ICS ENRICO FERMI

CURRICOLO VERTICALE
DELLE **COMPETENZE DIGITALI**



Delibera n. 36 del Collegio Docenti 15/05/2024

Anno Scolastico 2024 - 2025

PREMESSA

In esecuzione del D.M. dell'11 marzo 2016, prot. n. 157, il M.I.U.R. ha promosso la realizzazione di **Curricoli Digitali** da parte delle Istituzioni scolastiche ed educative statali, favorendo esperienze di progettazione partecipata al fine di creare, sperimentare e mettere a disposizione di tutte le scuole nuovi curricoli didattici innovativi, strutturati, aperti e in grado di coinvolgere la comunità scolastica allargata.
Considerata una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente (Raccomandazioni del Consiglio Europeo 2006 e successiva revisione 2018), la competenza digitale viene definita come la capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione. Implementare tale competenza appare sempre più centrale per la promozione di una cittadinanza attiva e consapevole, come attestano anche gli orientamenti della normativa scolastica in ambito nazionale (Indicazioni Nazionali 2012; Piano Nazionale Scuola Digitale 2015; Linee guida per la certificazione delle competenze 2017).

Nella progettazione di esperienze di apprendimento, la competenza digitale si inserisce trasversalmente e coinvolge tutte le discipline, in tutti gli ordini di scuola, nella logica di un curricolo verticale.

Non essendoci ancora, a livello nazionale, una cornice di riferimento che orienti nella progettazione di curricoli digitali e nello sviluppo di un quadro di descrittori e di livelli attesi, il documento che sembra al momento consentire una descrizione dettagliata e condivisa delle competenze digitali è il Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali (Digcomp del 2013, Digcomp 2.0 del 2016, Digicomp 2.1 del 2017). È a questo documento che ci si è riferiti per l'elaborazione del Curricolo Digitale dell'Istituto Comprensivo E. Fermi.

COMPETENZE DIGITALI declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP 2.2 (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali):

1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.

2. COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.

3. CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà individuale e le licenze.

4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.

5. PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere i problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.



CURRICOLO SCUOLA DELL'INFANZIA

La Scuola dell'Infanzia si qualifica come luogo di apprendimento e di socializzazione intenzionalmente organizzato per i bambini da tre a sei anni. Ad essa viene attribuita una pluralità di funzioni garanti del diritto dell'infanzia a costruire la propria identità, autonomia e competenza intellettuale, sociale e valoriale. La Scuola dell'Infanzia tiene conto che i bambini vivono nello stesso contesto esperienziale degli adulti e, fin da piccolissimi, vengono a contatto diretto con le nuove tecnologie. L'avvicinamento e la familiarizzazione verso queste tecnologie, supportati dalla presenza di un adulto, favoriscono il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, avviando la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi e creatività, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.

Aree 1 e 2: INFORMAZIONE - COMUNICAZIONE	
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (ABILITÀ)	**CONOSCENZE**
L'alunno: • riconosce i principali componenti del computer e ne comprende l'uso (monitor, tastiera, mouse); • usa il mouse per cliccare, trascinare e selezionare oggetti sullo schermo; • sa premere i tasti direzionali e alcuni tasti funzione con intenzionalità; • utilizza il touchscreen per disegnare, colorare o selezionare immagini in attività proposte; • riconosce lettere, numeri e simboli semplici sulla tastiera; • partecipa a giochi digitali didattici con il supporto dell'insegnante; • riconosce semplici icone e sa aprire file/attività con aiuto; • si avvicina alla lettura di codici semplici (colori, simboli, sequenze).	• Parti del computer: schermo, mouse, tastiera. • Concetto di "cliccare", "trascinare", "aprire". • Funzione base della tastiera (frecce, tasti invio, lettere). • Uso elementare di software didattici (giochi, disegni, audio interattivi). • Differenza tra lettere e numeri sulla tastiera. • Uso del computer come strumento di esplorazione e creazione.

TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVISTI AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base e con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di:

- riconoscere e nominare semplici strumenti tecnologici (tablet, computer, LIM, robot educativi, etc.);
- utilizzare in modo guidato strumenti digitali per giocare, disegnare o ascoltare storie.

AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base e con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di:

- mettere in pratica le prime abilità di tipo logico/linguistico;
- collaborare con i compagni in attività che prevedono l'uso del digitale.

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

Oggi bambini e ragazzi crescono circondati da dispositivi tecnologici come computer, tablet, smartphone, videogiochi e lavagne interattive multimediali (LIM); questi strumenti fanno ormai parte integrante della quotidianità di ciascuno di noi, ma occorre imparare a utilizzarli in modo sicuro, critico e rispettoso.

Parallelamente all'acquisizione delle competenze tecniche, il curricolo della scuola Primaria include pertanto un'attenzione particolare ai temi dell'educazione digitale, consentendo agli alunni di imparare a interagire con i dispositivi in modo consapevole, comprendendone le potenzialità, ma anche rischi e limiti.

Area 1- INFORMAZIONE	
CLASSE PRIMA	**CLASSE SECONDA**
Riconoscere e utilizzare semplici informazioni digitali	**Riconoscere, cercare e utilizzare semplici informazioni digitali in modo guidato**
L'alunno: • accende e spegne il dispositivo con l'aiuto dell'insegnante; • riconosce immagini, suoni e video sul dispositivo; • sa aprire semplici file o applicazioni con supporto; • osserva e ascolta contenuti digitali (video, immagini, suoni) con attenzione.	L'alunno: • accede a contenuti digitali con supporto; • usa il mouse e la tastiera per eseguire azioni semplici (cliccare, digitare parole semplici); • utilizza risorse digitali proposte per svolgere attività guidate; • sa salvare un disegno o un file prodotto durante l'attività.

Area 2- COMUNICAZIONE

CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA
Iniziare a comunicare in ambienti digitali, riconoscere gli strumenti di condivisione di base.	**Comunicare in semplici ambienti digitali, condividere risorse digitali con l'aiuto dell'insegnante.**
L'alunno: • riconosce e accede a un ambiente digitale proposto (es. piattaforma scolastica); • partecipa ad attività digitali collaborative con la guida dell'insegnante; • sa riconoscere un messaggio o comunicazione digitale semplice (es. bacheca virtuale); • carica un disegno o un file con l'aiuto dell'adulto.	L'alunno: • comunica in modo semplice in ambienti digitali guidati (es. invio messaggi o compiti digitali); • condivide documenti o immagini con supporto; • sa accedere a spazi di condivisione come una bacheca o cartella condivisa; • partecipa ad attività digitali collaborando con i compagni.

Area 3- CREAZIONE DEI CONTENUTI

CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA
Iniziare a creare contenuti digitali semplici (disegni, testi brevi, tabelle).	**Creare semplici contenuti digitali con testi e immagini, usando software didattici.**
L'alunno: • scrive parole o frasi brevi al computer con aiuto; • realizza disegni con semplici programmi di grafica; • modifica testi o immagini in modo guidato; • crea semplici tabelle o schemi con supporto; • utilizza software didattici per attività creative.	L'alunno: • scrive e modifica brevi testi con immagini usando programmi semplici; • crea disegni o presentazioni con software didattici guidati; • costruisce tabelle con dati semplici (es. conteggi, preferenze); • usa strumenti digitali per esprimersi in modo creativo (testi, disegni, suoni).

Area 4- SICUREZZA	
CLASSE PRIMA	**CLASSE SECONDA**
Applicare procedure di protezione personale in ambiente digitale.	**Applicare procedure di protezione personale e dei dati in ambiente digitale.**
L'alunno: • riconosce i dispositivi digitali (es. tablet, computer); • comprende che alcune informazioni personali (nome, indirizzo, foto) non devono essere condivise; • usa con l'aiuto dell'insegnante un account scolastico (nome utente e password); • sa che è importante chiedere aiuto a un adulto se qualcosa lo preoccupa online.	L'alunno: • inizia a usare in autonomia dispositivi digitali scolastici in modo sicuro; • sa che i dati personali devono essere protetti; • riconosce situazioni online che possono essere pericolose (messaggi da sconosciuti, pubblicità strane, ecc.); • sa parlare con l'insegnante o con i genitori se trova contenuti spiacevoli o non adatti.

Area 5- PROBLEM SOLVING

CLASSE PRIMA	CLASSE SECONDA
Identificare i bisogni e le risorse digitali adeguate alle necessità.	**Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sugli strumenti digitali secondo lo scopo o la necessità.**
L'alunno: • sa riconoscere e usare con l'aiuto dell'insegnante strumenti digitali di base (tablet, PC) per semplici attività scolastiche; • utilizza in modo guidato applicazioni o ambienti digitali per esplorare contenuti o risolvere attività proposte; • sa chiedere aiuto in caso di piccoli problemi tecnici.	L'alunno: • utilizza strumenti digitali in modo più autonomo per svolgere attività scolastiche semplici (es. scrivere, disegnare, cercare informazioni); • sa scegliere tra due o più strumenti digitali di base quello più adatto all'attività richiesta; • risolve piccoli problemi tecnici con l'aiuto dell'insegnante o di un compagno.

Area 1- INFORMAZIONE		
CLASSE TERZA	**CLASSE QUARTA**	**CLASSE QUINTA**
Individuare informazioni semplici online in modo guidato; iniziare a riconoscere fonti affidabili.	**Cercare e selezionare informazioni rilevanti per uno scopo scolastico; iniziare a conservarle in modo organizzato.**	**Condurre ricerche autonome; valutare la qualità delle fonti e conservare le informazioni in modo strutturato.**
L'alunno: • accede e utilizza in modo guidato risorse digitali dei libri di testo; • sa avviare la riproduzione di contenuti multimediali (video, audio, animazioni); • riconosce i file base (immagini, documenti) e sa dove vengono salvati sul dispositivo.	L'alunno: • sa cercare e utilizzare risorse digitali per attività scolastiche (testi, immagini, audio); • inizia a valutare se un contenuto trovato online è utile e adatto allo scopo; • sa organizzare file in cartelle e usarli nei contesti didattici.	L'alunno: • ricerca e seleziona in autonomia informazioni digitali utili per un compito o progetto; • organizza e conserva materiali digitali su piattaforme cloud (es. Drive); • riflette sull'affidabilità e l'importanza delle informazioni digitali raccolte.

Area 2 – COMUNICAZIONE		
CLASSE TERZA	**CLASSE QUARTA**	**CLASSE QUINTA**
Usare strumenti digitali di comunicazione in modo semplice e guidato; iniziare a collaborare con i compagni.	**Utilizzare strumenti digitali per comunicare e lavorare insieme; condividere contenuti in ambienti scolastici protetti.**	**Comunicare in modo efficace e responsabile; collaborare online in attività strutturate e sicure.**
L'alunno: • comunica in ambienti digitali secondo le regole della netiquette; • sa condividere materiali su piattaforme scolastiche; • utilizza la posta elettronica per scopi didattici; • utilizza Classroom o altre piattaforme scolastiche per seguire le attività assegnate.	L'alunno: • utilizza strumenti digitali per comunicare con insegnanti e compagni; • sa gestire la condivisione di documenti e cartelle su Drive; • partecipa a discussioni e lavori collaborativi in piattaforme scolastiche; • utilizza correttamente chat e commenti negli ambienti scolastici.	L'alunno: • comunica efficacemente in ambienti digitali, rispettando regole e interlocutori; • collabora a progetti condivisi tramite piattaforme online (Drive, Classroom); • sa integrare contenuti multimediali nei messaggi o documenti condivisi; • partecipa in modo attivo a comunità scolastiche online.

Area 3 – CREAZIONE DEI CONTENUTI		
CLASSE TERZA	**CLASSE QUARTA**	**CLASSE QUINTA**
Creare e modificare contenuti semplici (testi e immagini) utilizzando gli strumenti digitali.	**Creare e modificare contenuti più articolati; iniziare a integrare testo, immagini e suoni; rappresentare concetti con mappe e presentazioni; conoscere le regole di base del copyright.**	**Creare contenuti multimediali e collaborativi; sviluppare progetti interdisciplinari; conoscere e rispettare le regole di base del copyright.**
L'alunno: • sa scrivere testi semplici al PC e inserirvi immagini; • sa usare strumenti base di formattazione (grassetto, colore, allineamento); • sa disegnare e colorare con programmi digitali semplici; • costruisce tabelle semplici con dati scolastici; • utilizza software didattici per giochi educativi o esercitazioni.	L'alunno: • sa realizzare testi arricchiti da immagini, titoli e impaginazione; • utilizza software per disegnare e realizzare presentazioni semplici; • crea mappe concettuali digitali su argomenti scolastici; • sa realizzare semplici grafici con strumenti come Excel o equivalenti; • conosce il concetto di "autore" e "copyright".	L'alunno: • produce presentazioni multimediali con testo, immagini, suoni e animazioni; • utilizza strumenti per lavorare in gruppo (documenti condivisi, presentazioni collaborative); • crea video o podcast per raccontare esperienze o progetti scolastici; • rappresenta informazioni con grafici più complessi; • conosce e rispetta le licenze d'uso dei contenuti digitali.

Area 4 – SICUREZZA		
CLASSE TERZA	**CLASSE QUARTA**	**CLASSE QUINTA**
Applicare procedure di base per la protezione personale e dei dati; riconoscere i rischi principali della rete.	**Adottare comportamenti sicuri nell'uso delle tecnologie; conoscere strumenti per la protezione dell'identità digitale e dei dati.**	**Utilizzare la rete in modo sicuro e responsabile; applicare conoscenze su privacy, identità digitale e sicurezza informatica.**
L'alunno: • conosce le regole di base per proteggere i dati personali (nome, età, scuola, ecc.); • riconosce situazioni pericolose online (richieste strane, messaggi sospetti); • conosce il significato del termine "cyberbullismo" e sa che va segnalato a un adulto.	L'alunno: • comprende l'importanza della privacy online e sa come proteggerla; • riconosce e segnala contenuti inappropriati o pericolosi (spam, fake news, truffe); • sa che cosa significa "identità digitale"; • conosce i comportamenti corretti per navigare e comunicare online.	L'alunno: • usa dispositivi digitali con responsabilità, anche in ambienti collaborativi; • applica regole di sicurezza per la gestione di account e dati personali; • sa proteggere la propria identità digitale nei social, giochi online o chat scolastiche; • comprende le conseguenze del cyberbullismo e contribuisce a prevenirlo.

Area 5 – PROBLEM - SOLVING		
CLASSE TERZA	**CLASSE QUARTA**	**CLASSE QUINTA**
Usare strumenti digitali per risolvere piccoli problemi e portare a termine compiti scolastici semplici.	**Scegliere e utilizzare strumenti digitali adatti a diversi scopi; affrontare problemi digitali comuni con l'aiuto dell'insegnante.**	**Utilizzare creativamente e con autonomia le tecnologie; affrontare e cercare soluzioni di fronte a problemi digitali; supportare altri.**
L'alunno: • sceglie strumenti base per scrivere, disegnare, calcolare; • chiede aiuto quando qualcosa non funziona; • riconosce semplici errori nell'uso del computer (es. tasto sbagliato, programma bloccato); • usa strumenti digitali per svolgere attività scolastiche in modo guidato.	L'alunno: • identifica lo strumento più adatto per il compito da esguire (testo, disegno, presentazione, ricerca); • risolve semplici problemi digitali in autonomia o con il supporto del docente o dei compagni; • sperimenta nuove funzioni dei software (es. animazioni, transizioni); • aggiorna o migliora il proprio lavoro usando suggerimenti digitali.	L'alunno: • sceglie con criterio tra vari strumenti digitali per svolgere compiti o progetti; • risolve problemi tecnici comuni (es. salvataggio, collegamento, condivisione); • usa la tecnologia in modo creativo per presentare idee o contenuti; • condivide strategie digitali efficaci con i compagni (peer learning); • mostra interesse nell'apprendere nuove competenze digitali.

TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVISTI AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA DELLA SCUOLA PRIMARIA

AREA 1 - Alfabetizzazione su informazioni e dati

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di:

- svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno;
- conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche;
- saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web;
- riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie.

AREA 2 - Comunicazione e collaborazione

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di:

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti.

AREA 3 - Costruzione di contenuti

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di:

- realizzare semplici prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare semplici prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

AREA 4 – Sicurezza

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di:

- conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola;
- individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali;
- avere cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui;
- distinguere l'ambiente virtuale da quello reale;
- conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali;
- scegliere semplici modi per proteggere dati personali e privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali);
- riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali;
- adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc..).

AREA 5 - Risolvere problemi

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, l'alunno è in grado di:

- conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi;
- individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali;
- identificare semplici soluzioni per risolverli;
- individuare, tra quelli proposti, nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività;
- individuare problemi di accessibilità.

CURRICOLO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Il curricolo delle competenze digitali per la scuola Secondaria di primo grado si propone di guidare gli studenti nell'acquisizione di conoscenze e abilità fondamentali nell'uso delle tecnologie digitali, promuovendo un approccio critico, sicuro e creativo.
Attraverso un percorso strutturato, gli studenti apprenderanno a utilizzare strumenti digitali per la ricerca, la comunicazione e la produzione di contenuti, sviluppando competenze trasversali come il pensiero computazionale, la cittadinanza digitale e la consapevolezza dei rischi legati all'uso del web. Il curricolo mira inoltre a favorire un uso etico e responsabile della tecnologia, ponendo particolare attenzione alla protezione dei dati personali e alla sicurezza online.

Area 1- INFORMAZIONE		
CLASSE PRIMA	**CLASSE SECONDA**	**CLASSE TERZA**
Identificare, localizzare, recuperare, conservare le informazioni digitali.	**Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.**	**Identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo.**
L'alunno: • salva i documenti anche su memoria rimovibile; • accede ed utilizza le risorse digitali dei libri di testo; • sa fruire di video e documentari didattici in rete; • conosce i principali formati di file utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme.	L'alunno: • utilizza le risorse digitali dei libri di testo per lo svolgimento di esercizi e attività; • utilizza i dizionari digitali; • sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi; • sa convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme; • conosce i principali servizi di archiviazione Cloud, in particolare Drive.	L'alunno: • sa estrapolare le risorse digitali dei libri di testo per la produzione di elaborati personali; • sa fruire di video e documentari didattici in rete, selezionandoli secondo criteri significativi e riutilizzandoli in modo personale; • sa convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme; • utilizza i principali servizi di archiviazione Cloud, in particolare Drive.

Area 2 – COMUNICAZIONE		
CLASSE PRIMA	**CLASSE SECONDA**	**CLASSE TERZA**
Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.	**Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.**	**Comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.**
L'alunno: • comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto; • sa condividere documenti attraverso e-mail; • sa caricare immagini sulle piattaforme didattiche; • utilizza Classroom per la condivisione di informazioni e documenti.	L'alunno: • comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto; • sa condividere documenti attraverso e-mail e drive; • sa caricare documenti e immagini sulle piattaforme didattiche; • utilizza Classroom per la condivisione di informazioni e documenti.	L'alunno: • comunica adeguatamente in ambienti digitali, in particolare nella piattaforma adottata dall'Istituto; • conosce i principali servizi di archiviazione Cloud; • sa condividere documenti attraverso e-mail e drive; • sa caricare documenti e immagini sulle piattaforme didattiche; • utilizza Classroom per la condivisione di informazioni e documenti.

Area 3 – CREAZIONE DEI CONTENUTI		
CLASSE PRIMA	**CLASSE SECONDA**	**CLASSE TERZA**
Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini; produrre espressioni creative; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.	**Creare e modificare nuovi contenuti da elaborazione testi a immagini e video; rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.**	**Creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.**
L'alunno: • sa scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il PC; • utilizza semplici programmi di grafica; • manipola e modifica i testi prodotti, inserendo elementi grafici; • sa creare diapositive digitali inserendo testi e immagini; • sa costruire semplici tabelle di dati e grafici; • conosce ed utilizza i principali software didattici.	L'alunno: • conosce le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo; • sa creare diapositive digitali multimediali; • sa costruire tabelle di dati, mappe e grafici; • utilizza Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo; • conosce ed utilizza i principali software didattici.	L'alunno: • conosce e utilizza in autonomia programmi di video-scrittura, presentazioni, disegni; • sa creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling); • sa scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni; • conosce ed utilizzare i principali software didattici; • utilizza Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo.

Area 4 – SICUREZZA		
CLASSE PRIMA	**CLASSE SECONDA**	**CLASSE TERZA**
Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati.	**Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale.**	**Applicare procedure di protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, modalità di uso sicuro e sostenibile.**
L'alunno: • conosce le procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (download, diritto d'autore); • usa i principali motori di ricerca; • utilizza correttamente il proprio account (username e password); • conosce il significato di cyberbullismo e riconoscere i principali pericoli della rete.	L'alunno: • sa proteggere i dati personali e i dispositivi; • conosce il tema della privacy; • sa cos'è l'Identità digitale e quali sono le procedure essenziali per la sua salvaguardia; • riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.); • riconosce i fenomeni di cyberbullismo e identifica i pericoli della rete.	L'alunno: • gestisce i dati personali e i dispositivi in autonomia e con responsabilità; • sa salvaguardare la propria privacy anche sui social network e nelle chat; • riconosce contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.); • riconosce i fenomeni di Cyberbullismo e sa affrontare i pericoli della rete.

Area 5 – PROBLEM SOLVING		
CLASSE PRIMA	**CLASSE SECONDA**	**CLASSE TERZA**
Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità.	**Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.**	**Identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui.**
L'alunno: • sa utilizzare in modo corretto gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo semplici problemi tecnici, anche con l'aiuto di un adulto; • sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica, per la soluzione di semplici problemi.	L'alunno: • sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici per le attività più comuni, risolvendo problemi tecnici; • sa utilizzare in modo opportuno una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per i quali è stata creata e utilizzata nella didattica.	L'alunno: • sa utilizzare in modo autonomo gli strumenti informatici più appropriati per le attività da svolgere, risolvendo problemi tecnici attraverso adeguate procedure; • sa scegliere opportunamente, in modo autonomo e creativo, le piattaforme per l'accesso alle informazioni secondo gli usi per i quali sono state create.

TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVISTI AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA 1 - Informazione

L'alunno:

- sa identificare, localizzare, selezionare e valutare informazioni digitali da fonti diverse secondo criteri di affidabilità, pertinenza e qualità;
- è in grado di recuperare dati e informazioni utilizzando motori di ricerca e/o banche dati scolastiche;
- organizza, archivia e recupera file e dati utilizzando strumenti di archiviazione locale e in cloud;
- utilizza correttamente i principali formati di file (testo, immagine, audio, video, ecc.).

AREA 2 - Comunicazione

L'alunno:

- comunica in modo efficace e rispettoso in ambienti digitali utilizzando strumenti appropriati (email, forum, chat, piattaforme didattiche);
- collabora in ambienti online condividendo documenti e contenuti multimediali;
- comprende le regole della netiquette e del comportamento digitale responsabile;
- riconosce le implicazioni giuridiche e sociali della comunicazione digitale (ad esempio: copyright, privacy, uso delle immagini).

AREA 3 - Creazione di contenuti digitali

L'alunno:

- crea e modifica contenuti digitali (testi, presentazioni, video, immagini) per esprimere idee, argomentazioni e progetti;
- utilizza strumenti digitali per impaginare, presentare e condividere contenuti originali;
- sa applicare licenze d'uso appropriate (Creative Commons, copyright);
- sa utilizzare semplici linguaggi di programmazione (coding visuale o testuale) per creare artefatti digitali

AREA 4 - Sicurezza

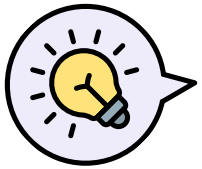
L'alunno:

- gestisce i propri dati personali e le impostazioni di privacy in modo autonomo e consapevole;
- riconosce e previene rischi legati alla sicurezza online (phishing, truffe, malware);
- conosce il concetto di identità digitale e ne cura la protezione;
- riconosce, comprende e sa affrontare i fenomeni del cyberbullismo e dell'uso improprio dei social.

AREA 5 - Problem solving

L'alunno:

- risolve in modo autonomo problemi tecnici comuni legati all'uso di dispositivi e applicazioni digitali;
- sceglie in modo critico gli strumenti digitali più adatti a seconda delle necessità (ricerca, presentazione, collaborazione, ecc.);
- sviluppa strategie di apprendimento autonomo per migliorare le proprie competenze digitali;
- sa adattarsi ai cambiamenti tecnologici utilizzando creatività e pensiero critico.



RISORSE UTILI

L'elenco che segue propone una selezione di risorse digitali utili per supportare la creazione di contenuti didattici e la didattica innovativa.

CREAZIONE DI CONTENUTI DIDATTICI

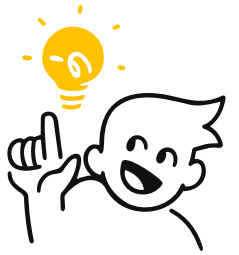
- **Canva for Education** – Per creare presentazioni, infografiche, schede didattiche, poster e materiale visivo.
- **Genially** – Strumento per realizzare infografiche, presentazioni, giochi, escape rooms e contenuti interattivi.
- **Prezi** – Alternativa dinamica a PowerPoint per presentazioni coinvolgenti.
- **Book Creator** – App per creare libri digitali interattivi.
- **StoryJumper** – Creazione di storie digitali illustrate.
- **Kahoot!** – Creazione di quiz gamificati per rendere l'apprendimento più coinvolgente.
- **Quizizz** – Strumento per quiz interattivi con feedback immediato.
- **Edpuzzle** – Creazione di video didattici interattivi con domande integrate.
- **PanQuiz** – Creazione di quiz personalizzati con elementi interattivi, ideale per verifiche e apprendimento ludico.
- **Wordwall** – Piattaforma per creare attività interattive come quiz, cruciverba, memory, anagrammi e molto altro.
- **LearningApps** – Creazione di esercizi interattivi personalizzati, come puzzle, giochi di associazione e quiz.
- **Classroomscreen** – Lavagna online che permette di visualizzare timer, semafori, strumenti per il lavoro di gruppo e altre funzioni utili per gestire la classe in modo interattivo.
- **Bouncy Balls** – Strumento online che rileva il livello di rumore nella classe attraverso il microfono e lo rappresenta con palline colorate che si muovono in base al volume. Perfetto per aiutare gli studenti, in particolare quelli della scuola dell'Infanzia e Primaria, a regolare il tono della voce.
- **Scratch -** Codificare storie, giochi e animazioni interattive.
- **Code.org -** Promuovere l'educazione informatica attraverso strumenti e risorse gratuite.
- **Padlet -** Creare bacheche virtuali dov'è possibile condividere contenuti.

STRUMENTI CHE UTILIZZANO L'AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE)

- **Magic School** - Consente di creare contenuti didattici altamente coinvolgenti, lezioni interattive e valutazioni personalizzate.
- **Perplexity AI** - Un assistente digitale basato sull'intelligenza artificiale che combina le capacità di un motore di ricerca avanzato con strumenti di automazione.
- **Gamma** - Consente di creare presentazioni di base da suggerimenti.
- **Napkin** - Per trasformare semplici testi in immagini, diagrammi e schemi visivi.
- **Algor Education** - Web app che permette di creare mappe concettuali a partire da libri e/o documenti.
- **Sutori** - Piattaforma che consente di creare digital storytelling con immagini, video e suoni.
- **Chalkie** - Applicazione progettata per aiutare gli insegnanti a creare lezioni interattive e coinvolgenti in modo rapido ed efficiente.
- **Minerva AI** - la prima piattaforma di intelligenza artificiale per la scuola creata esclusivamente per gli insegnanti italiani dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado.
- **SubMagic/ CapCut -** software di editing video per creatori di contenuti e aziende.
- **Midjourney/ Ideogram-** strumenti potenti per la generazione di immagini AI. Entrambi utilizzano modelli di machine learning avanzati per interpretare i prompt e creare contenuti visivi di alta qualità.
- **Hootsuite/ Buffer-** può essere usato per creare, programmare e pubblicare post sui feed di Instagram, caroselli e Reels.

STRUMENTI PER PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE DEI RAGAZZI

- **Interland :** gioco on line gratuito che ha lo scopo di educare i bambini alla sicurezza in modo divertente.
- **Space Shelter:** un gioco per apprendere come proteggersi on line.



STRUMENTI UTILI PER COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI

- **We School** - creare, gestire corsi interagire con altri utenti e monitorare i risultati degli studenti.
- **La Digitale -** fornisce agli insegnanti strumenti digitali gratuiti liberi e responsabili per l'educazione.
- **Pixton -** creare fumetti e foto digitali con Avatar.
- **Cody Roby /Feet-** costruire percorsi a tessere quadrate che rappresentano in modo intuitivo le istruzioni necessarie a percorrerli.