Curricolo Digitale verticale

Istituto Comprensivo di Castell'Arquato

DIGCOMP 2.2

Un percorso verticale di competenze digitali dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di I grado, strutturato secondo i descrittori del framework europeo **DigComp 2.2**. Il curricolo è organizzato in **5 aree** di competenza e include obiettivi di apprendimento, strumenti digitali suggeriti e proposte di attività didattiche per ogni ordine scolastico.

Area 1

Alfabetizzazione su informazioni e dati

Area 2

Comunicazione e collaborazione

Area 3

Creazione di contenuti digitali

Area 4

Sicurezza

Area 5

Risolvere problemi

SCUOLA DELL'INFANZIA AREA 1

Alfabetizzazione su Informazioni e Dati — Infanzia

1.1 — Navigare, ricercare e filtrare

Capisce che può usare la tecnologia per trovare immagini o suoni legati ai suoi interessi. Impara a riconoscere i simboli base della ricerca (lente d'ingrandimento, simbolo del microfono, il tasto play…). Sviluppa la capacità di scegliere tra due o tre opzioni visive quella corretta per la propria ricerca.

Strumenti: Tablet, LIM o monitor. Applicazioni di ricerca visuale come Google Lens. Piattaforme video protette come Youtube Kids o archivi multimediali della scuola.

1.2 — Valutare dati e informazioni

Inizia a capire la differenza tra una foto di un animale reale e un personaggio dei cartoni animati o un'immagine modificata. Sviluppa la capacità di confrontare un'informazione digitale con l'esperienza diretta.

Strumenti: Applicazioni di fotoritocco semplici o filtri divertenti. Applicazioni del Meteo.

1.3 — Gestire dati e informazioni

Impara a inserire il proprio lavoro in una "scatola" (cartella) identificata da un'icona o dal proprio simbolo/nome.

Strumenti: Padlet, galleria di computer organizzate in album con icone, registratore vocale.

Proposte di Attività Didattiche

🔍 L'Enciclopedia dei Perché

L'insegnante pone una domanda e insieme ai bambini si cerca la risposta utilizzando i simboli proposti.

🎵 Caccia al Tesoro Sonora

Utilizzando un motore di ricerca, i bambini devono scegliere l'immagine giusta per riprodurre il verso di un animale specifico, filtrando visivamente tra diverse opzioni.

🕵️ Vero o Truccato?

L'insegnante mostra diverse immagini: un cane vero, un cane blu (fatto con un filtro) e un cane dei cartoni. Si discute insieme: "Quale posso accarezzare davvero in giardino?".

🌤️ L'Investigatore del Tempo

Si guarda l'app del meteo sulla LIM: "Cosa dice il monitor? C'è il sole?". Poi si corre alla finestra a controllare: "È vero o il monitor si sbaglia?". Si impara che la realtà vince sullo schermo.

🗂️ L'Armadio Digitale

Ogni bambino ha un suo spazio sul Padlet o una cartella con il proprio simbolo. Dopo aver scattato una foto a un lavoro cartaceo, il bambino aiuta l'insegnante a trascinarla nella propria "scatola".

🎙️ Etichette Parlanti

Per ogni contenuto salvato, il bambino registra un breve audio: "Questo è il mio castello". L'insegnante salva il file con il nome del bambino e l'emoji del castello, mostrando come il nome aiuti a ritrovarlo.

SCUOLA DELL'INFANZIA AREA 2

Comunicazione e Collaborazione — Infanzia

Descrittore	Obiettivi di Apprendimento	Strumenti
2.1 Interagire	Capisce che posso usare uno schermo per parlare o mandare un messaggio a qualcuno che è lontano. Impara ad aspettare il proprio turno per parlare in una chiamata e a guardare nella telecamera. Inizia a comprendere che anche online si devono seguire delle regole di buona educazione.	Videochiamate (Google Meet), LIM, monitor.
2.2 Condividere	Capisce che si può costruire qualcosa insieme su uno schermo. Inizia a capire che una foto o un disegno fatto da un compagno appartiene a lui (introduzione etica al diritto d'autore).	Bacheche virtuali semplici (Padlet…), fotocamere.
2.3 Cittadinanza digitale	Comprende che la tecnologia può aiutare il gruppo a prendere una decisione comune. Capisce che il proprio "clic" contribuisce ad un risultato finale. Riconosce lo spazio digitale della scuola come un luogo sicuro dove si vive insieme.	Mentimeter, LIM, sito web della scuola.
2.4 Collaborare	Partecipa alla creazione di un prodotto digitale comune, rispettando i tempi degli altri e aggiungendo il proprio pezzetto. Inizia a gestire piccoli disaccordi attraverso la mediazione dell'insegnante e il dialogo.	Applicazioni di disegno collaborativo, fotocamera digitale, LIM e computer.
2.5 Netiquette	Capisce che le parole e le immagini inviate possono rendere felici o tristi le persone. Conosce e rispetta le parole gentili anche quando si usa un dispositivo. Impara a chiamare subito l'insegnante o il genitore se si vede qualcosa di brutto o di non adeguato sullo schermo.	Storie multimediali sui temi del rispetto, video educativi brevi sulla sicurezza digitale per l'infanzia.
2.6 Identità digitale	Capisce che non tutte le informazioni personali (nome cognome, dove abito) vanno condivise. Comprende che ciò che facciamo su un dispositivo lascia un segno che altri possono vedere.	Applicazioni che permettono di creare degli avatar, galleria di foto di classe.

Proposte di Attività Didattiche

📹 Il Video-Saluto della Gentilezza

La classe registra un breve videomessaggio per un compagno che è a casa con l'influenza. Ogni bambino dice una parola gentile o mostra un disegno fatto per lui.

🌿 Il Mosaico della Sezione

L'insegnante crea una bacheca digitale. I bambini, a piccoli gruppi, scattano foto a elementi della natura nel giardino e le "caricano" (con l'aiuto) in uno spazio comune per creare un cartellone digitale visibile a tutti.

📺 Il Telecomando della Decisione

L'insegnante propone due attività per il pomeriggio (es: ballo o disegno). Sulla LIM appaiono due icone grandi. A turno, ogni bambino tocca l'icona preferita. Alla fine, si osserva insieme il grafico che cresce: "La barra più alta vince!"

📰 Il Giornale di Bordo Visivo

Alla fine della settimana, l'insegnante mostra sulla LIM le foto delle attività svolte. I bambini scelgono la foto "copertina" che rappresenta meglio la loro settimana da pubblicare nello spazio digitale della scuola.

🎬 Registi in Erba

Piccoli gruppi devono scattare 3 foto per raccontare una storia. Devono decidere insieme: "Chi tiene il tablet? Chi mette in posa i pupazzi?". L'insegnante aiuta a negoziare le scelte per un fine comune.

❤️ Il Termometro del Cuore Digitale

L'insegnante mostra due messaggi vocali o video: uno gentile e uno "urlato". I bambini devono associare l'emoji della tristezza o della gioia a seconda di come si sentirebbe chi riceve quel messaggio.

🚦 Il Semaforo della Navigazione

Gioco del semaforo applicato al tablet: Verde (posso guardare da solo), Giallo (chiedo alla maestra), Rosso (mi fermo e chiamo un adulto perché l'immagine mi spaventa).

🧑‍🎨 Io e il mio Avatar

I bambini creano un piccolo personaggio digitale (avatar) che li rappresenti, scegliendo colori e accessori.

👣 Chi ha lasciato l'impronta?

L'insegnante mostra alcuni disegni digitali salvati senza nome. Si gioca a indovinare l'autore e si riflette sulla cura di ciò che lasciamo "scritto".

SCUOLA DELL'INFANZIA | AREA 3 · AREA 4 · AREA 5

Creazione, Sicurezza e Problem Solving — Infanzia

Area 3 — Creazione di Contenuti Digitali

3.1 Sviluppare contenuti: Sperimenta l'uso di diversi linguaggi (audio, video, disegno digitale) per raccontare una storia o un'emozione. Partecipa attivamente alla creazione di un piccolo video o di un disegno "animato" che documenti un'esperienza vissuta. *Strumenti: Bookcreator, Chatterpix, PC, LIM, registratore audio e fotocamera.*

3.2 Rielaborare contenuti: Impara a modificare un'immagine digitale aggiungendo segni, colori o icone per cambiarne il significato. Capisce che si possono unire disegni fatti a mano con elementi digitali. *Strumenti: Doodle on photos, PicCollage Kids.*

3.3 Copyright: Comprende che ogni immagine o video ha un autore che lo ha creato. Capisce che ci sono immagini con licenze libere che si possono usare e altre che appartengono solo a chi le ha fatte.

3.4 Programmazione: Comprende che per raggiungere un obiettivo serve un algoritmo semplice. Risolve problemi e prova a cambiare l'istruzione per correggere il percorso. Associa un simbolo (freccia su, giù, destra, sinistra) a un movimento reale nel piano. *Strumenti: Bee-bot, Blue-bot, Scratch Junior, Cody Roby.*

Area 4 — Sicurezza

4.1 Proteggere i dispositivi: Impara a maneggiare i dispositivi con delicatezza. Capisce che i dispositivi non devono essere usati per troppo tempo. *Strumenti: Computer di sezione, timer visivi.*

4.2 Proteggere i dati: Capisce che non si danno informazioni personali o foto a chi non conosciamo. Inizia a capire che quello che facciamo sul tablet può essere visto da tutti.

4.3 Salute e benessere: Capisce che dopo aver usato un dispositivo bisogna muovere il corpo e riposarsi. Impara ad avere una corretta postura durante l'utilizzo dei dispositivi.

4.4 Proteggere l'ambiente: Capisce che i dispositivi rotti (e-waste) non sono normale spazzatura, ma vanno portati in posti speciali. Impara a spegnere lo schermo o la LIM quando non servono.

Area 5 — Risolvere Problemi

5.1: Capisce quando un dispositivo non funziona. Impara a descrivere il problema all'adulto.

5.2: Capisce quale app o strumento è più adatto per fare un'attività. Inizia a scegliere semplici impostazioni per stare meglio.

5.3: Sperimenta l'uso di uno strumento digitale per scopi diversi da quelli originali. Sviluppa un approccio esplorativo ai nuovi software, imparando che si può "provare e riprovare" per ottenere un risultato originale.

5.4: Riflette sulle proprie capacità. Identifica nuove cose che si desidera imparare a fare con le tecnologie.

Attività Didattiche — Infanzia Aree 3, 4, 5

📖 Il Libro Magico della Sezione

I bambini scattano foto a un loro disegno cartaceo. Usando ChatterPix, registrano la loro voce per far parlare il personaggio disegnato. I singoli contributi vengono uniti dall'insegnante in un unico ebook digitale della classe.

🦸 Il Disegno a Quattro Mani

Si scatta una foto a un compagno. Usando il tablet, i bambini devono "rielaborare" la foto trasformando il compagno in un supereroe o in un animale, disegnandoci sopra ali, maschere o code colorate.

🏷️ Il Bollino dell'Autore

Durante un'attività al tablet, l'insegnante mostra un'immagine famosa (es. un quadro di Van Gogh). Si chiede: "Chi l'ha fatto?". Poi si invita ogni bambino a mettere il proprio "bollino/firma" sul proprio lavoro digitale.

🤖 Il Robot Goloso

Si posiziona un "premio" (un fiore o un frutto) sul tappeto. I bambini devono programmare il robot premendo i tasti direzionali sul suo dorso per fargli raggiungere il premio.

🧍 Io sono il Robot

Un bambino fa il "programmatore" e mostra delle tessere con le frecce, un altro bambino fa il "robot" e deve muoversi nello spazio della sezione seguendo solo i comandi visivi ricevuti.

🏥 L'Ospedale dei Computer

L'insegnante spiega che il computer è come un piccolo animale domestico: deve caricarsi e dormire. Si crea una postazione dove riporlo dopo l'uso, insegnando ai bambini a chiudere le app prima di riporlo.

🔒 Segreto Buono

Si spiega che la propria immagine è un tesoro. Si crea una scatola (fisica o digitale) con un lucchetto disegnato: solo le persone fidate (maestra/genitori) hanno la chiave per guardare dentro e decidere cosa può "uscire" all'esterno.

⏳ La Danza della Clessidra

Quando il timer suona la classe si alza per fare movimento.

♻️ Il Cestino Speciale

Organizzare una sessione in cui si porta in classe alcuni piccoli oggetti elettronici non più funzionanti, si mostra come è fatto al suo interno e si butta all'interno del cestino speciale (RAEE) già decorato in principio.

🩺 Il Dottore del PC

L'insegnante crea un piccolo "guasto finto" (es. abbassa tutto il volume o scollega il Wi-Fi). I bambini devono esplorare il PC per trovare "il sintomo" e provare a risolverlo con la guida della maestra.

🎨 Il Pittore di Quadratini (Pixel Art)

Invece di usare il foglio di calcolo come gli adulti, i bambini usano una griglia digitale per riempire i quadratini con i colori e creare un disegno (es. un cuore o un fiore).

🌳 Il mio Albero delle Scoperte

Al termine di un progetto, i bambini scelgono un'emoji per descrivere come si sentono rispetto a una competenza: "Veloce come un razzo" (lo so fare), "Passo dopo passo" (mi serve aiuto). Insieme alla maestra, decidono quale sarà la prossima "sfida digitale" della sezione.

SCUOLA PRIMARIA — CLASSI 1ª, 2ª, 3ª

AREA 1

Alfabetizzazione su Informazioni e Dati — Primaria (Cl. 1ª–3ª)

1.1 — Navigare, ricercare e filtrare

Distingue e conosce le funzioni di strumenti digitali (tablet, PC, monitor LIM). Conosce la tastiera e inizia ad usarla. Conosce Internet, impara a digitare parole semplici per trovare quello che serve (immagini, video e significati).

Strumenti: PC, tablet, monitor, LIM. Applicazioni di ricerca: Google e Google Lens.

1.2 — Valutare dati e informazioni

Sa distinguere un contenuto digitale veritiero o reale da uno fantastico o volutamente alterato. Inizia a porsi domande su chi sia l'autore o la fonte di un'informazione, supportato dall'insegnante. Capisce che non tutte le informazioni trovate in rete hanno lo stesso valore e che è preferibile affidarsi a fonti conosciute e autorevoli. Inizia a confrontare due diverse fonti per la stessa informazione verificandone il contenuto.

Strumenti: Applicazioni di ricerca quali Google Immagini o Google Lens.

1.3 — Gestire dati e informazioni

Sa distinguere tra salvare un lavoro sul computer e salvarlo nello spazio condiviso (cloud/Drive). Inizia a creare cartelle denominate e a salvare i file al loro interno. Applica regole semplici e coerenti per nominare i file. Conosce il concetto di salvataggio in cloud.

Strumenti: Google Documenti e Drive, Padlet.

Proposte di Attività Didattiche

🎹 Il Pianoforte dei Tasti

Incollare dei bollini con colori diversi sui tasti speciali: Invio, Backspace, Barra Spaziatrice per familiarizzare con la tastiera.

🔎 La Caccia al Tesoro su Google

Consegnare ai bambini una lista di "Indovinelli Visivi". Per risolverli, devono scrivere le parole corrispondenti sul motore di ricerca Google Immagini, per imparare a fare ricerca per immagine.

✨ Lo Studio di Magia Digitale

L'insegnante mostra foto di oggetti o animali, alcune veritiere altre ritoccate con app per il fotoritocco. I bambini provano a capire quale sia l'originale e quale no. Guidati dall'insegnante e con l'uso di Google Lens scoprono l'autore dell'immagine modificata.

📰 I Cronisti della Verità

La classe cerca una semplice informazione (es. "Dove vivono i leoni?"). L'insegnante guida verso un sito conosciuto e approvato per trovare la risposta. I bambini poi cercano la stessa informazione su un motore di ricerca, selezionando uno dei primi risultati (non istituzionali) proposti.

🗂️ L'Archivio Ordinato

Creazione guidata di cartelle e sottocartelle, all'interno di un Drive condiviso in Classroom. Attività di rinomina di file usando uno schema concordato.

SCUOLA PRIMARIA — CLASSI 4ª, 5ª | AREA 1

Alfabetizzazione su Informazioni e Dati — Primaria (Cl. 4ª–5ª)

1.1 — Navigare, ricercare e filtrare

Conoscere le icone delle principali app Google Workspace in uso alla scuola. Conoscere Internet, imparare a digitare parole chiave per fare ricerche mirate e pertinenti.

Strumenti: PC, tablet, monitor, LIM. Applicazioni: Google Workspace.

1.2 — Valutare dati e informazioni

Inizia a distinguere un fatto verificabile e un'opinione personale in un testo semplice. Utilizza criteri base per valutare l'affidabilità di una fonte digitale (es. controllare se c'è un autore noto, se la data è recente…). Riconosce e descrive in modo elementare il concetto di disinformazione (fake news). È in grado di confrontare le informazioni su un dato argomento valutando più fonti per confermarne la veridicità.

Strumenti: Motori di ricerca avanzati (con filtri), Google Images (Ricerca inversa), Enciclopedie online (Treccani, Wikipedia), Siti Istituzionali (.gov, .edu).

1.3 — Gestire dati e informazioni

Consolida la capacità di archiviare il proprio lavoro in Drive e crea autonomamente strutture gerarchiche di cartelle per organizzare il lavoro. Applica criteri di nomenclatura più specifici e coerenti e inizia a conoscere e distinguere i formati file più comuni (testo, immagine, PDF). Conosce il concetto di backup e l'importanza di salvare regolarmente i lavori per evitare perdite.

Strumenti: Google Documenti e Presentazioni, Drive, Classroom, Padlet.

Proposte di Attività Didattiche

🕵️ Il Giornalista Investigativo

Analisi di un breve articolo (selezionato dall'insegnante) per individuare fatti e opinioni, e per verificare l'autorevolezza della fonte.

📋 Reporter Digitale

Realizzazione di un progetto di ricerca creando autonomamente una struttura a cartelle nel Drive per archiviare le informazioni.

SCUOLA PRIMARIA — CLASSI 1ª, 2ª, 3ª

AREA 2

Comunicazione e Collaborazione — Primaria (Cl. 1ª–3ª)

Descrittore	Obiettivi di Apprendimento	Strumenti	Attività
2.1 Interagire	Impara le basi della "conversazione digitale" (aspettare il turno, inquadratura, saluti).	Videochiamate Google Meet.	**La Finestra Magica:** Collegamento video con un'altra classe della scuola o un esperto. I bambini devono presentarsi a turno guardando la telecamera e imparando a usare il tasto "muto" quando non parlano.
2.2 Condividere	Capisce che si possono mostrare i propri lavori agli altri usando uno schermo. Impara a caricare file in uno spazio comune.	Bacheche digitali (Padlet), cartelle di classe, Google Drive.	**La Galleria dei Capolavori:** I bambini fotografano un loro disegno cartaceo e, con l'aiuto dell'insegnante, lo caricano su un muro digitale comune per creare una mostra visitabile dai genitori.
2.3 Cittadinanza	Comprende che il "clic" serve a fare scelte di gruppo e che esistono luoghi digitali sicuri (quelli della scuola).	Google Moduli.	**Il Telecomando della Classe:** Votazione digitale per scegliere il libro da leggere in classe. Si osserva in tempo reale come cambiano i grafici in base ai voti dei compagni.
2.4 Collaborare	Creare insieme su un unico schermo rispettando lo spazio altrui.	Lavagne digitali condivise (Jamboard o simili), Drawing app.	**Il Disegno a Catena:** Su una lavagna digitale condivisa, un bambino inizia un disegno, il secondo lo continua e il terzo lo colora. Bisogna collaborare senza cancellare il lavoro degli altri.
2.5 Netiquette	Trasferire le "parole gentili" dal mondo reale a quello digitale. Riconoscere il "pericolo" (schermata brutta).	Video-storie educative, schede con emoji.	**Il Semaforo del Web:** Gioco di movimento: l'insegnante mostra situazioni. I bambini corrono verso il colore del semaforo corrispondente: Verde (proseguo), Giallo (chiedo), Rosso (mi fermo e chiamo un adulto).
2.6 Identità digitale	Capire che online non siamo "noi in carne ed ossa" ma una nostra rappresentazione e che i dati personali sono segreti.	Creazione Avatar (es. Voki o siti di icone).	**Il Mio Amico Avatar:** Invece di usare la propria foto, ogni bambino crea un personaggio digitale che lo rappresenti per i lavori di classe. Si discute sul perché non è bene mettere la propria faccia o il cognome su internet.

SCUOLA PRIMARIA — CLASSI 4ª, 5ª

AREA 2

Comunicazione e Collaborazione — Primaria (Cl. 4ª–5ª)

2.1 — Interagire attraverso le tecnologie

Seleziona e utilizza diverse modalità di comunicazione digitale (email, chat, videochiamata) in base al destinatario. Sa distinguere tra comunicazione sincrona (es. Meet) e asincrona (es. Email). Utilizza le funzioni base di una piattaforma di classe.

Strumenti: Google Classroom, mail istituzionale.

🏫 **Il Postino Digitale:** La classe simula l'invio di una comunicazione formale (es. al Dirigente Scolastico per chiedere un'uscita didattica) e una informale (es. tra compagni per un lavoro di gruppo), analizzando le differenze di linguaggio e di strumento.

2.2 — Condividere informazioni e contenuti

Condivide file e link citando correttamente la fonte. Comprende la differenza tra "uso pubblico" e "uso privato" di un contenuto digitale. Comprende il concetto di licenza e il diritto d'autore. Sa allegare un documento, o condividere un link a una cartella di lavoro.

Strumenti: Google Drive, Google Documenti, Google Presentazioni, Canva, motori di ricerca per immagini.

📚 **La Biblioteca dei Creatori:** I bambini creano una presentazione di gruppo. Ogni gruppo deve cercare immagini online, verificando che siano libere da copyright e creando una slide finale di "Credits" dove ringraziano gli autori originali.

2.3 — Esercitare la cittadinanza digitale

Utilizza le app di comunicazione della scuola (Gmail o Meet) in modo consapevole. Riconoscere l'importanza della partecipazione democratica attraverso il digitale. Capisce che i servizi digitali hanno dei termini di utilizzo (età minima, privacy).

Strumenti: Moduli Google, Gmail, Meet.

🗳️ **Elezioni 2.0:** Per scegliere ad esempio il nome del progetto di fine anno, la classe organizza una vera campagna elettorale digitale. Si usano sondaggi anonimi per votare e si discute su come i dati raccolti (i grafici) riflettano il volere della comunità.

2.4 — Collaborare attraverso le tecnologie

Collabora alla stesura di un documento condiviso, rispettando il lavoro altrui e usando la funzione "commenti" per suggerire modifiche. Impara a scrivere a più mani sullo stesso file (scrittura collaborativa).

Strumenti: Documenti Google, Canva (progetti condivisi), Jamboard/Whiteboard.

📖 **Wiki-Classe: L'Enciclopedia dei nostri Viaggi:** La classe viene divisa in gruppi; ogni gruppo deve scrivere una sezione di un documento unico sulle scoperte fatte durante l'anno. Devono usare i commenti a lato per correggersi a vicenda senza cancellare il testo del compagno senza permesso.

2.5 — Netiquette

Riconosce comportamenti scorretti in ambito digitale e sa come reagire. Distingue tra scherzo e offesa online. Sviluppa empatia digitale: capire che dietro lo schermo c'è una persona.

Strumenti: Regolamento digitale d'Istituto, Video interattivi (es. "Interland" di Google), schede di analisi di casi studio.

🔍 **Il Detective dei Commenti:** L'insegnante propone degli screenshot (fittizi) di una chat di gruppo in cui un bambino viene escluso o preso in giro. La classe deve analizzare la situazione e riscrivere i messaggi in modo costruttivo.

2.6 — Gestire l'identità digitale

Protegge la propria privacy non diffondendo dati sensibili e password. Comprende che ogni azione online lascia un'impronta permanente (digital footprint). Crea password sicure. Riflette sulla propria reputazione online.

Strumenti: Account Google istituzionale, Generatori di password, Regolamento digitale d'Istituto.

👣 **Cacciatori di Impronte:** Si discute su cosa succede a una foto pubblicata oggi tra 10 anni. I bambini creano un "poster dell'identità ideale": quali cose di me voglio che gli altri sappiano online? E quali devono restare nel mio "zaino privato"?

SCUOLA PRIMARIA — CLASSI 1ª, 2ª, 3ª

AREA 3

Creazione di Contenuti Digitali — Primaria (Cl. 1ª–3ª)

1

3.1 — Sviluppare contenuti digitali

Produce semplici contenuti digitali (testi brevi, disegni, registrazioni audio) per esprimere idee o raccontare storie. Sa utilizzare strumenti di disegno digitale (pennelli, timbri, colori). Registra la propria voce per commentare un'immagine.

Strumenti: Tux Paint, Paint 3D, Book Creator, Seesaw, Canva (versione "Magic Draw").

🎧 **L'Audiolibro della Classe:** Ogni bambino realizza un disegno digitale su un argomento. Successivamente, registra un breve audio in cui lo spiega. Le pagine vengono unite dall'insegnante per creare un libro digitale sfogliabile.

2

3.2 — Integrare e rielaborare contenuti

Sa modificare un contenuto esistente (es. cambiare colori a un disegno, aggiungere sticker a una foto) per dargli un nuovo significato. Sperimenta il "copia e incolla" o il trascinamento di elementi. Compone un collage digitale partendo da forme geometriche o foto scattate a scuola.

Strumenti: Jamboard (o simili), ChatterPix Kids, Keynote/PowerPoint.

💬 **Foto Parlanti:** I bambini scattano una foto a un oggetto o a un compagno. Usando app come ChatterPix, disegnano una "bocca" sull'immagine e le fanno dire una frase gentile o una regola della classe, trasformando una foto statica in un contenuto animato.

3

3.3 — Copyright e licenze

Inizia a capire che i contenuti digitali appartengono a chi li ha fatti e che bisogna chiedere il permesso prima di usarli. Riconosce l'autore di un disegno o di una foto in classe. Comprende il concetto di "firmare" il proprio lavoro digitale.

Strumenti: Galleria fotografica, tablet, etichette digitali.

🏷️ **Il Bollino dell'Autore:** Ogni volta che i bambini salvano un file, devono imparare a inserire il proprio nome o un "bollino" colorato (scelto da loro) in un angolo. Si discute su come ci si sente se qualcuno cancella il nome di un altro per metterci il proprio.

4

3.4 — Programmazione

Sa fornire istruzioni semplici e sequenziali per far muovere un oggetto o un personaggio nello spazio. Comprende i concetti di "avanti", "indietro", "destra", "sinistra". Risolve semplici labirinti logici attraverso il coding unplugged (senza computer) o con robot educativi.

Strumenti: Bee-Bot, Blue-Bot, CodyRoby (unplugged), ScratchJr.

🐝 **Aiuta l'Apina a fare la spesa:** Utilizzando il robot Bee-Bot su un tappeto a scacchi, i bambini devono programmare la sequenza di tasti necessaria per far raggiungere all'ape un determinato obiettivo, correggendo il percorso se l'ape finisce fuori strada (debugging).

SCUOLA PRIMARIA — CLASSI 4ª, 5ª | AREA 3

Creazione di Contenuti Digitali — Primaria (Cl. 4ª–5ª)

3.1 — Sviluppare contenuti digitali

Crea contenuti multimediali articolati integrando media diversi per comunicare un'idea specifica. Utilizza diversi layout e stili grafici in base al messaggio. Sperimenta l'editing video base (taglio, inserimento transizioni e titoli). Distingue tra formati diversi per video e per documenti.

Strumenti: Canva for Education, Google Presentazioni, Google Slides, CapCut, Book Creator, Spreaker Studio, Spotify.

📺 **Il Telegiornale del Futuro:** In gruppi, i bambini scrivono un copione su un argomento. Registrano le scene davanti a un "green screen" (o un muro a tinta unita) e usano un software di editing per aggiungere titoli, sigla e immagini di sfondo.

3.2 — Integrare e rielaborare contenuti

Sa combinare elementi provenienti da fonti diverse (immagini scaricate, testi propri, grafici) per creare un prodotto originale e coerente. Modifica immagini. Collabora alla scrittura di un testo collettivo aggiungendo o correggendo le parti dei compagni.

Strumenti: Google Docs, Genially, Padlet, Canva (lavoro in team).

🗺️ **Wiki-Regioni d'Italia:** La classe crea una guida turistica interattiva. Ogni gruppo si occupa di una regione: deve cercare dati geografici, scaricare immagini e rielaborare le informazioni per creare una mappa interattiva (es. su Genially) dove ogni punto cliccabile apre un approfondimento.

3.3 — Copyright e licenze

Conosce il concetto di "proprietà intellettuale" e sa che esistono immagini "libere" che si possono usare citando l'autore. Utilizza i filtri di ricerca per trovare immagini con licenza Creative Commons. Inserisce correttamente le fonti nei propri lavori.

Strumenti: Ricerca immagini di Google, Pixabay, Unsplash.

🔍 **Cacciatori di Fonti:** Data una ricerca scolastica, i bambini devono trovare 3 immagini libere da copyright e inserire sotto ognuna una piccola didascalia con il nome dell'autore e il link alla fonte originale, spiegando perché non hanno preso la prima immagine trovata.

3.4 — Programmazione

Pianifica e realizza una sequenza logica complessa per risolvere un problema o creare una narrazione interattiva. Identifica e corregge errori logici nel proprio codice (debugging).

Strumenti: Scratch (versione completa), Code.org (Corso D/E), Minecraft Education.

🎮 **Il Videogioco del Riciclo:** I bambini programmano su Scratch un gioco dove un personaggio deve raccogliere i rifiuti giusti per accumulare punti. Se tocca il rifiuto sbagliato, il punteggio scende. Devono testare il gioco dei compagni per segnalare eventuali "bug".

SCUOLA PRIMARIA — CLASSI 1ª, 2ª, 3ª

AREA 4

Sicurezza — Primaria (Cl. 1ª–3ª)

4.1 — Proteggere i dispositivi

Capisce che i dispositivi sono oggetti preziosi e delicati che richiedono "chiavi" (password) per essere usati.

Strumenti: Tablet di classe, schede illustrate sulle password.

🔑 **La Chiave Segreta:** Si spiega che la password è come la chiave del diario segreto. I bambini giocano a creare password "forti" usando parole, imparando che non si devono mai dire a nessuno, tranne ai genitori o alla maestra.

4.2 — Proteggere i dati personali e la privacy

Comprende che nome, cognome, indirizzo e foto sono "tesori" da non regalare agli sconosciuti online.

Strumenti: Cartelloni, storie digitali sulla privacy.

🎒 **Lo Zaino delle Informazioni:** L'insegnante disegna uno zaino. I bambini devono decidere quali cose possono stare fuori dallo zaino (il colore preferito, il gusto del gelato) e quali devono stare ben chiuse dentro (dove abito, il mio numero di telefono, la mia foto) quando parliamo con qualcuno su un tablet.

4.3 — Tutelare la salute e il benessere

Impara che stare troppo tempo davanti allo schermo può far male agli occhi, alla schiena e all'umore.

Strumenti: Clessidre, timer da cucina, canzoncine sulla postura.

💃 **La Danza del Risveglio:** Dopo 15-20 minuti di uso della LIM, monitor o dei tablet, si imposta un timer. Quando suona, la classe si alza per fare "ginnastica degli occhi" (guardare lontano, chiudere forte le palpebre) e stretching per la schiena, imparando a riconoscere quando il corpo è stanco.

4.4 — Proteggere l'ambiente

Capisce che i tablet e i computer non sono "immortali" e che, se si rompono, diventano rifiuti speciali.

Strumenti: Video brevi sul riciclo dei RAEE (rifiuti elettronici), contenitori per pile esauste.

🏥 **L'Ospedale dei Tablet:** I bambini imparano le buone pratiche per far durare a lungo i dispositivi: caricarli solo quando serve, non mangiare o bere vicino alla tastiera, riporli con cura nelle custodie. Si crea un cartellone con le "Regole per un tablet felice".

SCUOLA PRIMARIA — CLASSI 4ª, 5ª

AREA 4 · AREA 5

Sicurezza e Problem Solving — Primaria (Cl. 4ª–5ª)

Area 4 — Sicurezza (Cl. 4ª–5ª)

4.1 Proteggere i dispositivi: Crea e gestisce password complesse, sa che non deve cliccare su pop-up sospetti. Riconoscere i messaggi di errore o gli avvisi di sicurezza del browser. *Strumenti: Esercitazioni su come creare password sicure (uso di simboli e numeri), video esplicativi su cosa sia un virus.*

🎣 **Il Test del Clic Falso:** L'insegnante mostra esempi di email o messaggi di "vincita premio" o "aggiornamento urgente". La classe deve scovare gli indizi che svelano l'inganno (errori di ortografia, mittenti strani) prima di decidere se cliccare o cestinare.

4.2 Proteggere i dati personali e la privacy: Comprende il concetto di "impronta digitale" (quello che pubblico resta). Sa come impostare la privacy minima su un profilo di gioco o un'app. Riflette sul valore dei propri dati per le aziende (pubblicità). Capisce che una foto inviata "privatamente" può diventare pubblica in un istante. *Strumenti: Esempi di "Termini e Condizioni" semplificati, motori di ricerca.*

🔎 **Detective del Futuro:** Si simula una ricerca su una persona fittizia basandosi solo sui suoi post social (finti). I bambini devono capire cosa quella persona ha rivelato di sé senza accorgersene.

4.3 Tutelare la salute e il benessere: Riconosce i segnali della dipendenza da schermo (irritabilità, stanchezza). Sa come comportarsi di fronte a episodi di cyberbullismo o linguaggio d'odio. Sviluppa strategie di "disconnessione" prima di dormire. *Strumenti: Diario del tempo digitale, video sul cyberbullismo (es. campagne Ministeriali).*

⏱️ **La Sfida del Tempo Libero:** Ogni bambino monitora per una settimana quanto tempo passa davanti allo schermo. In classe si analizzano i dati e si crea una lista di "10 cose bellissime da fare senza Wi-Fi".

4.4 Proteggere l'ambiente: Comprende che internet "consuma" energia e che cambiare dispositivo ogni anno inquina il pianeta. Conoscere il ciclo di vita di un tablet o smartphone. Praticare la pulizia digitale (cancellare email e file inutili per risparmiare energia). *Strumenti: Video sull'estrazione dei minerali rari, siti di calcolo dell'impronta ecologica digitale.*

🌱 **Pulizie di Primavera Digitali:** La classe impara che anche i file occupano spazio e consumano energia nei server. Si dedica un'ora alla pulizia delle cartelle di classe, eliminando bozze vecchie, foto sfocate e file duplicati, spiegando il risparmio energetico che ne deriva.

Area 5 — Risolvere Problemi (Cl. 1ª–3ª)

5.1 Risolvere problemi tecnici: Riconosce i piccoli intoppi quotidiani e impara i primi gesti di "soccorso" tecnologico. *Strumenti: Tablet, LIM, cuffie, icone di sistema (volume, Wi-Fi, batteria).*

🔧 **L'Apprendista Tecnico:** L'insegnante simula piccoli problemi comuni (es. il volume è a zero, il tablet è in "modalità aereo", le cuffie non sono inserite bene). I bambini, a coppie, devono fare il "check-up" del dispositivo e trovare l'icona giusta per risolvere il problema prima di chiamare l'adulto.

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche: Capisce che per ogni lavoro esiste lo strumento giusto. *Strumenti: Applicazioni di disegno, calcolatrice, software di scrittura, fotocamera.*

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie: Usare gli strumenti digitali per inventare qualcosa che non esiste, andando oltre l'uso standard. *Strumenti: Pixel Art su fogli a quadretti digitali, software di disegno semplice (Paint), costruzioni virtuali.*

🎨 **Pittori di Quadretti (Pixel Art):** I bambini usano le celle di una tabella per creare personaggi o animali "colorando i quadratini".

5.4 Individuare i divari di competenze digitali: Comincia a riflettere su "cosa so fare" e "cosa vorrei imparare a fare" con il computer. *Strumenti: Diario di bordo della classe, faccine (emoji) per l'autovalutazione.*

Area 5 — Risolvere Problemi (Cl. 4ª–5ª)

5.1 Risolvere problemi tecnici: Identifica e risolve problemi comuni e sa interpretare i messaggi di avviso del sistema. Effettuare un primo controllo (cavi, riavvia l'app, verifica Wi-Fi). *Strumenti: Impostazioni del dispositivo, icone di stato, guida in linea delle App.*

🩺 **Pronto Soccorso Digitale:** L'insegnante crea delle "postazioni d'errore" (es: un tablet con la luminosità al minimo che sembra spento, un file "solo lettura"). A gruppi, i bambini devono diagnosticare il problema.

5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche: Sceglie consapevolmente lo strumento digitale più efficace per completare un compito. Personalizza l'ambiente di lavoro (organizzare file in cartelle, usare scorciatoie). *Strumenti: Google Workspace, strumenti di mappe concettuali, app di editing.*

✈️ **Agenzia di Viaggi Classe 5ª:** Sfida: "Dobbiamo organizzare la gita di fine anno". I bambini devono dividersi i compiti e scegliere: quale strumento uso per calcolare i costi? (Foglio di calcolo). Quale per mostrare le foto dei posti? (Presentazione). Quale per scrivere il programma? (Documento di testo). Devono motivare le loro scelte.

5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie: Usa il digitale per creare soluzioni innovative o espressioni artistiche originali. Realizza prodotti multimediali che risolvono un problema comunicativo. Sperimenta funzioni avanzate (es. animazioni, collegamenti ipertestuali). *Strumenti: Scratch (per simulazioni), Canva.*

💡 **Inventori di Soluzioni:** Creazione di un "Prototipo Digitale": i bambini devono progettare un'app (anche solo con disegni cliccabili su una presentazione) che risolva un problema della scuola, come "Il trova-ombrelli smarriti" o "Il menu della mensa interattivo".

5.4 Individuare i divari di competenze digitali: Valuta onestamente cosa sa fare e cosa deve ancora migliorare. Cerca tutorial o chiede ai compagni "esperti" per imparare nuove funzioni. Supporta i compagni in difficoltà (Peer-tutoring). *Strumenti: E-portfolio (una cartella con i migliori lavori), checklist di autovalutazione.*

🛒 **Il Mercato dei Talenti:** Ogni bambino scrive su un post-it digitale (es. Padlet) una cosa che sa fare benissimo e una cosa che vuole imparare. Si creano coppie di "Maestro e Allievo" dove i bambini si insegnano a vicenda le competenze mancanti.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO | AREA 1

Alfabetizzazione su Informazioni e Dati — Secondaria I Grado

1.1 — Navigare, ricercare e filtrare

Sa distinguere tra browser e motore di ricerca. Conosce il funzionamento dei motori di ricerca ed è in grado di utilizzarli per svolgere ricerche, individuare dati e informazioni utili a soddisfare i propri fabbisogni formativi. Utilizza parole chiave mirate e altre strategie adatte alle esigenze di ricerca, filtrando i risultati per data e tipo (immagini, notizie, ecc.).

Strumenti: Browser: Chrome, Firefox, Edge, Safari. Motori di ricerca: Google, Bing, DuckDuckGo. Enciclopedie online: Wikipedia, Treccani, Sapere.it, Britannica (in inglese).

🏆 **Caccia al tesoro digitale:** Ricerca di dati specifici usando operatori logici (es: "energia solare" -pubblicità) per raffinare i risultati.

1.2 — Valutare dati e informazioni

È in grado di riconoscere la differenza tra fatti e opinioni. Conosce il concetto di disinformazione. Utilizza una serie di criteri per verificare l'attendibilità di una fonte (autorevolezza, data, dominio). Verifica la veridicità di una notizia incrociando più fonti, confrontandole tra loro e controllando l'URL.

Strumenti: Facta.news, Google Images (Ricerca inversa).

🕵️ **Detective sul Web:** Analisi di un caso di "fake news" virale: verifica della data originale, delle foto e controllo della fonte primaria (es. agenzie stampa).

1.3 — Gestire dati e informazioni

Conosce e utilizza i diversi metodi di archiviazione (locale, cloud) in modo adeguato al contesto. Sa organizzare e archiviare dati, informazioni e contenuti secondo strutture gerarchiche di file e cartelle, sia a livello locale che negli ambienti digitali cloud. Applica criteri di nomenclatura coerenti ai file. Impara a conoscere le modalità di protezione dati con backup.

Strumenti: Google Drive, OneDrive, Padlet, Segnalibri del Browser.

📁 **Portfolio Digitale:** Creazione di una struttura a cartelle (Anno > Materia > Compito) e rinomina corretta dei file (es: 27_02_2026_Elisabettal), per lavori individuali o, in modalità condivisa, per compiti collaborativi.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO | AREA 2

Comunicazione e Collaborazione — Secondaria I Grado

Descrittore	Obiettivi di Apprendimento	Strumenti	Attività
2.1 Interagire	Conosce e sceglie il formato comunicativo più adatto all'interazione in un determinato contesto (e-mail, chat, video). Riconosce il funzionamento dei sistemi di notifica. Utilizza la posta elettronica istituzionale in modo appropriato. Risponde a messaggi e commenti in forum/piattaforme utilizzando le modalità di comunicazione adeguate a mezzo e destinatari.	Gmail, Google Classroom, altri sistemi comunicativi interni a Google Workspace.	**Il Galateo delle email:** Scrittura di una mail formale a un professore includendo oggetto chiaro, saluto, corpo del testo e firma.
2.2 Condividere	Condivide contenuti, file e cartelle assegnando i permessi corretti (visualizzatore/editor) e utilizzando la modalità di condivisione (allegato o link) più adatta alle necessità. Conosce le basi del Diritto d'autore e delle licenze (Creative Commons) e le rispetta nell'elaborazione dei propri contenuti. Cita correttamente le fonti digitali.	Google Drive, Dropbox, Unsplash, Pexels, Pixabay, ricerca Google Immagini filtrata secondo i diritti di utilizzo.	**Repository di Classe:** Creazione di una bacheca condivisa dove ogni studente carica una risorsa utile, specificando il tipo di licenza d'uso.
2.3 Cittadinanza	Accede e naviga nel registro elettronico. Partecipa al contesto di vita sociale e scolastica tramite l'uso critico e consapevole degli strumenti digitali a propria disposizione.	Registro Elettronico, Moduli Google, Mentimeter, Google Classroom, Padlet, Lino.	**Simulazione di Voto:** Utilizzo di un sondaggio online per compiere una scelta condivisa, in classe o a livello di plesso/istituto (es. una meta d'uscita didattica, un concorso) analizzando come i dati vengono raccolti e mostrati.
2.4 Collaborare	Conosce e utilizza in modo consapevole i principali strumenti di scrittura collaborativa, sincrona e asincrona, lavorando a più mani ad uno stesso contenuto. Utilizza i commenti e la cronologia delle versioni per revisionare il lavoro. È in grado di gestire i piccoli conflitti e le divergenze d'opinioni sorte collaborando attraverso le tecnologie.	Documenti Google, Presentazioni, Canva, Genial.ly.	**Presentazione a quattro mani:** Progetto di gruppo su un tema curricolare dove ogni alunno contribuisce a una slide specifica coordinandosi via commenti o attraverso la chat.
2.5 Netiquette	Conosce il motto "Virtuale è reale" e dimostra rispetto e aderenza alle regole anche negli spazi digitali. Adatta il linguaggio al contesto (formale/informale), utilizzando i principi base della comunicazione non ostile. Riconoscere e segnalare comportamenti inappropriati online.	Manifesto della Comunicazione Non Ostile, Netiquette d'Istituto, Patto di corresponsabilità, Regolamento d'Istituto, iniziative legate a Generazione Connesse o al Safer Internet Day, attività di sensibilizzazione intorno al tema del cyberbullismo.	**Role-play digitale — Chat non ostili:** Analisi di screenshot (fittizi) di conversazioni conflittuali per riscriverle in modo assertivo e rispettoso.
2.6 Identità digitale	Distingue tra identità reale e profili online. Conosce il concetto di impronta digitale (digital footprint), la tracciabilità dei dati personali conseguenti alla navigazione in Rete e il modo in cui essa può influenzare la reputazione, sia online che offline. Protegge la propria privacy configurando le impostazioni dei profili costruiti e gestiti.	Impostazioni Account Google, motori di ricerca, iniziative legate a Generazione Connesse o al Safer Internet Day, attività di sensibilizzazione intorno al tema del cyberbullismo.	**L'Impronta digitale:** Ricerca del proprio nome (o di un personaggio famoso) sui motori di ricerca per analizzare quali informazioni sono pubbliche.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO | AREA 3

Creazione di Contenuti Digitali — Secondaria I Grado

1

3.1 — Sviluppare contenuti digitali

Sa esprimersi attraverso mezzi digitali di vario tipo e adeguati al contesto, ai destinatari e coerenti con il messaggio da veicolare. Produce presentazioni multimediali strutturate utilizzando layout e gerarchie visive efficaci. Realizza brevi clip video o podcast curando la pianificazione e l'editing base. Utilizza formati file appropriati a seconda della destinazione d'uso.

Strumenti: Canva, Adobe Express, CapCut, Google Slides, Genial.ly, Thinglink, Google Sites, Audacity, Soundtrap.

📺 **Flash dalla Storia — Cronisti del tempo:** Creazione di un breve video-notiziario o di un'intervista di classe dedicata a un evento o a un personaggio storico.

🎙️ **Onde di conoscenza:** Creazione di un podcast tematico da condividere sul sito dell'Istituto o sul sito di classe.

2

3.2 — Integrare e rielaborare contenuti

Sa modificare, perfezionare o combinare elementi preesistenti (testi, immagini, grafici) per creare nuovi contenuti e conoscenze originali. Modifica contenuti aperti per adattarli a un nuovo contesto comunicativo. Collabora alla scrittura di un documento condiviso integrando i contributi dei compagni.

Strumenti: Adobe Express, Genially, Padlet, Wakelet, Google Docs, Google Sites, Wikipedia sandbox (o pagina delle prove).

📚 **Wiki-Classe:** Creazione di una pagina informativa su un argomento scientifico, umanistico, tecnologico, musicale o artistico integrando mappe, immagini e testi.

3

3.3 — Copyright e licenze

Conosce le regole del diritto d'autore, distinguendo tra quest'ultimo e le licenze aperte (Creative Commons). Sa applicare le diverse licenze (es. Creative Commons) ai contenuti creati o riutilizzati, citando correttamente le fonti digitali e gli autori delle risorse impiegate. Comprende le implicazioni etiche del plagio nel contesto digitale.

Strumenti: Google Images (filtri licenza), Pixabay, Unsplash, portale Creative Commons.

🔍 **Caccia alla Licenza:** Analisi di siti web per individuare i termini d'uso e pratica sulla corretta attribuzione dell'autore.

4

3.4 — Programmazione

Sa pianificare e sviluppare una sequenza di istruzioni per risolvere un problema o eseguire un compito specifico. Crea simulazioni interattive o semplici giochi utilizzando il coding a blocchi. Riconosce e corregge errori (debugging) in un flusso di istruzioni dato.

Strumenti: Scratch, Blocky, MakeCode, mBlock, Bee-BOT, Swift Playgrounds.

🎮 **Coding Game:** Programmazione di un'animazione o progettazione di un semplice videogioco educativo che spieghi visivamente un fenomeno naturale o matematico.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO | AREA 4

Sicurezza — Secondaria I Grado

4.1 — Proteggere i dispositivi

Comprende l'importanza delle password sicure e della loro gestione. Identifica i principali rischi legati a malware e accessi non autorizzati ed è consapevole della presenza di rischi e minacce legati agli ambienti digitali. Applica misure di protezione base su dispositivi personali.

Strumenti: Gestori password, autenticazione a due fattori, iniziative legate a Generazione Connesse o al Safer Internet Day.

🏰 **Il Bunker Digitale:** Simulazione di una strategia di difesa per un account (reale o fittizio) contro attacchi di phishing o altre frodi informatiche (sms, email falsi).

4.2 — Proteggere i dati personali e la privacy

Riconosce l'importanza della protezione dei dati sensibili online e valuta le proprie impostazioni di privacy. Comprende che ciò che viene pubblicato rimane tracciabile.

Strumenti: Impostazioni privacy, Cookie manager, iniziative legate a Generazione Connesse o al Safer Internet Day.

🖋️ **Digital Tattoo:** Analisi dell'impronta digitale: cosa lasciamo online quando navighiamo, comunichiamo o ci iscriviamo a una piattaforma?

4.3 — Tutelare la salute e il benessere

Riconosce i rischi fisici (postura, vista) e psicologici (cyberbullismo, dipendenza) legati all'uso dei media. Adotta strategie per equilibrare tempo online e offline. È consapevole che le risorse digitali possono rappresentare uno strumento per l'inclusione sociale.

Strumenti: Timer benessere digitale (iOS/Android), app di monitoraggio tempo, attività di sensibilizzazione intorno al tema del cyberbullismo, percorsi di educazione alla salute e contrasto alle dipendenze.

🌿 **Benessere Offline:** Diario di bordo settimanale sull'uso del tempo digitale a confronto con quello speso per attività fisica e sociale offline.

4.4 — Proteggere l'ambiente

Comprende l'impatto ambientale della tecnologia (e-waste, energia) e del suo utilizzo. Conosce e promuove comportamenti di uso sostenibile dei dispositivi.

Strumenti: Ricerca su siti di economia circolare, percorsi legati al consumo consapevole e alla cittadinanza sostenibile.

♻️ **Tecno-Riciclo:** Ricerca sull'impatto ambientale dei materiali rari presenti nei dispositivi digitali e realizzazione di una campagna di sensibilizzazione verso l'uso sostenibile di tali strumenti e, ove possibile, verso il loro riciclo.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO | AREA 5

Risolvere Problemi — Secondaria I Grado

5.1 — Risolvere problemi tecnici

Identifica i problemi tecnici comuni (connessione, software, hardware) e prova soluzioni autonome. Capisce quando è necessario chiedere aiuto a un esperto per risolvere problemi tecnici.

Strumenti: Guide di supporto, forum di assistenza, utilizzati anche sotto la guida dei docenti.

🩺 **Pronto Soccorso Tecnico:** "Sfide di troubleshooting": risolvere in gruppo piccoli problemi di connessione o configurazione.

5.2 — Individuare bisogni e risposte tecnologiche

Valuta criticamente quali strumenti tecnologici sono più adatti a risolvere un compito specifico o alle proprie esigenze, secondo il contesto. Esplora diverse alternative per ottimizzare il proprio lavoro. Adatta e personalizza gli ambienti digitali a seconda delle proprie necessità.

Strumenti: Mappe mentali, comparatori online, Google Workspace, Webquest.

🎯 **Designer di soluzioni:** Scegliere l'app o lo strumento migliori per una necessità di classe (es. organizzare una gita, gestire un progetto).

5.3 — Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

Sperimenta strumenti digitali diversi per espandere le proprie potenzialità espressive e per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. Sviluppa un approccio esplorativo (trial and error) verso nuovi software.

Strumenti: Piattaforme di sperimentazione (es., tinkering), piattaforma MLOL, libri digitali e contenuti digitali integrativi.

💡 **Hackathon Creativo:** Creare qualcosa di inedito usando un software standard (es. usare un foglio di calcolo per creare pixel art).

5.4 — Individuare i divari di competenze digitali

Riflette sulle proprie capacità e identifica aree in cui è necessario migliorare. Cerca attivamente occasioni di auto-apprendimento, cogliendo opportunità di crescita personale offerte dalle tecnologie digitali.

Strumenti: Questionari di autovalutazione (DigComp Edu/Student), rilevazioni, attività di orientamento.

📈 **Il mio Piano di Crescita:** Creazione di un bilancio delle competenze digitale semestrale o annuale, a partire da alcuni degli indicatori del Curricolo verticale.

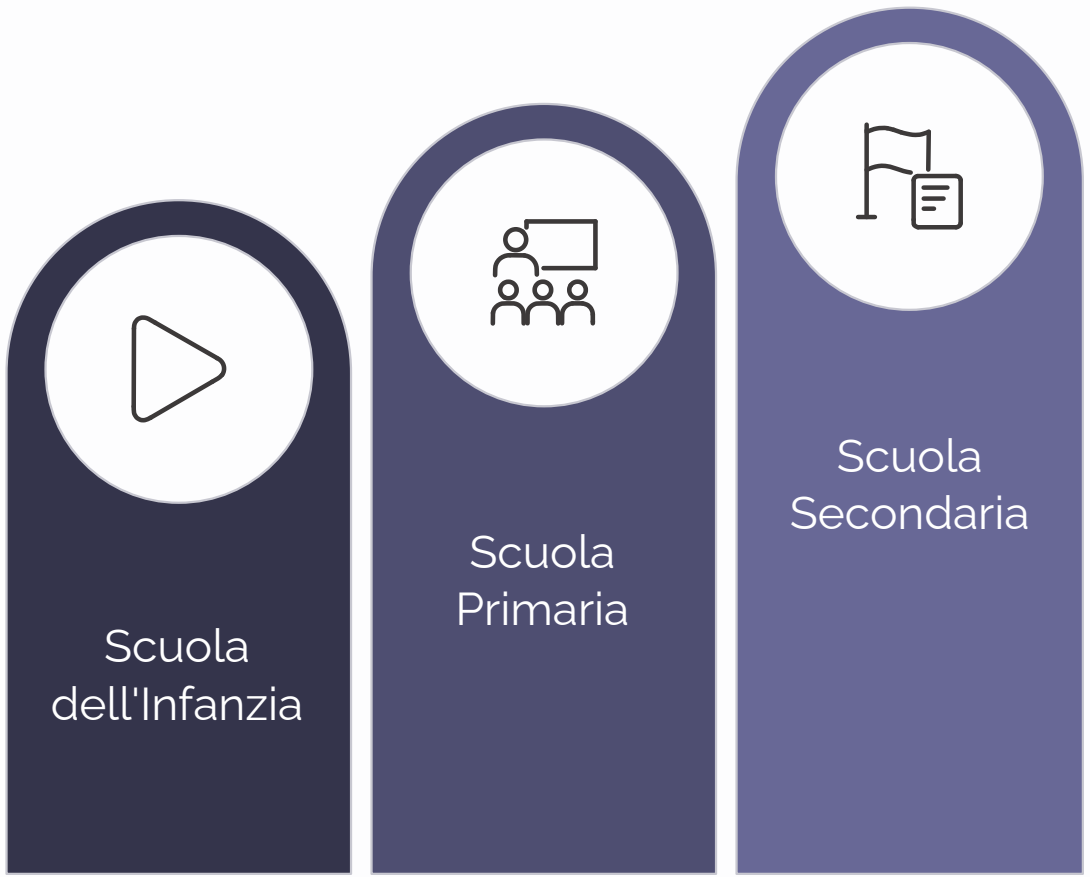
Riepilogo: Strumenti Digitali per Ordine Scolastico

Una panoramica degli strumenti digitali principali suggeriti nel curricolo, organizzati per ordine scolastico e area di competenza.

Area	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Secondaria I Grado
Area 1 — Informazioni	Google Lens, YouTube Kids, Padlet, registratore vocale	Google, Google Lens, Google Drive, Classroom, Padlet	Chrome/Firefox, Google, DuckDuckGo, Wikipedia, Treccani, Google Drive, OneDrive
Area 2 — Comunicazione	Google Meet, Padlet, Mentimeter, LIM	Google Meet, Padlet, Google Drive, Moduli Google, Jamboard, Voki	Gmail, Google Classroom, Documenti Google, Canva, Genial.ly, Mentimeter
Area 3 — Creazione	Bookcreator, ChatterPix, Doodle on Photos, PicCollage Kids, Bee-bot, Scratch Junior	Tux Paint, Book Creator, ChatterPix Kids, ScratchJr, Scratch, Canva, CapCut, Genially	Canva, Adobe Express, CapCut, Google Sites, Audacity, Soundtrap, Scratch, MakeCode
Area 4 — Sicurezza	Timer visivi, video RAEE	Schede illustrate, timer, video RAEE, diario del tempo digitale	Gestori password, autenticazione a due fattori, Cookie manager, app monitoraggio tempo
Area 5 — Problem Solving	LIM, PC, icone di sistema, griglia pixel art	Tablet, LIM, Google Workspace, Scratch, Canva, Padlet, e-portfolio	Guide di supporto, Google Workspace, mappe mentali, piattaforme tinkering, MLOL

Progressione delle Competenze: Percorso Verticale

Il curricolo digitale è progettato come un percorso **verticale e progressivo**: ogni ordine scolastico costruisce sulle competenze acquisite nel precedente, ampliando gradualmente autonomia, complessità e consapevolezza critica.



Dalla **scoperta ludica** dell'infanzia, passando per la **costruzione guidata** della primaria, fino all'**uso critico e autonomo** della secondaria: ogni fase prepara gli studenti ad affrontare con competenza e responsabilità il mondo digitale.

5	3	40+
Aree DigComp 2.2	Ordini scolastici	Attività didattiche
Le cinque aree di competenza digitale che strutturano l'intero curricolo verticale.	Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado, con obiettivi progressivi e differenziati.	Proposte concrete, ludiche e disciplinari per ogni area e ogni ordine scolastico.

☆ RIFERIMENTO

Riferimenti e Framework di Riferimento

Il presente curricolo digitale è stato elaborato con riferimento al framework europeo **DigComp 2.2** (Digital Competence Framework for Citizens), che definisce le competenze digitali dei cittadini europei articolate in 5 aree e diversi livelli di padronanza.

📘 DigComp 2.2

Framework europeo per la competenza digitale dei cittadini. Struttura di riferimento per la progettazione del curricolo verticale dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di I grado.

🌐 Generazione Connessa

Iniziative nazionali per la promozione di un uso sicuro, consapevole e responsabile di Internet tra bambini e ragazzi, citate nelle attività di Area 2 e Area 4.

🛡️ Safer Internet Day

Giornata mondiale per la sicurezza in rete, punto di riferimento per le attività di sensibilizzazione sul cyberbullismo, la privacy e l'identità digitale.

📋 Regolamento d'Istituto

Il Patto di corresponsabilità, la Netiquette d'Istituto e il Regolamento digitale costituiscono il quadro normativo interno entro cui si inseriscono le attività del curricolo.

Il curricolo digitale è uno strumento **vivo e in evoluzione**: si aggiorna con le tecnologie disponibili, le esperienze didattiche maturate e le indicazioni normative nazionali ed europee. La sua efficacia dipende dalla **collaborazione tra docenti, famiglie e studenti** nel costruire una cultura digitale condivisa, responsabile e creativa.

Approvazione e Validità

Il presente Curricolo Digitale verticale è stato elaborato e approvato dagli organi collegiali competenti dell'Istituto scolastico.



Presa visione

Tutti i soggetti coinvolti prendono visione del regolamento



Condivisione

Il regolamento è condiviso con famiglie e studenti nel Patto Educativo di Corresponsabilità



Aggiornamento

Il curricolo sarà aggiornato in base all'evoluzione normativa e tecnologica