



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "G. FALCONE e P. BORSELLINO"

SCUOLE DELL'INFANZIA, PRIMARIA, SECONDARIA 1° GRADO

Sedi nei comuni di SOLETO, STERNATIA, ZOLLINO

Sede centrale Via Isonzo, n. 1 - 73010 SOLETO (LE)

tel. 0836/667425 - C.F. 80012400752 - Codice Univoco UF0MPM

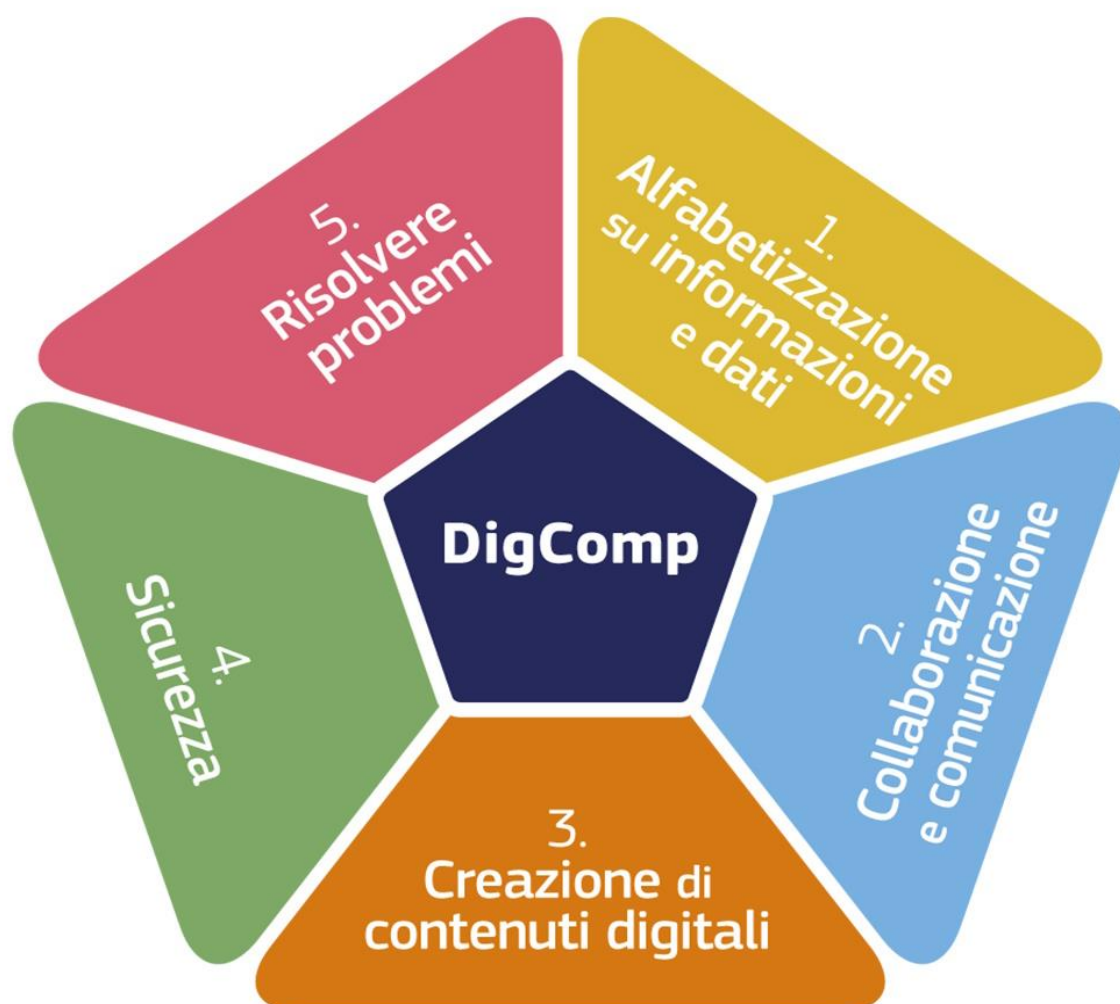
email: leic85500p@istruzione.it - PEC: leic85500p@pec.istruzione.it

Sito Web: <https://www.comprensivosoleto.edu.it/>



CURRICOLO DIGITALE

a.s. 2025 – 2026



INDICE

INDICE	2
PREMESSA	3
STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE	4
SCUOLA DELL'INFANZIA	5
AREA 1	5
AREA 2	6
AREA 3	7
AREA 4	8
AREA 5	9
SCUOLA PRIMARIA	10
AREA 1	10
AREA 2	11
AREA 3	12
AREA 4	14
AREA 5	15
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO	16
AREA 1	16
AREA 2	19
AREA 3	24
AREA 4	30
AREA 5	34

PREMESSA

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea una competenza chiave per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. Essa implica l'uso sicuro, critico e responsabile delle tecnologie digitali e il loro impiego nell'apprendimento, nel lavoro e nella partecipazione alla società. Per questo il nostro curriculum digitale, che è stato elaborato congiuntamente dalla Comunità di pratiche, mira a promuovere una didattica basata sullo sviluppo delle competenze digitali e la loro stretta interdipendenza con il curriculum verticale d'istituto.

La Comunità di pratiche è partita dalle **Indicazioni Nazionali per il curriculum per la scuola dell'infanzia, il primo ciclo di istruzione del 2012**, seguendo poi le **Raccomandazioni del Consiglio Europeo del 2018** sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente fino al **Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021- 2027**, ispirandosi, infine, alle direttive del **Quadro Comune di riferimento europeo per le competenze digitali** (DigComp 2.2). Quest'ultimo comprende 5 aree di competenza e per ciascuna di esse individua delle competenze specifiche. Prevede inoltre 8 livelli di padronanza per ciascuna competenza e introduce esempi di conoscenza, abilità e attitudine per ciascuna delle 21 competenze individuate.

STRUTTURA DEL CURRICOLO DIGITALE

Il "Curricolo digitale" è stato strutturato in base a cinque aree di competenza.

Area delle competenze 1: "Alfabetizzazione su informazioni e dati".

Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e i contenuti digitali.
Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.
Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

Area delle competenze 2: "Comunicazione e collaborazione".

Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali.
Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali.
Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.
Collaborare attraverso le tecnologie digitali.
Netiquette.
Gestire l'identità digitale.

Area delle competenze 3: "Creazione di contenuti digitali".

Sviluppare contenuti digitali.
Integrare e rielaborare contenuti digitali.
Copyright e licenze.
Programmazione.

Area delle competenze 4: "Sicurezza".

Proteggere i dispositivi.
Proteggere i dati personali e la privacy.
Proteggere la salute e il benessere.
Proteggere l'ambiente.

Area delle competenze 5: "Risolvere problemi".

Risolvere problemi tecnici.
Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche.
Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.
Individuare i divari di competenze digitali.

SCUOLA DELL'INFANZIA

AREA 1

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. Giudicare la rilevanza e la fonte del suo contenuto. Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.			
Scuola infanzia			
DESCRITTORI Competenze specifiche	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni
1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	- Mostrare curiosità verso i principali sussidi tecnologici.	- Conoscere l'utilizzo di alcuni strumenti e di chi li usa. - Conoscere alcuni sussidi tecnologici. - Riconoscere icone semplici che rappresentano diverse attività o contenuti (es. icona di un gioco, di un video).	- Conoscere sussidi tecnologici e sperimentarne l'uso. - Stimolare la curiosità dei bambini incoraggiandoli a porre domande. - Guardare brevi video o immagini per rispondere a domande o soddisfare curiosità.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.	- Iniziare a comprendere che i contenuti digitali possono essere di vario tipo (immagini, video, suoni).	- Ricercare con l'aiuto dell'adulto immagini o brevi video su argomenti di loro interesse.	- Sviluppare la capacità di selezionare i contenuti appropriati in base alle loro esigenze e interessi.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.		- Iniziare a comprendere che le informazioni possono essere trovate e condivise attraverso diversi mezzi.	- Comprendere che le informazioni possono essere trovate on line, con la guida dell'adulto.

AREA 2

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale.

Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva.

Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale.

Scuola infanzia

DESCRITTORI Competenze specifiche	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali.	- Comprendere che i dispositivi digitali possono essere usati per fare cose insieme.	- Partecipare a semplici attività collaborative on line (es giochi didattici, attività di disegno condivise).	- Utilizzare dispositivi digitali per collaborare con i compagni in attività di gruppo.
2.2 Condividere informazioni attraverso tecnologie digitali.	- Partecipare ad attività con sussidi digitali guidati dall'insegnante.	- Condividere, con l'aiuto dell'insegnante, creazioni digitali semplici (es. disegno realizzato con un app).	- Sperimentare prime forme di comunicazione con le tecnologie informatiche.
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.	- Riconoscere che lo schermo può mostrare persone che sono lontane (videochiamata con un familiare).	- Promuovere comportamenti rispettosi e positivi durante le interazioni digitali guidate.	- Comprendere che si possono guardare insieme contenuti digitali.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.	- Partecipare a semplici attività digitali collaborative su un unico dispositivo (LIM o tablet).	- Partecipare ad attività digitali collaborative su un unico dispositivo (LIM, Tablet, I-Theatre).	- Sviluppare la capacità di ascoltare e rispettare i contributi degli altri all'interno di un'attività digitale di gruppo.
2.5 Netiquette.	- Iniziare a comprendere che ci sono modi "giusti" e "non giusti" di comportarsi quando si usano le tecnologie insieme agli altri.	- Imparare a passare il turno quando si interagisce con giochi digitali a più giocatori.	- Rispettare il proprio turno quando si utilizza un'attività digitale a più giocatori.
2.6 Gestire l'identità digitale.			- Introdurre la consapevolezza che anche online "si è visti" e "si lascia una traccia".

AREA 3

AREA 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Creare e modificare contenuti digitali.

Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze.

Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.

Scuola infanzia

DESCRITTORI Competenze specifiche	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	- Sperimentare diversi strumenti digitali per creare disegni, storie, video ed altre forme di espressione.	- Utilizzare App per creare brevi storie animate o presentazioni di immagini.	- Utilizzare strumenti digitali per creare storie animate, presentazioni e/o video.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.		- Iniziare a comprendere che i contenuti digitali possono essere manipolati.	- Sviluppare la capacità di combinare immagini digitali semplici per creare una scena o un racconto visivo.
3.3 Copyright e licenze.		- Sensibilizzare che non si possono prendere le "cose" degli altri (anche digitali) senza chiedere il permesso.	- Distinguere tra le proprie creazioni e quelle degli altri in un ambiente digitale condiviso. - Comprendere che si può usare il lavoro degli altri se ci danno il "permesso".
3.4 Programmazione.	- Utilizzare semplici robot con l'aiuto dell'insegnante.	- Programmare semplici movimenti di un robot giocattolo attraverso pulsanti o comandi visivi. - Riconoscere e correggere semplici errori in una sequenza di istruzioni. - Ordinare sequenze di immagini per raccontare una storia o completare un processo utilizzando piccoli robot o app.	- Programmare semplici movimenti di un robot giocattolo attraverso pulsanti o comandi visivi. - Riconoscere e correggere semplici errori in una sequenza di istruzioni. - Ordinare sequenze di immagini per raccontare una storia o completare un processo utilizzando piccoli robot o app.

AREA 4

AREA 4 – SICUREZZA

Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali.

Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale.

Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

Scuola infanzia

DESCRITTORI Competenze specifiche	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni
4.1 Proteggere i dispositivi.	- Far capire ai bambini che i dispositivi digitali sono strumenti, non giocattoli.	- Far capire ai bambini che i dispositivi digitali sono strumenti, non giocattoli.	- Promuovere un uso equilibrato dei dispositivi.
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy.	- Far capire ai bambini che alcune informazioni sono personali (nome, età, foto).	- Comprendere che alcune informazioni sono personali (nome, età, foto).	- Riconoscere che alcune informazioni sono personali (nome, età, foto). - Imparare a chiedere il permesso all'adulto prima di scattare foto o fare video ad altre persone.
4.3 Proteggere la salute e il benessere.	- Comprendere che stare troppo tempo davanti allo schermo può stancare gli occhi.	- Imparare a fare delle pause durante l'utilizzo di dispositivi digitali. - Essere consapevoli che i dispositivi digitali vanno usati in modo sicuro (seduti correttamente, a distanza adeguata).	- Imparare che un uso eccessivo dei dispositivi digitali può influire sulla salute (sonno, vista, umore). - Essere consapevoli dei potenziali rischi di posture scorrette durante l'uso dei dispositivi. - Sapere a chi rivolgersi (genitori, insegnanti) in caso di contenuti online che creano disagio.
4.4 Proteggere l'ambiente.	- Imparare a spegnere i dispositivi quando non vengono utilizzati per risparmiare energia. - Essere sensibilizzati sull'importanza di non gettare i dispositivi elettronici nella spazzatura comune.	- Imparare a spegnere i dispositivi quando non vengono utilizzati per risparmiare energia. - Essere sensibilizzati sull'importanza di non gettare i dispositivi elettronici nella spazzatura comune.	- Imparare a utilizzare le funzioni di risparmio energetico dei dispositivi (es. modalità sleep). - Essere introdotti al concetto di riciclo dei rifiuti elettronici (RAEE) e alla loro corretta raccolta.

AREA 5

AREA 5 – RISOLVERE PROBLEMI

Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali.

Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti.

Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.

Scuola infanzia

DESCRITTORI Competenze specifiche	Obiettivi 3 anni	Obiettivi 4 anni	Obiettivi 5 anni
5.1 Risolvere problemi tecnici. 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche. 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. 5.4 Identificare i divari di competenze digitali.	- Riconoscere e comunicare all'adulto malfunzionamenti basilari di un dispositivo.	- Seguire semplici istruzioni per risolvere piccoli problemi tecnici con l'aiuto dell'adulto. - Sperimentare con le funzionalità di base l'uso di app e software (cambiare colori in un programma di disegno, aggiungere effetti sonori, ecc.). - Osservare che alcune persone (adulti o bambini) possono avere più facilità o conoscere più cose nell'utilizzo di uno strumento digitale.	- Seguire semplici istruzioni per risolvere piccoli problemi tecnici. - Utilizzare strumenti digitali per esprimere la propria creatività. - Comprendere che alcune persone (adulti o bambini) possono avere più facilità o conoscere più cose nell'utilizzo di uno strumento digitale.

SCUOLA PRIMARIA

AREA 1

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI DATI					
SCUOLA PRIMARIA					
Descrittori	Classe prima	Classe seconda	Classe terza	Classe quarta	Classe quinta
1.1 Navigare ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali.	- Individuare i tasti con funzioni specifiche presenti sulla tastiera, conoscere il nome e la funzione.	- Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (es.: scrivere lettere e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra parole, invio, ecc.).	- Creare una cartella personale e salvare il documento con il nome della cartella. - Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca.	- Utilizzare i software didattici. - Utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file.	- Navigare sui motori di ricerca, evidenziare e salvare alcune informazioni sui software principali.
1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali.	- Saper riconoscere la natura diversa dei vari contenuti digitali (bacheche, fogli e lavagna).	- Iniziare a distinguere tra diverse fonti digitali (es. un sito web educativo e un sito di giochi), con la guida del docente.	- Comprendere l'importanza di citare la fonte di un'informazione digitale (con esempi guidati).	- Confrontare informazioni provenienti da diverse fonti digitali e non digitali per verificarne la coerenza.	- Elaborare e interpretare dati provenienti da diverse fonti, anche utilizzando strumenti digitali di base (es. fogli di calcolo semplificati), per trarre conclusioni e supportare argomentazioni.
1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.	- Trovare dati e informazioni attraverso una semplice ricerca guidata online.	- Utilizzare gli strumenti digitali come supporto alle attività disciplinari.	- Individuare cartelle e file su un dispositivo, accedere ed esplorare il contenuto di una cartella.	- Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni e contenuti in ambienti digitali.	- Individuare e utilizzare correttamente la procedura per organizzare, salvare e stampare un file.

AREA 2

AREA 2 – COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE					
SCUOLA PRIMARIA					
Descrittori	Classe prima	Classe seconda	Classe terza	Classe quarta	Classe quinta
2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie.	- Utilizzare dispositivi digitali per partecipare ad attività collaborative.	- Utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti.	- Conoscere la differenza tra diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, mail).	- Utilizzare software e applicativi offline e online per attività interattive di gioco didattico.	- Conoscere le caratteristiche e il funzionamento della piattaforma della scuola.
2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali.	- Iniziare a sperimentare prime forme di comunicazione con le tecnologie digitali.	- Condividere, con l'aiuto dell'insegnante, semplici creazioni digitali.	- Conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti di interagire con gli altri in rete.	- Conoscere diversi tipi di comunicazione (formale e informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare.	- Utilizzare la condivisione di un documento secondo varie modalità.
2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali.	- Iniziare a comprendere l'importanza di un utilizzo rispettoso degli strumenti digitali.	- Scoprire che le tecnologie digitali possono essere utilizzate per comunicare con gli altri.	- Utilizzare le tecnologie digitali per partecipare a semplici attività collaborative.	- Utilizzare le tecnologie digitali per esprimere opinioni e partecipare a discussioni online in modo rispettoso.	- Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere iniziative di cittadinanza attiva organizzazione di raccolte fondi, promuovere eventi ecc.
2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali.	- Esplorare insieme semplici attività digitali, guidati dall'insegnante.	- Collaborare in piccoli gruppi per esplorare semplici prodotti digitali.	- Organizzare un lavoro collaborativo digitale definendo ruoli semplici.	- Pianificare e realizzare progetti collaborativi digitali.	- Utilizzare in modo critico e responsabile diverse forme di comunicazione online.
2.5 Netiquette.	- Riconoscere le regole non scritte per comunicare online in modo rispettoso.	- Consolidare il riconoscimento delle regole del mondo digitale.	- Iniziare a navigare e interagire in modo responsabile nel mondo digitale.	- Riflettere sull'impatto delle proprie azioni online.	- Interiorizzare i principi cardine della netiquette e promuovere un comportamento etico e responsabile.

AREA 3

AREA 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI					
SCUOLA PRIMARIA					
Descrittori	Classe prima	Classe seconda	Classe terza	Classe quarta	Classe quinta
3.1 Sviluppare contenuti digitali.	- Iniziare a utilizzare diversi elementi digitali per disegnare.	- Utilizzare strumenti digitali per creare storie, testi e suoni.	- Sperimentare con diversi formati e strumenti digitali per creare video, tutorial o guide su argomenti specifici. - Creare semplici animazioni.	- Creare contenuti digitali con uno scopo comunicativo come documentari o reportage. - Realizzare presentazioni per presentare progetti o ricerche. - Creare contenuti per social media (post, storie, ecc.) in modo responsabile.	- Progettare e realizzare contenuti digitali complessi, considerando l'etica e l'accessibilità. - Sviluppare progetti multimediali che integrano diversi formati. - Creare contenuti digitali accessibili a tutti. - Riflettere sulle implicazioni etiche della creazione e diffusione di contenuti digitali.
3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali.	- Selezionare immagini da una galleria e usarle per creare un collage digitale.	- Ritagliare e modificare immagini digitali per adattare a un progetto. - Utilizzare emoji e brevi testi per creare didascalie per immagini.	- Riorganizzare e contenuti digitali provenienti da diverse fonti. - Creare una mappa concettuale digitale a partire da informazioni raccolte online.	- Integrare e rielaborare contenuti digitali per comunicare un messaggio in modo efficace. - Progettare una pagina web che presenti informazioni in modo chiaro e interattivo. - Sviluppare una presentazione multimediale per sostenere un'argomentazione.	- Integrare e rielaborare contenuti digitali in modo creativo e critico, valutandone l'affidabilità e l'impatto. - Sviluppare un progetto multimediale che integri diverse prospettive su un tema complesso. - Valutare criticamente l'affidabilità delle fonti digitali utilizzate in un progetto.

3.3 Copyright e licenze.	- Iniziare a comprendere che i contenuti digitali sono creati da qualcuno.	- Comprendere il concetto di permesso per l'utilizzo di contenuti digitali.	- Iniziare a comprendere il significato di licenze e permessi.	- Comprendere il concetto di licenza e copyright.	- Utilizzare e condividere contenuti digitali in modo consapevole e nel rispetto del diritto d'autore.
3.4 Programmazione	- Introdurre il concetto di dare istruzioni in sequenza.	- Avviare alla programmazione di un semplice percorso per un personaggio.	- Iniziare a programmare, con l'aiuto del docente, storie e giochi interattivi.	- Utilizzare la programmazione per automatizzare compiti e creare strumenti utili.	- Progettare, realizzare e documentare un progetto di programmazione più complesso (Scratch).

AREA 4

AREA 4 – SICUREZZA					
SCUOLA PRIMARIA					
Descrittori	Classe prima	Classe seconda	Classe terza	Classe quarta	Classe quinta
4.1 Proteggere i dispositivi.	- Spiegare cosa rappresentano effettivamente i dispositivi digitali.	- Comprendere l'importanza di proteggere i dispositivi con cui si lavora.	- Iniziare a comprendere il concetto di dati personali e la necessità di proteggerli.	- Acquisire competenze per un utilizzo sicuro e responsabile dei dispositivi digitali; creazione di password sicure e attenzione alla condivisione di dati personali.	- Consolidare le competenze per proteggere i dispositivi e i dati personali, promuovendo un atteggiamento responsabile.
4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	- Introdurre il concetto di informazioni personali e la necessità di mantenerle private.	- Comprendere che le informazioni condivise online possono essere viste da molte persone e la necessità di fare attenzione.	- Imparare a navigare in internet in modo sicuro, proteggendo le proprie informazioni personali.	- Comprendere il concetto di identità digitale e l'importanza di gestirla in modo responsabile.	- Acquisire competenze per proteggere la propria privacy e quella degli altri, promuovendo un uso responsabile della tecnologia.
4.3 Proteggere la salute e il benessere	- Spiegare l'importanza delle buone abitudini da mettere in pratica per un utilizzo corretto dei dispositivi digitali.	- Comprendere la differenza tra le attività online e offline e gestire le proprie emozioni durante l'uso della tecnologia.	- Sviluppare una maggiore consapevolezza sull'impatto della tecnologia sul benessere fisico e mentale.	- Acquisire competenze per gestire il proprio tempo online in modo responsabile e per proteggere la propria salute e il proprio benessere.	- Consolidare le competenze per un utilizzo sano della tecnologia e per promuovere il benessere digitale proprio e degli altri.
4.4 Proteggere l'ambiente.	- Comprendere l'importanza di spegnere i dispositivi digitali per risparmiare energia.	- Imparare a riparare, riutilizzare e riciclare i dispositivi digitali e i materiali di consumo.	- Comprendere l'impatto ambientale della produzione e dell'uso delle tecnologie digitali.	- Creare presentazioni o video per informare gli altri su come proteggere l'ambiente attraverso un uso responsabile della tecnologia.	- Consolidare le competenze per un utilizzo sostenibile delle tecnologie digitali e promuovere un cambiamento positivo.

AREA 5

AREA 5 – RISOLUZIONE DI PROBLEMI (PROBLEM SOLVING)					
SCUOLA PRIMARIA					
Descrittori	Classe prima	Classe seconda	Classe terza	Classe quarta	Classe quinta
5.1 Risolvere problemi tecnici	- Imparare a spegnere/accendere il pc, utilizzare correttamente il mouse.	- Imparare a identificare e risolvere semplici situazioni problematiche con i dispositivi digitali.	- Sviluppare capacità di analisi per identificare le cause di un problema tecnico, aiutandosi con i tutorial e le guide online.	- Acquisire competenze per cercare e applicare soluzioni a problemi tecnici più complessi (aggiornare un programma o fare una copia di sicurezza).	- Consolidare le competenze per risolvere autonomamente problemi tecnici attraverso l'utilizzo di strumenti diagnostici per individuare e risolvere problemi.
5.2 Individuare fabbisogni e le risposte tecnologiche	- Iniziare a identificare semplici bisogni e gli strumenti tecnologici che possono soddisfarli.	- Imparare a scegliere lo strumento tecnologico più appropriato per un compito specifico.	- Esplorare come la tecnologia può essere utilizzata per risolvere problemi e soddisfare bisogni.	- Identificare e selezionare le tecnologie necessarie per realizzare un progetto.	- Consolidare le competenze per identificare bisogni complessi e selezionare tecnologie appropriate per risolverli.
5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.	- Iniziare a utilizzare strumenti digitali per esprimere la propria creatività in modo semplice.	- Utilizzare le tecnologie digitali per creare semplici narrazioni creative .	- Utilizzare le tecnologie digitali per sviluppare progetti creativi che esprimano le proprie idee e interessi.	- Utilizzare le tecnologie digitali per esprimere in modo creativo le proprie emozioni, opinioni e identità.	- Utilizzare le tecnologie digitali per sviluppare progetti creativi innovativi che rispondano a bisogni reali o immaginari.
5.4 Individuare i divari di competenze digitali.	- Iniziare a riconoscere le proprie abilità digitali di base, aprire e chiudere un programma.	- Comprendere le proprie competenze digitali e riconoscere le aree in cui si desidera migliorare.	- Descrivere le proprie competenze digitali e identificare le lacune.	- Individuare strategie e risorse per sviluppare le proprie competenze digitali.	- Valutare criticamente le proprie competenze digitali e riconoscere le diverse competenze presenti nel gruppo.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

AREA 1

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
CLASSE PRIMA			
Conoscenze	Abilità	Attività proposte	Competenze specifiche
- Procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ricercare informazioni. - I servizi del Cloud. - Applicativi e Programmi per la didattica.	- Utilizzare internet per svolgere ricerche tenendo conto delle indicazioni fornite dall'insegnante. - Valutare l'attendibilità di dati, informazioni, siti e pagine web con la guida dell'insegnante. - Organizzare dati e contenuti per archivarli su pendrive e successivamente recuperarli.	- Ricercare informazioni in base alla consegna del docente. - Analizzare gli elementi distintivi dei diversi domini e valutare la loro attendibilità con l'aiuto dell'insegnante. - Utilizzare pendrive, eseguire operazioni elementari di copia e incollare dei file da e verso il computer.	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

Risorse utili
Motori di ricerca Come usare Google per trovare informazioni Interland https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home/ https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/ https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interland

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
CLASSE SECONDA			
Conoscenze	Abilità	Attività proposte	Competenze specifiche
- Procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ricercare informazioni. - I servizi del Cloud. - Applicativi e Programmi per la didattica.	- Utilizzare internet per ricercare informazioni in modo autonomo su siti riconosciuti come validi e affidabili. - Valutare l'attendibilità di dati, informazioni, siti e pagine web in modo autonomo. - Organizzare dati e contenuti per archivarli su cloud e successivamente recuperarli in modo autonomo.	- Ricercare informazioni in modo autonomo, basandosi su un argomento scelto dal docente. - Analizzare gli elementi distintivi dei diversi domini e valutare la loro attendibilità in modo autonomo. - Formattare pendrive, creazione di cartelle, rinominare file.	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

Risorse utili
Motori di ricerca Come usare Google per trovare informazioni Interland Linoit Symbaloo https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home/ https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/ https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interland https://en.linoit.com https://www.symbaloo.com

AREA 1 – ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI			
CLASSE TERZA			
Conoscenze	Abilità	Attività proposte	Competenze specifiche
- Procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ricercare informazioni. - I servizi del Cloud. - Applicativi e Programmi per la didattica.	- Svolge ricerche tematiche attraverso parole chiave fornite dall'insegnante. - Reperire e vagliare informazioni e dati da fonti diverse. - Realizzare con l'aiuto dell'insegnante bibliografie e sitografie.	- Utilizza le comuni strategie di ricerca di informazioni (uso delle parole chiave, dei campi della ricerca avanzata presenti nel motore di ricerca prescelto). - Riconosce le informazioni attendibili e non attendibili attraverso l'analisi incrociata di informazioni provenienti da siti autorevoli. - Riconoscere i vari formati dei file e associare le diverse applicazioni per la loro apertura.	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali. 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali. 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

Risorse utili
Motori di ricerca Come usare Google per trovare informazioni Interland Linoit Symbaloo https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home/ https://www.focusjunior.it/tecnologia/come-cercare-qualcosa-su-google/ https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/interland https://en.linoit.com https://www.symbaloo.com

AREA 2

AREA 2 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
CLASSE PRIMA			
Conoscenze	Abilità	Attività proposte	Competenze specifiche
- Ambienti di apprendimento virtuali. - Metodi di archiviazione e condivisione. - Strumenti digitali di condivisione (bacheche virtuali, fogli condivisi). - Regole per un corretto comportamento digitale.	- 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 modalità e regole di condivisione dei contenuti. - Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. - Saper applicare le regole principali della netiquette. - Saper utilizzare opportunamente i dati che contraddistinguono la propria identità digitale.	- Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. - Brainstorming sull'associazione delle tecnologie digitali più note ai discenti e loro utilizzi specifici. - Inviare email dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato). - Condivisione di file e allegati con i compagni di classe attraverso l'utilizzo delle tecnologie digitali a disposizione (cloud, email, ecc.). - Scrivere una mail applicando le regole principali della netiquette. - Lettura del manifesto della comunicazione non ostile. - Ricerca sulle conseguenze del furto di identità digitale avvenuti in passato.	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie. 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali. 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali. 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali. 2.5 Netiquette. 2.6 Gestire l'identità digitale.

Risorse utili
Dati personali e altri dati Google Workspace Avatar Maker La Netiquette Consapevoli in rete https://www.youtube.com/watch?v=Out3FEkv8Zs https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/dati-personali-e-altri-dati https://avatarmaker.com/ https://www.palumboeditore.it/insiemeperlasuola/contenuti/assets/pdf/netiquette.pdf https://it-content.pearson.com/products/25940cd2-e0ba-43bf-bd6f-ac1189307208/bullismo/informaticagentilezza_bullismo_SSSG_lezione.pdf

AREA 2 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
CLASSE SECONDA			
Conoscenze	Abilità	Attività proposte	Competenze specifiche
- Ambienti di apprendimento virtuali. - Metodi di archiviazione e condivisione. - Strumenti digitali di condivisione (bacheche virtuali, fogli condivisi). - Regole per un corretto comportamento digitale.	- 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 modalità e regole di condivisione dei contenuti. - Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. - Saper applicare le regole principali della netiquette. - Saper utilizzare opportunamente i dati che contraddistinguono la propria identità digitale.	- Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. - Brainstorming sull'associazione delle tecnologie digitali più note ai discenti e loro utilizzi specifici. - Inviare email dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato). - Condivisione di file e allegati con i compagni di classe attraverso l'utilizzo delle tecnologie digitali a disposizione (cloud, email, ecc.). - Scrivere una mail applicando le regole principali della netiquette. - Lettura del manifesto della comunicazione non ostile. - Ricerca sulle conseguenze del furto di identità digitale avvenuti in passato. - Debate digitale su Padlet o Jamboard.	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie. 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali. 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali. 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali. 2.5 Netiquette. 2.6 Gestire l'identità digitale.

Risorse utili

Dati personali e altri dati

Google Workspace

Clip Champ

Avatar Maker

La Netiquette

Consapevoli in rete

Canva

Parole ostili

<https://www.youtube.com/watch?v=Out3FEkv8Zs>

<https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/dati-personali-e-altri-dati>

<https://clipchamp.com/it/>

<https://avatarmaker.com/>

<https://www.palumboeditore.it/insiemeperlascuola/contenuti/assets/pdf/netiquette.pdf>

[https://it-content.pearson.com/products/25940cd2-e0ba-43bf-bd6f-](https://it-content.pearson.com/products/25940cd2-e0ba-43bf-bd6f-ac1189307208/bullismo/informaticagentilezza_bullismo_SSSG_lezione.pdf)

[ac1189307208/bullismo/informaticagentilezza_bullismo_SSSG_lezione.pdf](https://it-content.pearson.com/products/25940cd2-e0ba-43bf-bd6f-ac1189307208/bullismo/informaticagentilezza_bullismo_SSSG_lezione.pdf)

https://www.canva.com/it_it/

<https://digipad.app/?lang=it>

<https://www.ancheioinsegno.it/educazione-civica/>

AREA 2 - COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE			
CLASSE TERZA			
Conoscenze	Abilità	Attività proposte	Competenze specifiche
- Ambienti di apprendimento virtuali. - Metodi di archiviazione e condivisione. - Strumenti digitali di condivisione (bacheche virtuali, fogli condivisi). - Regole per un corretto comportamento digitale.	- 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 modalità e regole di condivisione dei contenuti. - Comunicare correttamente nelle interazioni digitali. - Saper applicare le regole principali della netiquette. - Saper utilizzare opportunamente i dati che contraddistinguono la propria identità digitale.	- Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. - Brainstorming sull'associazione delle tecnologie digitali più note ai discenti e loro utilizzi specifici. - Inviare email dall'account scolastico (destinatario, oggetto, testo ed allegato). - Condivisione di file e allegati con i compagni di classe attraverso l'utilizzo delle tecnologie digitali a disposizione (cloud, email, ecc.). - Scrivere una mail applicando le regole principali della netiquette. - Lettura del manifesto della comunicazione non ostile. - Ricerca sulle conseguenze del furto di identità digitale avvenuti in passato.	2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie. 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali. 2.3 Sviluppare le competenze di cittadinanza tramite le tecnologie digitali. 2.4 Sviluppare forme di collaborazione tramite le tecnologie digitali. 2.5 Netiquette. 2.6 Gestire l'identità digitale.

Risorse utili

Dati personali e altri dati

Google Workspace

Clip Champ

Avatar Maker

La Netiquette

Consapevoli in rete

Canva

Parole ostili

<https://www.youtube.com/watch?v=Out3FEkv8Zs>

<https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/dati-personali-e-altri-dati>

<https://clipchamp.com/it/>

<https://avatarmaker.com/>

<https://www.palumboeditore.it/insiemeperlascuola/contenuti/assets/pdf/netiquette.pdf>

[https://it-content.pearson.com/products/25940cd2-e0ba-43bf-bd6f-](https://it-content.pearson.com/products/25940cd2-e0ba-43bf-bd6f-ac1189307208/bullismo/informaticagentilezza_bullismo_SSSG_lezione.pdf)

[ac1189307208/bullismo/informaticagentilezza_bullismo_SSSG_lezione.pdf](https://it-content.pearson.com/products/25940cd2-e0ba-43bf-bd6f-ac1189307208/bullismo/informaticagentilezza_bullismo_SSSG_lezione.pdf)

https://www.canva.com/it_it/

<https://digipad.app/?lang=it>

<https://www.ancheioinsegno.it/educazione-civica/>

AREA 3

AREA 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
CLASSE PRIMA			
Conoscenze	Abilità	Attività proposte	Competenze specifiche
- Ambienti di apprendimento virtuali. - Metodi di archiviazione e condivisione. - Strumenti digitali di condivisione (bacheche virtuali, fogli condivisi). - Algoritmi e Programmazione Robotica ed elettronica educativa. - Regole per un corretto comportamento digitale.	- Scrivere e revisionare testi con la guida di un insegnante. - Inserire immagini, video e audio con la guida di un insegnante. - Inserire grafici con la guida di un insegnante. - Esplorare blog e siti con la guida di un insegnante. - Conoscere il significato del Copyright. - Conoscere la struttura base di un Algoritmo ed i principali blocchi logici su cui si basa la programmazione.	- Scrivere una ricerca utilizzando il software Writer di Open Office. - Aggiungere alla ricerca composta con Open Office Write, immagini e video. - Aggiungere grafico alla ricerca composta con Open Office Writer. - Muovere i primi passi nell'ambiente di programmazione gratuito e online di Scratch. - Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche semplici (Geogebra).	3.1 Sviluppare contenuti digitali. 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali. 3.3 Copyright e licenze. 4.4 Programmazione.

Risorse utili

- Open Office
- Scratch
- Animaker
- Storyjumper
- Ourboox
- Storyboardthat
- Google presentazioni
- Power Point
- Flibook animazioni online
- Magma disegnare in modo collaborativo
- People Art factory
- Guida all'utilizzo di "Story board that"
- Geogebra
- Lego education
- Microbit
- Tinkercad
- Inkscape
- Speak Pic (App)

<https://scratch.mit.edu>

<https://www.animaker.it>

<https://www.storyjumper.com>

<https://www.ourboox.com>

<https://www.storyboardthat.com/it/>

<https://www.youtube.com/watch?v=wzD354kAR78>

<https://workspace.google.com/intl/it/products/slides/>

<https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-365/powerpoint?market=it>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLCt3ItsLXF5wowhJm5eD4FYixVzdz0kRG>

<https://flipanim.com>

<https://magma.com/d/rlIRJZ60Am>

<https://peopleartfactory.com/>

<https://www.geogebra.org/>

<https://education.lego.com/en-us/teach/>

<https://microbit.org/projects/make-it-code-it/>

<https://inkscape.org>

<https://www.animaker.it>

AREA 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
CLASSE SECONDA			
Conoscenze	Abilità	Attività proposte	Competenze specifiche
- Ambienti di apprendimento virtuali. - Metodi di archiviazione e condivisione. - Strumenti digitali di condivisione (bacheche virtuali, fogli condivisi). - Algoritmi e Programmazione Robotica ed elettronica educativa. - Regole per un corretto comportamento digitale.	- Scrivere e revisionare testi in modo autonomo. - Inserire immagini, video e audio in modo autonomo. - Inserire grafici in modo autonomo. - Esplorare blog e siti in modo autonomo. - Approfondire l'importanza del Copyright. - Essere in grado di creare Algoritmi basilari utilizzando i principali blocchi logici su cui si basa la programmazione. - Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa.	- Scrivere una ricerca utilizzando il software Writer di Open Office. - Aggiungere alla ricerca composta con Open Office Write, immagini e video. - Aggiungere grafico alla ricerca composta con Open Office Writer. - Creare algoritmi semplici nell'ambiente di programmazione gratuito e online di Scratch. - Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto. - Realizzare filmati e video con software e app. - Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra).	3.1 Sviluppare contenuti digitali. 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali. 3.3 Copyright e licenze. 4.4 Programmazione.

Risorse utili
- Open Office - Scratch - Animaker - Storyjumper - Ourboox - Storyboardthat - Google presentazioni - Power Point - Flibook animazioni online - Magma disegnare in modo collaborativo - People Art factory - Guida all'utilizzo di "Story board that" - Geogebra

- Lego education
- Microbit
- Tinkercad
- Inkscape
- Speak Pic (App)
- Podcast

<https://scratch.mit.edu>

<https://www.animaker.it>

<https://www.storyjumper.com>

<https://www.ourboox.com>

<https://www.storyboardthat.com/it/>

<https://www.youtube.com/watch?v=wzD354kAR78>

<https://workspace.google.com/intl/it/products/slides/>

<https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-365/powerpoint?market=it>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLCt3ItsLXF5wowhJm5eD4FYixVzdd0kRG>

<https://flipanim.com>

<https://magma.com/d/rlIRJZ60Am>

<https://peopleartfactory.com/>

<https://www.geogebra.org/>

<https://education.lego.com/en-us/teach/>

<https://microbit.org/projects/make-it-code-it/>

<https://inkscape.org>

<https://www.youtube.com/watch?v=teF5udYzVoo> (Guida Podcast)

AREA 3 – CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI			
CLASSE TERZA			
Conoscenze	Abilità	Attività proposte	Competenze specifiche
- Ambienti di apprendimento virtuali. - Metodi di archiviazione e condivisione. - Strumenti digitali di condivisione (bacheche virtuali, fogli condivisi). - Algoritmi e Programmazione Robotica ed elettronica educativa. - Regole per un corretto comportamento digitale.	- Utilizzare fogli di calcolo per visualizzare e analizzare dati. - Utilizzare software per attività di coding. - Creare mappe interattive. - Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente e in modalità collaborativa.	- Utilizzare Open Office Calc per la creazione di formule elementari con i fogli di calcolo. - Creare algoritmi nell'ambiente di programmazione gratuito e online di Scratch animando lo sprite. - Creazione di mappe con Canva. - Realizzare contenuti digitali come infografiche e presentazioni con attenzione alla grafica e al contenuto. - Realizzare filmati e video con software e app. - Utilizzare programmi per realizzare costruzioni geometriche complesse (Geogebra).	3.1 Sviluppare contenuti digitali. 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali. 3.3 Copyright e licenze. 4.4 Programmazione.

Risorse utili

- Open Office
- Scratch
- Animaker
- Storyjumper
- Ourboox
- Storyboardthat
- Google presentazioni
- Power Point
- Flibook animazioni online
- Magma disegnare in modo collaborativo
- People Art factory
- Guida all'utilizzo di "Story board that"
- Geogebra
- Lego education
- Microbit
- Tinkercad
- Inkscape
- Speak Pic (App)
- Podcast
- Google Earth

<https://scratch.mit.edu>

<https://www.animaker.it>

<https://www.storyjumper.com>

<https://www.ourboox.com>

<https://www.storyboardthat.com/it/>

<https://www.youtube.com/watch?v=wzD354kAR78>

<https://workspace.google.com/intl/it/products/slides/>

<https://www.microsoft.com/it-it/microsoft-365/powerpoint?market=it>

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLCt3ItsLXF5wowhJm5eD4FYixVzdz0kRG>

<https://flipanim.com>

<https://magma.com/d/rlIRJZ60Am>

<https://peopleartfactory.com/>

<https://www.geogebra.org/>

<https://education.lego.com/en-us/teach/>

<https://microbit.org/projects/make-it-code-it/>

<https://inkscape.org>

<https://www.youtube.com/watch?v=teF5udYzVoo> (Guida Podcast)

<https://www.google.it/earth/>

AREA 4

AREA 4 – SICUREZZA			
CLASSE PRIMA			
Conoscenze	Abilità	Attività proposte	Competenze specifiche
- Regole sulla sicurezza personale (Usare password complesse/ Effettuare sempre il Log out..). - Regole sulla sicurezza dei dispositivi (fare attenzione a cavi e prese). - Sistemi di protezione dei dispositivi digitali. - Regole sulla sicurezza in rete.	- Conoscere le varie modalità di accesso sicuro ai propri dispositivi (Impronta, riconoscimento facciale, segni grafici) - Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso dei dispositivi digitali - Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. - Conservare in modo sicuro le credenziali di accesso. - Conoscere le buone pratiche relative all'uso dei dispositivi digitali(distanziamento, postura, luminosità). - Riconoscere i comportamenti che potrebbero mettere a rischio la propria salute e/o quella degli altri. - Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). - Diviene consapevole delle risorse necessarie alla fabbricazione dei computer e il loro impatto energetico durante l'utilizzo quotidiano (assorbimento energia elettrica).	- Saper accendere e spegnere correttamente il pc in autonomia. - Cambiare la password di accesso del computer guidati dal docente. - Scrivere le proprie password su di un supporto cartaceo. - Regolare l'altezza del monitor e la posizione della sedia, in autonomia. - Mantenere una postura corretta durante l'utilizzo del computer. - Eseguire ricerche sui principali metalli necessari per la fabbricazione di un computer e delle sue componenti.	4.1 Proteggere i dispositivi. 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy. 4.3 Proteggere la salute e il benessere. 4.4 Proteggere l'ambiente.

Risorse utili

- Utilizzo computer

- Scrivania

- Sedia regolabile

- Vecchi componenti di PC non più in uso.

Difendersi dal phishing <https://www.youtube.com/watch?v=sZrqtAT1xEQ&t=1s>

Web Reputation <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2022/02/25/chi-sono-online/>

Cybersecurity <https://www.ludotecaregistro.it/manifesto-a-scuola-di-cybersecurity/>

Usare internet in sicurezza <https://www.youtube.com/watch?v=fCtLMGod0Ok>

Sicurezza in rete <https://www.youtube.com/watch?v=MJxtTIyuqII>

Quando ti connetti, connetti anche la testa <https://www.youtube.com/watch?v=BqtnYcfgLbM>

Il potere delle parole <https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/il-potere-delle-parole>

Crittografare i nostri dati <https://www.youtube.com/watch?v=bwl2GfVMn0c>

AREA 4 – SICUREZZA			
CLASSE SECONDA - TERZA			
Conoscenze	Abilità	Attività proposte	Competenze specifiche
- Regole sulla sicurezza personale (Usare password complesse / Effettuare sempre il Log out). - Regole sulla sicurezza dei dispositivi (fare attenzione a cavi e prese). - Sistemi di protezione dei dispositivi digitali. - Regole sulla sicurezza in rete.	- Conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali. - Aver cura e rispetto dei propri strumenti digitali e di quelli altrui. - Individuare e saper spiegare modi per proteggere dispositivi e accessi digitali. - Distinguere l'ambiente digitale da quello reale. - Scegliere semplici modi per proteggere i dati e la privacy (Es: i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali). - Riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo il digitale. - Adottare semplici atteggiamenti sostenibili (usare funzioni di risparmio energetico...).	- Elaborazione di strategie per creare password sicure e ricordarle. - Riflettere e discutere sul Manifesto della comunicazione non ostile. - Riflettere e identificare semplici modi per evitare i rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). - Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. - Riflettere e discutere sulle emozioni suscitate durante l'utilizzo di un videogioco. - Stabilire delle regole per un uso sano ed equilibrato dei media. - Distinguere contenuti appropriati o meno da condividere sulla piattaforma della scuola in modo da non danneggiare la propria e altrui privacy. - Sapere cosa è e come si crea un'identità digitale (Spid e identità sui social). - Comprendere come proteggere il profilo sui social distinguendo tra profilo pubblico e privato. - Conoscere le modalità	4.1 Proteggere i dispositivi. 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy. 4.3 Proteggere la salute e il benessere. 4.4 Proteggere l'ambiente. 4.4 Proteggere l'ambiente.

		per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. - Conoscere i punti salienti della normativa sul Cyberbullismo (L. 71/2017). - Riflettere insieme ai compagni sulle implicazioni di un uso esagerato dei videogiochi e social.	
--	--	--	--

Risorse utili
- Utilizzo computer - Scrivania - Sedia regolabile Difendersi dal phishing https://www.youtube.com/watch?v=sZrqtAT1xEQ&t=1s Web Reputation https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2022/02/25/chi-sono-online/ Cybersecurity https://www.ludotecaregistro.it/manifesto-a-scuola-di-cybersecurity/ Usare internet in sicurezza https://www.youtube.com/watch?v=fCtLMGod0Ok Sicurezza in rete https://www.youtube.com/watch?v=MJxtTIyuqII Quando ti connetti, connetti anche la testa https://www.youtube.com/watch?v=BqtnYcfgLbM Il potere delle parole https://programmailfuturo.it/come/cittadinanza-digitale/cittadinanza-digitale-primaria/il-potere-delle-parole Crittografare i nostri dati https://www.youtube.com/watch?v=bwl2GfVMn0c Agenda 2030 https://unric.org/it/agenda-2030/ Conseguenze climatiche https://www.youtube.com/watch?v=SoCtp4QF7_o Generazioni connesse https://www.generazioniconnesse.it/site/it/le-tematiche/

AREA 5

AREA 5 – RISOLVERE PROBLEMI			
CLASSE PRIMA			
Conoscenze	Abilità	Attività proposte	Competenze specifiche
- Programmi, Software. - Processi metacognitivi. - Digital boards.	- Conoscere il sistema operativo utilizzato sui dispositivi della scuola e i principali software applicativi. - Individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. - Individuare soluzioni per risolvere i problemi tecnici. - Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati. - Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. - Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. - Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	- Denominare e distinguere correttamente le varie parti hardware e software dei dispositivi. - Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...). - Verificare la disponibilità della rete Wi-Fi e collegarsi alla più adeguata. - Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. - Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni. - Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia.	5.1 Risolvere problemi tecnici. 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche. 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. 5.4 Identificare i divari di competenze digitali.

Risorse utili
- Uso dei dispositivi a scuola - Animate Avatar - Creare Gif Animate - Canva - Creare e animare personaggi online Computer Hardware https://wordwall.net/en-it/community/computer-hardware Animare Avatar https://www.abcya.com/games/animate Creare Gif Animate https://brush.ninja/create/ Canva https://www.canva.com/it_it/ Creare personaggi online https://bestsnip.com/animation/ Kahoot https://kahoot.com/schools/how-it-works/ Escape Room https://www.youtube.com/watch?v=5UNGBdfL_80

AREA 5 – RISOLVERE PROBLEMI			
CLASSE SECONDA - TERZA			
Conoscenze	Abilità	Attività proposte	Competenze specifiche
- Programmi, Software. - Processi metacognitivi. - Digital boards.	- Individuare e risolvere i più comuni problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali. - Individuare le proprie esigenze e selezionare gli strumenti digitali adeguati. - Individuare le modalità più adeguate per connettere i dispositivi della scuola. - Comprendere e risolvere piccoli problemi di accessibilità. - Usare strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare l'apprendimento. - Riconoscere la necessità di sviluppare la propria competenza digitale.	- Effettuare semplici controlli del sistema in uso (controllo degli aggiornamenti...). - Riconoscere fra le applicazioni e i servizi conosciuti quelli più adeguati alle esigenze di lavoro. - Brainstorming finalizzato al riconoscimento di applicazioni e servizi funzionali alle esigenze di lavoro. - Visione di video finalizzato al riconoscimento delle varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (Webcam, USB, stampante). - Collegare tramite bluetooth o Hotspot i dispositivi scolastici. - Utilizzare le opzioni di accessibilità nella costruzione di testi e presentazioni. - Cercare ed utilizzare guide e tutorial per l'apprendimento in autonomia. - Creare Escape Room.	5.1 Risolvere problemi tecnici. 5.2 Identificare i bisogni e le soluzioni tecnologiche. 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali. 5.4 Identificare i divari di competenze digitali.

Risorse utili

- Computer: hardware
- Uso dei dispositivi a scuola
- Animate avatar
- Creare Gif Animate
- Canva
- Creare e animare personaggi online
- Kahoot
- Escape Room con Google Moduli

Computer Hardware <https://wordwall.net/en-it/community/computer-hardware>

Animare Avatar <https://www.abcya.com/games/animate>

Creare Gif Animate <https://brush.ninja/create/>

Canva https://www.canva.com/it_it/

Creare personaggi online <https://bestsnip.com/animation/>

Kahoot <https://kahoot.com/schools/how-it-works/>

Escape Room https://www.youtube.com/watch?v=5UNGBdfl_80