegarsi alla più adeguataUtilizzare piattaforme Cloud	<ul style="list-style-type: none">Il gioco della ReteComputer: HardwareEscape RoomCome si apre una cartellaIl device misteriosoDigital storytellingEsploriamo il WebCanva
5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare semplici software didattici di programmazione e codingUtilizzare le risorse della rete per la risoluzione dei problemi (visione di tutorial e video, ricerca guidata in rete..)		
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali			

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

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

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

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



Al termine della classe QUINTA l'alunno deve saper:

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

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

• AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA l'alunno:

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



LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA PRIMARIA

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
<ul style="list-style-type: none">• Da solo o in coppia, con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici• Utilizza con sufficiente autonomia il mouse e il touch	<ul style="list-style-type: none">• Identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base di alcuni strumenti: computer, lettore DVD, scansione di codici• Utilizza i principali componenti del PC, in particolare tastiera, stampante e mouse.	<ul style="list-style-type: none">• Con l'aiuto del docente, scrive testi, li salva; inserisce immagini/forme/tabelle.• Legge dati contenuti in grafici e tabelle.• Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni.	<ul style="list-style-type: none">• Scrive, revisiona e salva in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, tabelle.• Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.• Realizza e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette.• Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi



■ CLASSE PRIMA

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o alla propria necessità di ricerca• Distinguere i principali domini• Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, della barra degli strumenti del browser per la ricerca, dei campi della ricerca avanzata)• Individuare informazioni e riferimenti bibliografici affidabili• Riconoscere informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news)• Identificare in siti e blog digitali gli argomenti di interesse, accedere e orientarsi all'interno di molteplici informazioni.	<ul style="list-style-type: none">• Motori di ricerca• Come usare Google per trovare informazioni• Fake News
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Accedere a dati/informazioni e navigare al loro interno• Valutare dati, informazioni, siti e pagine web• Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.		
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Organizzare dati e contenuti per archiviarli e successivamente recuperarli		



AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none">• Sapere che cos'è un'identità digitale• Interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">• Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati• Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola• Inviare e-mail dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato)• Partecipare ad attività di scrittura collaborativa, con uso messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale	<ul style="list-style-type: none">• Dati personali e altri dati• Segui le tracce digitali• Google Workspace• La Netiquette: regole per l'utilizzo consapevole del digitale• Consapevoli in rete
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">• individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto		
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere modalità e regole di condivisione dei contenuti• Comunicare correttamente nelle interazioni digitali		
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali			
2.5 Netiquette			
2.6 Gestire l'identità digitale		<ul style="list-style-type: none">• Scaricare documenti di diverso formato, ricevuti come file allegato ad una e-mail, e salvarli.• caricare e condividere un documento.• Organizzare in cartelle i documenti	



AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none">• Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa.• Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.• Progettare e realizzare prodotti tridimensionali attraverso l'utilizzo di strumenti di modellazione.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare materiali di varia provenienza e formati per creare prodotti multimediali (presentazioni, infografiche, Podcast)• Scrivere in formato multimediale un dialogo e trasformalo in animazione.• Realizzare una presentazione multimediale utilizzando vari template, curandone grafica e contenuto.• Realizzare un filmato o cortometraggio con software online.• Scrivere in modalità collaborativa con app di scrittura online.• Utilizzare strategie di ricerca e modifica delle immagini nel rispetto dei diritti di autore.• Partecipare ad attività e gare di coding e programmazione digitale.• Utilizzare piattaforme di coding (Scratch, MBot, Lego)• Creare storie e far interagire dialoghi attraverso cambi di sfondo e dialoghi sincronizzati.• Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra)• Progettare e/o realizzare oggetti con software specifici	<ul style="list-style-type: none">• Google Presentazioni• Powerpoint• Canva: Creazione di poster / infografica• Genially• Book Creator -• Utilizzo Foto e immagini – Il diritto d'autore• Infografica sui diritti di autore• Interviste impossibili• Video tutorial utilizzo strumenti digitali• Stop Motion• Geogebra• LEGO® Education• Thinkercad• Gimp



AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none">Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali	<ul style="list-style-type: none">Leggere il regolamento d'Istituto".	<ul style="list-style-type: none">• Programma il futuro
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<ul style="list-style-type: none">Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del BYOD	<ul style="list-style-type: none">Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto.	<ul style="list-style-type: none">• Come difendersi dal Phishing
4.3 Proteggere la salute e il benessere;	<ul style="list-style-type: none">Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui.	<ul style="list-style-type: none">Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile	<ul style="list-style-type: none">• Innovazione digitale
4.4 Proteggere l'ambiente	<ul style="list-style-type: none">Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitaliDistinguere l'ambiente digitale da quello realeScegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitaleAdottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...)	<ul style="list-style-type: none">Riflettere e identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.Riflettere e discutere sulle emozioni suscite durante l'utilizzo di un videogiocoStabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media	<ul style="list-style-type: none">• Web reputation• Cybersecurity• Be Safe - Kit di Cittadinanza digitale• Usare internet in sicurezza• Generazioni connesse• Sicurezza in rete• Manifesto della comunicazione non ostile• Crittografare i nostri dati



AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none">Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi.	<ul style="list-style-type: none">Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi	<ul style="list-style-type: none">Uso dei dispositivi a scuola
5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche	<ul style="list-style-type: none">Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none">Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...)Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata.	<ul style="list-style-type: none">Creare Gif animateCanvaCreare e animare personaggi online
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici.Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati	<ul style="list-style-type: none">Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro.	
5.4 Identificare i divari di competenze digitali	<ul style="list-style-type: none">Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità.Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni<ul style="list-style-type: none">Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.	



■ CLASSE SECONDA E TERZA

AREA 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere le proprie esigenze di ricerca	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere ed utilizzare diversi motori di ricerca.	<ul style="list-style-type: none">• Motori di ricerca
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali.• Effettuare una ricerca utilizzando le principali funzioni del browser	<ul style="list-style-type: none">• Ricercare le informazioni, utilizzando parole chiave e filtri di ricerca.• Individuare informazioni e riferimenti credibili e affidabili• Organizzare e archiviare contenuti digitali, mediante applicazioni cloud• Organizzare, da solo in modo collaborativo, l'ambiente di lavoro personale• Identificare in siti e blog gli argomenti di interesse.• Utilizzare la sintassi di ricerca avanzata per selezionare uno specifico tipo di file.	<ul style="list-style-type: none">• Come usare Google per trovare informazioni• Fake News• Scovare le bufale
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none">• Confrontare e organizzare le informazioni tra due o più siti, selezionando le più pertinenti e vere.• Saper riconoscere i principali elementi hardware e software		



AREA DI COMPETENZA 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie	<ul style="list-style-type: none">Conoscere e gestire le varie opzioni di condivisionePresentare in modo efficace i risultati di una ricerca	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare correttamente e in modo autonomo l'account scolastico;Inviare mail utilizzando le opzioni avanzate (mail di gruppo, Cc e Ccn, programmare ora di invio, inserire allegati)Creare, condividere e lavorare su file (documenti, tabelle, fogli di calcolo, infografiche)Modificare le impostazioni di condivisione in base al grado di libertà da assegnare.	<ul style="list-style-type: none">Dati personali e altri datiClip ChampGoogle WorkspaceLa Netiquette: regole utilizzo consapevole del digitaleConsapevoli in reteCanvaDigiPadTimelinePreziGeniallyParole ostili
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare strumenti digitali per collaborare nella costruzione di risorse e compiti.		
2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali	<ul style="list-style-type: none">Utilizzare la tecnologia per migliorare la capacità critica e la capacità di porsi in modo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e reali)		
2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali			
2.5 Netiquette			
2.6 Gestire l'identità digitale		<ul style="list-style-type: none">Creare ed utilizzare form digitali per sottoporre sondaggi ai compagni.Riconoscere ed applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online.conoscere come scuole, banche e comuni organizzano l'accesso online	



AREA DI COMPETENZA 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
3.1 Sviluppare contenuti digitali		<ul style="list-style-type: none">• Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto	<ul style="list-style-type: none">• Book creator• Storyboard That• Podcast• Canva: Creazione di infografica• Genially
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali		<ul style="list-style-type: none">• Realizzare filmati e video con software e app• Realizzare podcast• Sperimentare applicativi e piattaforme di robotica• Conoscere ed utilizzare siti di realtà aumentata• Creare storie e far interagire i personaggi con cambi di scena e sfondi sincronizzati.• Partecipare a manifestazioni di coding e robotica• utilizzare in autonomia interfacce di programmazione• Creare una presentazione digitale, in autonomia o in collaborazione, con diversi contenuti multimediali.• Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra)	<ul style="list-style-type: none">• Infografica sui diritti di autore• Interviste impossibili• Stop Motion• Geogebra• LEGO® Education• Pixabay immagini free• Licenze Creative Commons• Google Earth• Realtà aumentata
3.3 Copyright e licenze			
3.4 Programmazione	<ul style="list-style-type: none">• Impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.• Registrarsi su un sito indicato dal docente per attività didattiche• Conoscere e rispettare i diritti d'autore.• Attribuire le fonti da cui si prende materiale online.• Realizzare semplici istruzioni utilizzando codici di programmazione		



AREA DI COMPETENZA 4: SICUREZZA

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
4.1 Proteggere i dispositivi	<ul style="list-style-type: none">Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali	<ul style="list-style-type: none">Leggere il regolamento d'Istituto”.Conoscere e ricordare le credenziali del proprio AccountRiflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostileRiflettere e identificare semplici modi per evitare rii rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.Riflettere e discutere sulle emozioni suscite durante l'utilizzo di un videogiocoStabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media.Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy.Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale	<ul style="list-style-type: none">Come difendersi dal PhishingWeb reputationCybersecurityBe Safe - Kit di Cittadinanza digitaleUsare internet in sicurezzaSicurezza in reteCrittografare i nostri datiAgenda 2030Conseguenze climatichePolizia Postale – sezione approfondimentiGenerazioni connesseGoogle Workspace
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	<ul style="list-style-type: none">Conoscere e rispettare i regolamenti dell'Istituto sull'utilizzo del DigitaleAver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui.Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitaliDistinguere l'ambiente digitale da quello realeScegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali)Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitaleAdottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...)	<ul style="list-style-type: none">• Riflettere e identificare semplici modi per evitare rii rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica).• Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi.• Riflettere e discutere sulle emozioni suscite durante l'utilizzo di un videogioco• Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media.• Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy.• Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale	
4.3 Proteggere la salute e il benessere;			
4.4 Proteggere l'ambiente			



Ministero dell'Istruzione e del Merito



ISTITUTO COMPRENSIVO 6-7 DI VICENZA

Via Massaria, 62 36100 Vicenza
C.F. 80016490247 Cod. Mecc. VIIC86100E
Tel. 04441813611
vic86100e@istruzione.it; vic86100e@pec.istruzione.it
www.ic6-7vicenza.edu.it

		<p>(Spid e identità sui social)</p> <ul style="list-style-type: none">• Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato• Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete.• Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017)• Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.	
--	--	---	--



AREA DI COMPETENZA 5: RISOLVERE PROBLEMI

DESCRITTORE DELLA COMPETENZA	OBIETTIVI	ATTIVITA' PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
5.1 Risolvere problemi tecnici	<ul style="list-style-type: none">Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali.	<ul style="list-style-type: none">Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...)Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro.	<ul style="list-style-type: none">Computer: HardwareUso dei dispositivi a scuolaCreare Gif animateCanvaCreare e animare personaggi onlineKahootPanquizQuizletEscape Room con Google Moduli
5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche	<ul style="list-style-type: none">Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguatiIndividuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuolaComprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità.Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento.Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	<ul style="list-style-type: none">Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante)Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici.Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioniCercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.Creare Escape Room	
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali			
5.4 Identificare i divari di competenze digitali			



Ministero dell'Istruzione e del Merito



ISTITUTO COMPRENSIVO 6-7 DI VICENZA

Via Massaria, 62 36100 Vicenza
C.F. 80016490247 Cod. Mecc. VIIC86100E
Tel. 04441813611
viic86100e@istruzione.it; viic86100e@pec.istruzione.it
www.ic6-7vicenza.edu.it

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

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



LIVELLI DI PADRONANZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDI	LIVELLO AVANZATO
<ul style="list-style-type: none">• Accede alla rete con l'aiuto del docente per ricavare informazioni.• Scrive e invia autonomamente messaggi di posta elettronica rispettando le principali regole della netiquette• Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi	<ul style="list-style-type: none">• Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.• Costruisce tabelle di dati• Accede alla rete per ricercare informazioni.• Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adatta i comportamenti preventivi.	<ul style="list-style-type: none">• Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di manipolarli, inserendo immagini, disegni, anche acquisiti con lo scanner, tabelle.• Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni didattiche e calcoli• Utilizza la posta elettronica e accede alla rete per ricavare informazioni e inserire le proprie.• Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso del telefonino e adotta i comportamenti preventivi.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.• Sa utilizzare la rete per reperire informazioni;• organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici.• Collega file differenti.• Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali.• Rispetta la netiquette in rete e sa riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), evitandoli.• Conosce le modalità di segnalazione di eventuali pericoli in rete.



“L’alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

Con la competenza digitale che attraversa tutte le discipline, l’implementazione del curricolo digitale coinvolge ogni insegnamento e campo di esperienza, ed è applicabile a una vasta gamma di attività didattiche e metodologie.

TRAGUARDI FORMATIVI		
Al termine della Scuola dell'INFANZIA	Al termine della Scuola PRIMARIA	Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado
<ul style="list-style-type: none">• Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio temporali per orientarsi nel mondo dei simboli e delle tecnologie.	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.• Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.• Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni• Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione.	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.• Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago• Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d’uso più comuni• Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi più comuni connessi all’uso delle tecnologie, anche informatiche.