Curricolo digitale | Scuola Primaria

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 1:Alfabetizzazione su informazioni e dati classe 1°, 2°, 3°			
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	Distingue e conosce le funzioni di strumenti digitali (tablet, PC, monitor LIM) . Conoscere la tastiera e inizia ad usarla Conoscere Internet, imparare a digitare parole semplici per trovare quello che serve (immagini, video e significati)	PC, tablet, monitor, LIM Applicazioni di ricerca: Google e Google lens	**"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.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti	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.	Applicazioni di ricerca quali Google immagini o Google Lens	**"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.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti	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..	Google Documenti e Drive , Padlet.	**“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.

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 1:Alfabetizzazione su informazioni e dati classe 4°, 5°			
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali	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	PC, tablet, monitor, LIM Applicazioni: Google Workspace	
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti	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.	Motori di ricerca avanzati (con filtri), Google Images (Ricerca inversa), Enciclopedie online (Treccani,	**“Il Giornalista Investigativo”** Analisi di un breve articolo (selezionato dall'insegnante) per individuare fatti e opinioni, e

	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	Wikipedia), Siti Istituzionali (.gov, .edu).	per verificare l'autorevolezza della fonte.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti	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	Google Documenti e Presentazioni, Drive , Classroom, Padlet.	**“Reporter Digitale”** Realizzazione di un progetto di ricerca creando autonomamente una struttura a cartelle nel Drive per archiviare le informazioni.

	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.		

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 2: Comunicazione e collaborazione classe 1°, 2°, 3°			
2.1 Interagire attraverso le tecnologie	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 informazioni e contenuti	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 Esercitare la cittadinanza digitale	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 attraverso le tecnologie	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 (es. "un messaggio gentile", "un video pauroso", "un gioco sconosciuto"). I bambini corrono verso il colore del semaforo corrispondente: **Verde** (proseguo), **Giallo**

			(chiedo), **Rosso** (mi fermo e chiamo un adulto).
2.6 Gestire l'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.

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 2: Comunicazione e collaborazione classe 4°, 5°			

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	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.	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.

	Sa allegare un documento, o condividere un link a una cartella di lavoro.		
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).	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	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

	"commenti" per suggerire modifiche. Impara a scrivere a più mani sullo stesso file (scrittura collaborativa).		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.	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.	Account Google istituzionale, Generatori di password,	**"Cacciatori di Impronte"** Si discute su cosa succede a una foto pubblicata oggi tra

	Comprende che ogni azione online lascia un'impronta permanente (digital footprint). Crea password sicure . Riflette sulla propria reputazione online.	Regolamento digitale d'Istituto.	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"?

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 3: Creazione di contenuti digitali classi 1°, 2°, 3°			
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.	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.

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	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.	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 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.	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

	Comprende il concetto di "firmare" il proprio lavoro digitale.		un altro per metterci il proprio.
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	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).

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 3: Creazione di contenuti digitali classi 4°, 5°			
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.	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

	Sperimenta l'editing video base (taglio, inserimento transizioni e titoli). Distingue tra formati diversi per video e per documenti.		aggiungere titoli, sigla e immagini di sfondo.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali	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.	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"	Ricerca immagini di Google, Pixabay, Unsplash.	**"Cacciatori di Fonti"**

	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.		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 correggere errori logici nel proprio codice (debugging).	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".

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 4: Sicurezza classi 1°, 2°, 3°			

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

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 4: Sicurezza classi 4°, 5°			
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. .	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.	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.	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"..

	Sviluppa strategie di "disconnessione" prima di dormire.		
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).	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.

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 5: Risolvere problemi classi 1°, 2°, 3°			
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.	Applicazioni di disegno, calcolatrice, software di scrittura, fotocamera.	
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	Usare gli strumenti digitali per inventare qualcosa che non esiste, andando oltre l'uso standard.	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.	Diario di bordo della classe, faccine (emoji) per l'autovalutazione.	

Descrittori di competenza (DigComp 2.2)	Obiettivi di apprendimento	Strumenti digitali suggeriti	Proposte di attività didattiche
AREA 5: Risolvere problemi classi 4°, 5°			

5.1 RIsolvere problemi tecnici	Identifica e risolve problemi comuni e sa interpretare i messaggi di avviso del sistema. Effettuare un primo contro cavi, riavvia l'app, verifica Wi-Fi).	Impostazioni del dispositivo, icone di stato, guida in linea delle App.	**Pronto soccorso Digit"Pronto Sale"** 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 (es. un foglio di calcolo per la spesa, una presentazione per una ricerca). Personalizza l'ambiente di lavoro (organizzare file in	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.

	cartelle, usare scorciatoie).		
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	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	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

	compagni "esperti" per imparare nuove funzioni. Supporta i compagni in difficoltà (Peer - tutoring).		si insegnano a vicenda le competenze mancanti.